

UNIwersytet Warszawski

Wydział Polonistyki

Katedra Kultury Polskiej

Praca magisterska

**„Przekaz werbalny i niewerbalny  
w komiksie”**

Krzysztof Lipka-Chudzik

nr albumu: 132427

Praca napisana  
pod kierunkiem  
prof. dr. hab. Rocha Sulimy

Warszawa 1995

## **SPIS RZECZY**

### **Prolog.**

#### **1. Relacja „autor - czytelnik”.**

- 1.1. Indywidualność autora a tematyka i styl jego rysunków.
- 1.2. Współpraca „scenarzysty - rysownik” i jej wpływ na kształt dzieła.  
Praca zbiorowa.
- 1.3. Syntetyczny wizerunek autora. Kontakt z odbiorcą poprzez dzieło.

#### **2. Narracja i przekaz werbalny.**

- 2.1. Komiks jako „jedność ikono-lingwistyczna”.
- 2.2. Sposoby werbalnej narracji komiksowej.
- 2.3. Zaznaczanie upływu czasu i sekwencyjności akcji.
- 2.4. „Montaż” komiksowy i jego rola w narracji.

#### **3. Obraz i przekaz niewerbalny.**

- 3.1. Narracja „bez narratora”. Zaznaczanie upływu czasu i sekwencyjności akcji.
- 3.2. Ukazywanie przestrzeni. Ekspozowanie i ukrywanie poszczególnych elementów.
- 3.3. Kompozycja komiksowej planszy.
- 3.4. Kształt ramek i jego rola w narracji.
- 3.5. „Dymki” - kształt i kolor.
- 3.6. Kolorystyka.
- 3.7. Liternictwo.

#### **4. Obecność autora w utworze.**

- 4.1. Obecność „bezpośrednia”.
  - 4.1.1. Autor jako jedna z postaci.
  - 4.1.2. Autor jako autor.
  - 4.1.3. Autor w obydwu wcieleniach (Art Spiegelman).
- 4.2. Obecność „pośrednia” autora.
  - 4.2.1. Twarze postaci komiksowych.
    - 4.2.1.1. Twarze osób bliskich autorowi.
    - 4.2.1.2. Twarze osób powszechnie znanych.
  - 4.2.2. Aluzje do poprzednich dzieł lub dzieł innych autorów.
  - 4.2.3. Szczegóły z otoczenia.
  - 4.2.4. Tekst.

### **Epilog.**

## PROLOG

Niniejsza praca poświęcona jest fenomenowi komiksu. Jest próbą analizy jego artystycznego języka, próbą odnalezienia możliwości przekazu zachodzącego pomiędzy autorem komiksu a jego czytelnikiem. Ze względu na naturę opowieści rysunkowych przekazów może przybierać dwie formy: słowną (werbalną) i obrazową (niewerbalną). Wśród komiksowych obrazków zaistnieć też mogą formy akcentujące osobowość rysownika lub scenarzysty nie związane bezpośrednio z językiem opowieści rysunkowych, lecz wynikające ze specyfiki tego nietypowego medium. Im również zostanie poświęcona uwaga w trakcie niniejszych rozważań.

Komiks nie cieszy się w Polsce dobrą opinią. Przez wiele lat traktowany był na równi z jazzem i Coca-Colą jako przejaw zgnilizny kulturowej amerykańskiego kapitalizmu. Jazz i Coca-Cola doczekały się rehabilitacji, tymczasem komiks nadal traktowany jest jako medium gorszego rodzaju. Dlaczego?

Podstawowym powodem niechęci do komiksu jest brak elementarnej wiedzy o nim. Wiadomości o historiach obrazkowych podawane są w formie płytkich myślowo stereotypów, które są o tyle wygodne, że zwalniają badaczy kultury z konieczności podejmowania głębszych analiz i interpretacji. Wiedza o komiksie wydaje się domeną nielicznych, co najlepiej ilustruje anegdota (ponoć autentyczna!) o pewnym krajowym plastyku, któremu zaproponowano narysowanie opowieści rysunkowej. Zapytał on: „A co z prowizją dla Amerykanów?“, po czym widząc dezorientację rozmówcy, dodał: „No, bo przecież Amerykanie wymyślili komiks“.

Oto najpowszechniejszy stereotyp: komiks to wyłącznie opowieści o amerykańskich superbohaterach służące czczej rozrywce. Tymczasem wiadomo, że komiks rozkwitł wprawdzie w Ameryce, ale jego korzenie sięgają do XIX-wiecznej prasy europejskiej. Europa, hołdująca pod koniec XIX wieku kulturze słowa, odrzuciła hybrydyczny jak na owe czasy gatunek. Kiedy natomiast komiks zaczął brnąć w ślepią uliczkę schematyzmu wśród niekończących się seriali o superherosach, Stary Kontynent podjął język artystyczny opowieści rysunkowych, by wzbogacić go o nowe treści i nowe sposoby artykulacji. Obecnie wyróżnia się dwa typy komiksu: „historie opowiadane tak, aby rysunek nie przeszkadzał w śledzeniu losów bohaterów”<sup>1</sup> spotykane najczęściej

---

<sup>1</sup> J. Szyłak, „Neoekspresjonizm”, w: „Komiks” 1995 nr 1, str. 50.

<sup>2</sup> M. Parowski, „Komiks i my”, w: „Fantastyka” 1984 nr 1, str. 64.

na kontynencie amerykańskim i historii rysowane i opowiadane w sposób właściwy konkretnym autorom spotykane głównie w Europie (choć nie tylko, czego dowodem są choćby niektóre publikacje amerykańskiego wydawnictwa DC Comics).

W polskim piśmiennictwie kulturoznawczym brak rzetelnego omówienia języka komiksu. Jedyne opracowanie książkowe dotyczące opowieści rysunkowych - „Sztuka komiksu” K.T. Toeplitza - domaga się szeregu poprawek i uzupełnień. Niniejsza praca stanowić ma pewien rodzaj komiksowego samouczka przekazującego podstawy wiedzy o języku komiksu niezbędne do podejmowania choćby najbardziej powierzchownych analiz.

Pierwsza część pracy poświęcona jest opisowi okoliczności towarzyszących wymianie informacji między autorem a czytelnikiem. Poruszony zostaje problem autorstwa komiksu podczas współpracy pomiędzy scenarzystą a rysownikiem (czyli istnienie tzw. „autora zbiorowego”). Opisany zostaje także zestaw cech wzorcowego rysownika komiksów.

Część drugą i trzecią zajmują rozważania dotyczące werbalnych i niewerbalnych środków artystycznych języka komiksu. Omówione zostają środki najbardziej typowe (ramki, „dymki”, etc.) a także środki stosowane rzadziej.

Część ostatnia dotyczy przejawów tzw. „obecności autora w utworze” czyli sygnałów graficznych i tekstowych odnoszących się bezpośrednio do osób rysownika bądź scenarzysty.

Niniejsza praca nie jest apologią komiksu. Jest próbą przybliżenia jego istoty, uzasadnienia jego obecności w kulturze w myśl słów Macieja Parowskiego:

„Zrezygnować z komiksu, to znaczy z tych słów, z tych sensów, jakie rodzą się w naszej głowie, kiedy oko penetruje plansze, przeskakuje z kadru na kadr, zagłębia się... Wystarczy udowodnić, że są to słowa i sensy nie do przekazania w żaden inny sposób, by komiks był usprawiedliwiony”.<sup>2</sup>

### **KILKA UWAG FORMALNYCH**

Niniejsza praca pisana jest z punktu widzenia badacza kultury polskiej, w związku z czym koncentruje się przede wszystkim na komiksach krajowych i komiksach zagranicznych, które zostały przyswojone przez rodzimą kulturę. Polskie dokonania na polu opowieści rysunkowych przedstawiają się nader skromnie. Autorów-krzewicieli języka komiksu jest w naszym kraju zaledwie kilku, stąd ich nazwiska powtarzać się będą bardzo często. Jeśli chodzi o autorów zagranicznych, to większość ich prac jest w Polsce nieznana a nazwiska wielu artystów - innowatorów (n.p. Milo Manara, Guido Crepax, Robert Crumb, Neil Gaiman, Dave McKean) nie kojarzą się z niczym. Stąd konieczność ograniczenia źródeł wyłącznie do komiksów wydanych w Polsce (lub takich, które doczekały się w Polsce opracowań, n.p. „MAUS” Arta Spiegelmana).

Oto kilka niezbędnych uwag dotyczących terminologii komiksowej:

Komiksowe obrazki w terminologii krytycznej noszą nazwę **kadrów** na wzór kadrów filmowych. Jednak kadry filmowe w przeciwieństwie do komiksowych są ruchome. Bezpieczniej więc będzie zestawić komiksowe kadry z filmowymi klatkami.

**Plansza** jest to zbiór komiksowych obrazków zestawionych ze sobą w obrębie kompozycji plastycznej zajmującej powierzchnię jednej strony. Numer planszy zazwyczaj nie pokrywa się z numerem strony (ze względu na strony tytułowe plansza nr 1 pojawia się na trzeciej stronie albumu). W celu uniknięcia nieporozumień dotyczących różnych wydań danej pozycji, autor pracy w przypisach z adresami bibliograficznymi podaje **numer planszy**, a nie numer strony.

Prezentowane w niniejszej pracy przykłady pochodzą przede wszystkim z wydań:

- **albumowych** (46 plansz formatu zbliżonego do A-4: 210 mm x 297 mm),
- **zeszytowych** (22 plansze formatu zbliżonego do A-5: 148 mm x 210 mm)
- lub z wydań książkowych i publikacji prasowych dowolnego formatu.

Ze względu na fakt, że jeden komiks tworzy zazwyczaj wielu artystów, autorstwo każdego tytułu podawane jest w nawiasie w następującej formie: „(scen.: Autor XX, graf.: Autor YY)”, co

oznacza w tym przypadku, że twórcą scenariusza komiksu jest Autor XX, natomiast grafikę wykonał Autor YY.

Utwory komiksowe często przynależą do dłuższych **serii** - ciągów zeszytów lub albumów połączonych fabułą lub tylko osobą głównego bohatera. Zatem tytuły komiksów przybierają formę dwoistą: jako pierwszy podawany jest tytuł serii (będący zazwyczaj imieniem głównego bohatera) a po nim następuje tytuł konkretnej historii. W niniejszej pracy podawane są obydwa tytuły, jeśli dany utwór należy do jakiejś serii. Tytuł serii wyróżniony jest wersalikami. Zatem n.p. „**ASTERIKS-Laury Cezara**” to tytuł albumu „Laury Cezara” należącego do serii „ASTERIKS”.

Uwaga: w seriach amerykańskich można wyróżnić swoiste pod-serie czyli ciągi odcinków układające się w zamknięte kompozycje fabularne. Takie pod-serie określane są jako **sagi**. Ich tytuły bywają rozbite na trzy człony: tytuł całej serii, tytuł sagi i tytuł danego odcinka (w przypisach wyróżniony kursywą). N.p. tytuł: „**SPIDER-MAN - Ostatnie łowy Kravena - Trumna**” odnosi się do odcinka sagi „Ostatnie łowy...” p.t.: „*Trumna*” (z serii „SPIDER-MAN”).

Pozostałe elementy terminologii komiksowej zostaną zaprezentowane w trakcie rozważań.

## ROZDZIAŁ I

### Relacja: "autor - czytelnik"

Stan wiedzy o komiksie nie jest w Polsce rozległy. Przez wiele lat komiks jako gatunek sztuki uważano za jeszcze jeden destruktywny wytwór zachodniej propagandy. Określano go mianem "rozrywki najtańszej i łatwej, za to najbardziej masowej"<sup>3</sup>. Brak dojrzałej twórczości komiksowej w naszym kraju na długo utrudnił badania nad tym zjawiskiem.

"Nie istnieje problem, więc i definicji nie potrzeba"<sup>4</sup> - pisał w 1966 roku Jerzy Kossak. Jego tekst p.t.: "Kariera komiksów", pełen uogólnień i przemilczeń (wynikających m.in. z braku kontaktu autora z odpowiednim materiałem) uznany został w roku 1974 przez Krystynę Kuliczkową za najobszerniejsze w naszym kraju studium o tymże medium. Z kolei sama Kuliczkowa, próbując być może dorównać Kossakowi, napisała artykuł p.t.: "W obrazkowym mikroświecie" („Literatura na świecie” 1974/8), w którym znalazło się mnóstwo truizmów i błędów rzeczowych (autorka nie potrafiła nawet poprawnie zapisać tytułu serii Henryka Jerzego Chmielewskiego: "TYTUS, ROMEK I A'TOMEK", zaś Gala Asteriksa, bohatera trzydziestu albumów duetu Goscinny-Uderzo, nazwała beztrąsko "duszkim"). Dziesięć lat później Maciej Parowski lamentował na łamach "Fantastyki" nad dołą komiksiarzy "w kraju, w którym sztuka chadza najczęściej na wysokich, jak nie patriotycznych, to ideologicznych koturnach"<sup>5</sup>. Sytuacji nie poprawiły ani artykuły K.T. Toeplitza w "Kulturze", ani jego książka "Sztuka komiksu", bo w roku 1993 Zygmunt Kałużyński zauważył: "Jestem (...) jednym z maniaków interesujących się komiksami, co jest u nas nietypowe, i znajduję się w sytuacji filatelisty, który ma wyjaśnić wartość znaczka pozbawionego ząbków, wydanego w krótkiej serii na Martynice w roku 1891, wobec słuchaczy, którzy na pocztę zachodzą tylko w ostateczności"<sup>6</sup>.

Na polskim rynku zaistniało kilka magazynów komiksowych ("PRZYGODA", "RELAX", "ALFA"), lecz oprócz historyjek rysunko-

---

<sup>3</sup> J. Kossak, „Kariera komiksów”, w: „Dylematy kultury masowej”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1966, str. 14.

<sup>4</sup> Tamże, str. 7.

<sup>5</sup> M. Parowski, „Komiks i my”, op. cit., str. 63

wych nie zawierały one materiałów informacyjnych o historii i teorii komiksu. Przełom nastąpił w chwili ukazania się pisma "Komiks-Fantastyka" (koniec 1987 roku), które w lipcu 1990 roku przerodziło się w "Komiks". Na jego łamach gościło wielu autorów, teoretyków i krytyków komiksu. Czynień oni (i czynią nadal) wysiłki, aby przybliżyć szerokiemu gronu istotę tego medium. Jednak są to głównie rozważania na temat treści komiksów w większości przypadków nie poruszające zagadnień z dziedziny języka opowieści rysunkowych.

W "Literaturze ludowej" 1979/1-3 ukazał się zaskakująco dobry tekst Sergiusza Sterni-Wachowiaka pod znaczącym tytułem: "Komiks jako język". Autor w odróżnieniu od swoich niefortunnych poprzedników, Kossaka i Kuliczekowskiej, podjął próbę rzetelnej, naukowej analizy zjawiska, któremu na imię komiks. Wykazał się przy tym odpowiednim przygotowaniem i znajomością rzeczy. Niestety, jego szkic jest zbyt przeciążony uporczywym poszukiwaniem związków opowieści rysunkowych z literaturą dziecięcą i ludową, aby można go było polecać czytelnikom spoza naukowego grona. Żałować też należy, że autor miał do czynienia z ubogim materiałem (korzystał głównie z polskich utworów zamieszczonych w piśmie "Relax" i z niedostępnych na polskim rynku fragmentów komiksów amerykańskich), bo doprowadziło go to do wniosków ryzykownych i jednostronnych:

- komiks to "płaszczyzna masowej i anonimowej produkcji"<sup>7</sup>
- "sztuka komiksu nie zna osobniczych manipulacji semantycznych, rewaloryzacji znaków, gry znaczeń"<sup>8</sup>;
- "w języku komiksu nie ma miejsca na ekspresję cech nadawcy"<sup>9</sup>.

Kilkanaście lat po ukazaniu się tego tekstu tezy żeń pochodzące brzmią nieco archaicznie. W środowisku teoretyków komiksu nie ma wątpliwości, że język komiksu znakomicie umożliwia ekspresję cech nadawcy, tylko nie wszyscy z tego przywileju korzystają. Stwierdzenia Sterni-Wachowiaka nie wynikają z jego niekompetencji ani ze złej woli. Są spowodowane ubóstwem (zarówno ilościowym, jak też jakościowym) materiału, z którego korzystał. Ponadto badacz wypowiadał się o komiksie przed "eksplozją osobowości" na tym terenie. Można się zastanowić, co powiedziałyby dzisiaj po lekturze "Narodu wybranego" Parowskiego i Musiała (1992), autotematycznych opowieści Baranowskiego (przełom lat 70-tych i 80-tych), serii "FUNKY

<sup>6</sup> Z. Kałużyński, „Moja Ania”, w: „Playboy” 1993 nr 11, str. 76.

<sup>7</sup> S. Sterna-Wachowiak, „Komiks jako język (próba analizy semiotycznej)”, w: „Literatura ludowa” 1979 nr 1-3, str. 116.

<sup>8</sup> Tamże, str. 125.

<sup>9</sup> Tamże, str. 116.



KOVAL" (początek - 1982) czy "WIEDŹMIN"... (początek - 1993) lub komiksów takich, jak "Durchbruch" (1990) czy "MAUS" (1989).

### 1.1. Indywidualność autora a tematyka i styl jego rysunków

Za dominujące cechy opowieści komiksowych uważa się upraszczanie, prymitywizację i zniekształcenie świata rzeczywistego. Komiks najlepiej wypowiada się poprzez zerwanie z regułami realizmu. Maciej Parowski i Jacek Rodek w inauguracyjnym numerze "Komiksu-Fantastyki" (1987) stwierdzili nawet, że nie ma - przynajmniej w Polsce - innych komiksów niż fantastyczne. Każdy komiks w jakimś stopniu wychodzi od rzeczywistości, lecz w efekcie staje się jej wynaturzeniem, deformacją. "Niewierność, niemimetyzm - co nie znaczy nieprawda"<sup>10</sup> - mówi Parowski.

Komiksom zarzuca się schematyzm, powtarzalność, brak nowatorstwa. Niewątpliwie w przypadku masowej, przemysłowej produkcji obrazkowych zeszytów (np. amerykańskie serie wydawnictw Marvel i DC Comics) fabuła i rysunki popadają w zgubne konwencje i niszczące inwencję schematy. Co więcej, wydawcy doskonale zdają sobie z tego sprawę i obracają to na własną korzyść.

"Jim Lee kontynuuje swoją krucjatę superilustratora w kolejnym numerze "POGROMCY", gdzie nigdy nic się nie zmienia. Ktoś popełnia zbrodnię, Frank "Punisher" Castle wpada w trans i rozpoczyna się wielki pościg"<sup>11</sup> (zapowiedź reklamowa zeszytu Marvel Comics: "THE PUNISHER" 6/93).

Schematyczności pożąda również odbiorca pragnąc obcować z bohaterem, którego zna i z którym zdążył się już oswoić. W systemie, w którym kontrolę nad komiksem sprawuje wydawca, nazwisko i indywidualność autora schodzą na plan dalszy. Pozwala to odróżnić większość europejskich wydań albumowych od amerykańskich zeszytów: w tych ostatnich personalia rysowników i scenarzystów zazwyczaj (choć nie zawsze) nie są nawet wydrukowane na okładkach w odróżnieniu od wyeksponowanego emblematu wydawnictwa. Mówi się: "zeszyty Marvela" czy "zeszyty DC Comics". W Europie większość czytelników powie raczej: "kupiłem album Druilleta, Rosińskiego lub Bilala". Zwraca się większą uwagę na styl rysowania, na treść. Oczywiście w Ameryce również pracują zdolni rysownicy (McFarlane, Bisley,

---

<sup>10</sup> M. Parowski, wypowiedź ustna podczas rozmowy z autorem pracy przeprowadzonej 22 lutego 1994 roku.

<sup>11</sup> „THE PUNISHER” - zapowiedź reklamowa, w: „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1993 nr 11, III str. okładki.

McKean), ale nie są w stanie wyzwolić się z ustalonych kanonów fabularnych i treściowych. Wydawcy narzucają im wręcz sposób rysowania komiksu roszcząc sobie prawa do współautorstwa.

Bogusław Polch, mistrz komiksu realistycznego w Polsce, zapytany przeze mnie o relacje między autorem a wydawcą odpowiedział oględnie: "To jest temat na oddzielny rozdział tej twojej pracy", po czym dodał: "Dobrze, że wydawca jest, ale najlepiej byłoby, gdyby udawał, że go nie ma. Potrzebny jest do momentu podpisania umowy i jej zrealizowania a po drodze to raczej przeszkadza". Zasady współdziałania trzeba uzgodnić koniecznie na samym początku, aby potem edytor nie nabrał przekonania, że "to jego cyrk i jego pchły"<sup>12</sup>, jak to określił Polch.

Todd McFarlane, amerykański rysownik, autor m.in. opublikowanych w Polsce historii: "Torment" (Cierpienie) i "Maski" upodobał sobie postać rodzimego bohatera kultury masowej, Spider-mana. Rysując Człowieka-Pajaka nadał jego wizerunkowi nieco własnego, odautorskiego wyrazu.

"Z czasem oblicze pajaka zmieniło się całkowicie, począwszy od sieci, skończywszy na kostiumie. Mimo to Todda często ograniczali twórcy tekstów i wątków. Nie pozwolono mu na zbyt radykalne zmiany. Doszło nawet do tego, że Todd chciał opuścić "THE AMAZING SPIDER-MAN" i przenieść się tam, gdzie pozostawiono by mu artystyczną swobodę"<sup>13</sup> - pisze Arkadiusz Wróblewski z wydawnictwa TM-SEMIC.

Mówi Tadeusz Baranowski, autor znakomitej serii: "ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA":

"Im dłużej się zastanawiam nad swoim pobytem w Belgii, tym bardziej widzę, że jest tam wielu doskonałych rzemieślników. Oni narysują dosłownie wszystko, co się u nich zamówi, ale większość z nich generalnie nie posiada swojego stylu, swojego JA. Mają tam na przykład niesłychanie modnego i słynnego na całym Zachodzie Moebiusa, naprawdę wielkiego rysownika, no to 85 procent komiksarzy rysuje w jego stylu. Wydawcy wiedzą oczywiście, że mają do czynienia z bezwstydnym naśladownictwem, ale biorą te prace, bo czują, że rzecz się sprzeda.(...) Dochodzi jeszcze do tego lęk przed złamaniem szablonu, przed artystycznym, a więc i finansowym ryzykiem. Właściwie nikt nie jest tam takim ryzykiem zainteresowany"<sup>14</sup>.

Jak widać z powyższej wypowiedzi, sytuacja wydawnicza w Eu-

---

<sup>12</sup> Wszystkie wypowiedzi B. Polcha (poza kilkoma wyjątkami) pochodzą z wywiadu przeprowadzonego przez autora pracy 8 kwietnia 1994 roku.

<sup>13</sup> A. Wróblewski, „Strony klubowe”, w: „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1993 nr 11, II str. okładki.

<sup>14</sup> „Poeta w salonie porno?” - wywiad z T. Baranowskim, w: „Komiks” 1986 nr 1, str. 2.

ropie niewiele się różni od sytuacji w Ameryce. Z jednym wyjątkiem: w amerykańskiej sztuce komiksu pojęcie indywidualności autora rozmyło się wśród skostniałych, schematycznych przedstawień graficzno - tekstowych, podczas gdy w Europie nadal u komiksiarzy ceni się kreatywność. W USA ma miejsce taśmowa produkcja, zaś Baranowski mówi o naśladowaniu artysty. Moebius<sup>15</sup> (prawdziwe nazwisko - Jean Giraud), Enki Bilal, Philippe Druillet i wielu innych znaleźli się wśród sław europejskiego komiksu dzięki wypracowaniu i zachowaniu tożsamości twórczej, artystycznego JA, o którym wspominał Baranowski.

Zapytałem Macieja Parowskiego w kontekście jego wywodu o deformacji rzeczywistości w komiksie, czy owo autorskie JA polega między innymi na indywidualnym sposobie zniekształcania tej rzeczywistości, na zachowaniu bądź usunięciu tych jej cech, które twórca uznaje za najistotniejsze? Odpowiedź brzmiała: "Tak! Polega to na ich sposobie postrzegania, na ich sposobie rysowania, na ich filozofii fabuły, na ich filozofii planszy i kadru. Dzięki temu nikt nie pomyli Bilala z Moebiusem, Crepaxa, powiedzmy, z Gillonem a Manary z Polchem lub autorami "ASTERIKSA". Styl to człowiek, ale jest styl rysowania, jest styl opowiadania, styl marzenia, styl śnienia... Można czytać jakąś prozę naturalistyczną i długo nie wiedzieć, z jakim autorem ma się do czynienia, natomiast komiksy się rozpoznaje na pierwszy rzut oka, ponieważ komiks jest właśnie wyborem jakiejś kreski a nie rejestracją jakiegoś świata. Jest wyborem jakiegoś sposobu fantazjowania"<sup>16</sup>.

W świetle wywodu Parowskiego rzuca się w oczy pewna prawidłowość. Zasadnicza większość komiksów amerykańskich to komiksy rysowane w stylu realistycznym. Ich autorzy starają się, aby stanowiły one jak najwierniejsze odbicie rzeczywistości i dlatego utwory te stają się pod względem stylu anonimowe. Na ich tle wyróżniają się in plus komiksy nierealistyczne (utrzymane w stylu zwanym "semi-funny") uznawane przez krytykę za bogatsze artystycznie i treściowo (n.p.: "GÓPI KOCUR" G. Harrimana, "BLONDIE" Ch. Younga, "FISTASZKI" CH.M. Schulza, "GARFIELD" J. Davisa).

Innym przejawem indywidualizacji stylu jest wciągnięcie czytelnika do swego rodzaju intelektualnej gry. Autor stawia odbiorcę przed szeregiem znaków i proponuje mu zabawę w ich rozszyfrowywanie. Tworzy własne konwencje obowiązujące wewnątrz ko-

---

<sup>15</sup> Moebius to pseudonim, który J. Giraud stosuje niemal wyłącznie podczas tworzenia komiksów fantastycznych. Słynną westernową serię „PORUCZNIK BLUEBERRY” narysował jako Gir a pełne mistycyzmu albumy z serii „EDENA” - jako Jean Gir.

miksowego świata, po czym nieustannie je modyfikuje (w obrębie ustalonych reguł) tworząc swój własny, indywidualny język. Pełna takich konwencji jest seria Rene Goscinny'ego i Alberto Uderzo: "ASTERIKS". Każdy album o przygodach dzielnych Galów obowiązkowo kończy się wielką ucztą z ich udziałem. Przez pierwszych kilka odcinków serii kształt tej uczyty ustabilizował się (stały czas, stałe miejsce, stałe potrawy, stały skład personalny przy stole - tzn. ucztuje cała wioska z wyjątkiem barda Kąfoniksa, którego związano i zakneblowano, aby nie zaczął śpiewać), po czym stopniowo autorzy zaczęli wprowadzać innowacje (głównie w składzie ucztujących - raz nawet pozwolili bardowi na udział w biesiadzie zatykając uszy jego głównemu antagoniście - wioskowemu kowalowi) uzależniając w końcu charakter uczyty od treści całego albumu. Czytelnicy zaakceptowali ten pomysł i dali wciągnąć się w dialog z autorami.

Na polskim gruncie podobna sytuacja miała miejsce podczas publikacji serii "FUNKY KOVAL" (scenariusz: Maciej Parowski i Jacek Rodek, grafika: Bogusław Polch). Komiks ten, jak to stwierdził Parowski, "zanotował czas, w którym powstawał"<sup>17</sup>. Jednocześnie był nastawiony na reakcje odbiorcy. Po pierwszym, na wespół improwizowanym albumie powstały dwa kolejne, krystalizujące zasady i mechanizmy rządzące światem "KOVALA". Autorzy w tym przypadku nie igrali z konwencjami fabularnymi. Chodziło im raczej o zaprezentowanie odbiorcy kodu sygnałów graficznych i tekstowych w strukturze treściowej komiksu (odnoszących się do rzeczywistości pozakomiksowej), dzięki którym mógłby ów odbiorca dotrzeć do struktury znaczeniowej historii o kosmicznym detektywie.

Czytelnik, który pozna reguły gry prowadzonej z nim przez komiksiarza, przyzwyczaja się do nich i zaczyna traktować je jako obowiązki wiążące autora. Ponadto oswaja się ze sposobem widzenia świata prezentowanym przez rysownika. Jeśli utożsamia się z jego wizją (a samego artystę utożsamia z rysowanym przezeń w określonym stylu komiksem), nabiera do niej i do komiksu stosunku głęboko emocjonalnego. Tym gorzej więc, jeżeli autor po pewnym czasie ma ochotę na narysowanie czegoś nowego, innego niż zwykle. Wraz ze zmianą stylu zmienia bowiem światopogląd na nowy, z którym odbiorca może nie zechcieć się utożsamiać. Czasami artysta zyskuje sobie w ten sposób nową publiczność (n.p. Tadeusz Baranowski - seria "O ZMROKU" czy Henryk Jerzy Chmielewski - nowe, uwspółcześnione wersje pierwszych książeczek z serii

---

<sup>16</sup> M. Parowski, rozmowa z autorem pracy.

<sup>17</sup> M. Parowski, rozmowa z autorem pracy.

"TYTUS, ROMEK I A'TOMEK"), a czasami naraża się na ostrą krytykę.

Najlepszym tego przykładem jest zmiana stylu, na jaką odważył się w ostatnich latach Bogusław Polch. Rysownik ten, preferując do tej pory styl dorównujący precyzją rysunkowi technicznemu (seria Daenikenowska, "FUNKY KOVAL"), zasiadł do ilustracji i komiksów fantasy na podstawie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. W lipcu 1992 roku w miesięczniku "Nowa Fantastyka" ukazały się jego ilustracje (wraz z informacją o planowanym komiksie) do "Granicy możliwości" Sapkowskiego. Niecałe pół roku później w "NF" wydrukowano list rozwścieczonego czytelnika, Krzysztofa Korzeniaka z Krakowa. Oto jego fragmenty:

"LUDZIE KOCHANI!!! ZAKLINAM WAS NA WSZYSTKICH BOGÓW KRAIN FANTASY!!! NIE RÓBCIE TEGO!!!

Nie pozwólcie zarzącić "Wiedźmina" przez dobór nieodpowiedniego rysownika. (...) Polch (...) w ogóle nie powinien brać się za fantasy. (...) W komiksie istnieje tak ważna rzecz, jak STYL RYSOWANIA. Nie każdym stylem można rysować wszystko.

(...) Sam jestem gotów (i nie boję się) podjąć się adaptacji "Wiedźmina". Poważam się nawet na rzucenie wyzwania p. Polchowi. Co pan na to, panie Polch?"<sup>18</sup>

Publikacja tego listu wzbudziła w środowisku redakcyjno-czytelniczym wiele kontrowersji oraz niesmacznych opinii. Autor wyzwania otrzymał nawet mało pochlebny przydomek: "Hucpiarz". Sprawa zakończyła się w drugiej połowie roku 1993, kiedy to skruszony Korzeniak przysłał Polchowi prywatny list z przeprosinami.

Emocjonalny stosunek czytelników do komiksu objawia się również w momencie, gdy styl danego autora zostanie w sposób nieprawny wykorzystany przez innego rysownika. Oto przykład: niemiecki wydawca Hans Gamber opublikował komiks: "Alcolix" (autor: Jens Jeddelloh) będący parodią serii "ASTERIKS" Goscinny'ego i Uderzo. Naśladując styl Uderzo, Jeddelloh zawarł w "Alcoliksie" tyle scen wulgarnych i obscenicznych, że sąd pierwszej instancji zakazał rozpowszechniania tego komiksu. W uzasadnieniu wyroku znalazło się m.in. stwierdzenie, że "Alcolix" obraża uczucia wielbicieli "ASTERIKSA". Jednak Niemiecki Sąd Związkowy uchylił ten wyrok wychodząc z założenia, że "parodiowanie czyjejs twórczości nie podlega winie i nie jest karalne"<sup>19</sup>.

Jak widać z powyższych rozważań, autor komiksów jest niemal na całe życie przywiązany do jednego stylu, jeśli chce zaspokoić gusta swoich odbiorców i swojego wydawcy. Do fenomenów należy

<sup>18</sup> „Czytelnicy i Fantastyka”, w: „Nowa Fantastyka” 1992 nr 11, str.2

<sup>19</sup> „Czy wiecie, że...?”, w: „SuperBOOM!” 1994 nr 3, str.28.

francuski artysta Moebius, który potrafi narysować każdy komiks innym stylem, a mimo to jest rozpoznawalny.

W trakcie powyższych wywodów słowo "autor" rozumiane było jako "rysownik", co w znaczny sposób ogranicza jego znaczenie. Komiks ma z reguły kilku autorów - mniej lub bardziej zaangażowanych w jego powstawanie. Warto więc poświęcić kilka słów analizie wspólnej pracy rysownika ze scenarzystą, z zespołem pomocników (inkerem, kolorystą, liternikiem), a także z wydawcą i jego przedstawicielami.

## **1.2. Współpraca "scenarzysta - rysownik" i jej wpływ na kształt komiksu. Praca zbiorowa.**

Komiks jest medium operującym głównie obrazem i w związku z tym opiera się w dużej mierze na efektach pracy rysownika. Jednak nawet najbardziej widowiskowe i najprzemysłniej skomponowane rysunki niewiele znaczą bez dobrego scenariusza, który pozwoliłby na osiągnięcie głębi artystycznej i myślowej. Komiks bez scenariusza byłby jedynie pustym zbiorem obrazków umieszczonych na planszy (planszach) obok siebie.

"...tytuł prelekcji Macieja Parowskiego - "Kłopoty scenarzysty" - w tym przypadku oddaje istotę głównego schorzenia, na które cierpi komiks polski. Brakuje dobrych lub chociażby sprawnych scenarzystów, podczas gdy wyśmienitych rysowników jest w bród"<sup>20</sup> - pisał o III Ogólnopolskim Konwencie Twórców Komiksu Waldemar Czerniszewski.

Zasadnicza większość opowieści rysunkowych powstałych w Polsce to komiksy autorskie, czyli takie, w których jeden artysta zajmuje się zarówno stroną wizualną, jak i narracyjną. Pojęcie scenariusza w komiksowej publicystyce nie było przez długi czas prawie w ogóle używane. Na okładkach pisano jedynie: "Tekst i rysunki:...", po czym następowało nazwisko autora. Pierwszym polskim komiksem, dzięki któremu upowszechnił się w świadomości odbiorców podział na scenariusz i grafikę, był "FUNKY KOVAL" Parowskiego, Rodka i Polcha - a konkretnie pierwsza część tej serii zatytułowana później: "Bez oddechu" (ukazywała się w odcinkach na łamach "Fantastyki" od listopada 1982 roku do października 1983 roku). Gwoli formalności należy zauważyć, że dzielenie funkcji przy tworzeniu komiksu stosowano na polskim gruncie jeszcze przed "KOVALEM". N.p. Janusz Christa narysował do scenariusza Adama Kołodziejczyka historię p.t.:

---

<sup>20</sup> W. Czerniszewski, „Starzy mistrzowie i „młódź””, w: „Komiks” 1993 nr 1, str.47.

"Kurs na Półwysep Jork". Ukazywała się ona w latach 1979-1980 na łamach magazynu "Relax". Nie zyskała sobie jednak uznania na tyle dużego, aby na jej przykładzie można było popularyzować zespołową metodę kreowania komiksu. Z kolei niemal równocześnie z pierwszą częścią "KOVALA" ukazał się w Polsce pierwszy album Polcha z tzw. serii Daenikenowskiej<sup>21</sup> (scenariusz: Arnold Mostowicz, Alfred Górny) p.t.: "Lądowanie w Andach". Seria ta została napisana i narysowana dla niemieckiego wydawnictwa Econ Verlag GmbH i za jego pośrednictwem przywędrowała do naszego kraju. W odczuciu niedoświadczonych odbiorców sprawiała więc wrażenie produktu nie do końca rodzimego (pomijając już fakt, że poszczególne albumy ukazywały się bardzo nieregularnie, nawet z kilkuletnimi przerwami) i w związku z tym również nie mogła stać się precedensem zastosowania współpracy "scenarzysta - rysownik" w polskiej twórczości komiksowej.

Obecnie za naturalny przyjmuje się stan, kiedy komiks tworzy dwóch autorów: jeden układa, segmentuje i ubarwia dialogami opowiadaną historię, drugi zaś przekłada to wszystko na język obrazu, nadając historii konkretny kształt.

Według analizy Wojciecha Birka właściwie sporządzony scenariusz komiksu powinien uwzględniać:

- liczbę obrazków (kadrów) na danej planszy,
- miejsce na planszy kadrów szczególnie istotnych,
- ważniejsze graficzne środki wyrazu,
- opis każdego kadru z włączeniem dialogów, komentarzy narratorskich i onomatopej.

Wygląd i dokładność scenariusza zależą od stopnia integracji autorskiego duetu oraz od umiejętności rysownika. Wojciech Birek wyróżnia kilka form: "od scenopisu rysunkowego (jeśli scenarzysta potrafi rysować i wymaga od rysownika jedynie realizacji swoich pomysłów plastycznych), poprzez drobiazgowy w najmniejszych szczegółach scenograficznych i technicznych opis każdego kadru (jeżeli scenarzysta-skrupulant pisze dla rysownika-debiutanta) - aż do swobodnego, w miarę jednak precyzyjnego, zapisu akcji kolejnych kadrów (gdy scenarzysta na tyle ufa wyobraźni i zawodowym umiejętnościom rysownika, że zostawia mu wolną rękę co do graficznej realizacji komiksu)"<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Seria w różnych wersjach językowych funkcjonuje pod wieloma tytułami: „DIE GÖTTER AUS DEM ALL”, „CHARIOTS OF THE GODS” (w Polsce funkcjonuje tytuł „AIS” - od imienia głównej bohaterki), toteż aby uniknąć nieporozumień, krytycy używają określenia „seria Daenikenowska”, gdyż komiks odwołuje się do popularnych hipotez Szwajcara, Ericha von Daenikena.

<sup>22</sup> W. Birek, „Od pomysłu do scenariusza”, w: „Komiks” 1993 nr 5, III str. okładki.

Podział funkcji przy tworzeniu opowieści rysunkowych nieuchronnie pociąga za sobą pytanie: "Kto jest ważniejszy?". Innymi słowy, wyłania się kwestia rywalizacji scenarzysty i rysownika o autorstwo opowiadanej historii - a także o to, czy wartość komiksu stanowi scenariusz, czy stworzona na jego podstawie grafika.

Janusz Christa, autor serii "KAJKO I KOKOSZ" stwierdził publicznie, że dla niego 3/4 wartości komiksu stanowi scenariusz. W związku z tym komiksiarzy dzieli na rysowników (rzemieślników zdolnych namalować tylko to, co im podyktują inni) i twórców (czyli prawdziwych artystów kreujących w stu procentach świat przedstawiony komiksu). "Inaczej więc oceniam rękodzieło i mózgodzieło"<sup>23</sup> - mówi.

Powyzszej opinii zaprzecza Bogusław Polch twierdząc, iż nie można być jednocześnie dobrym rysownikiem i dobrym pisarzem. Generalnie rzecz ujmując, specjalizacja jest potrzebna, aby możliwe było połączenie działań dwóch zawodowców w przekonującą artystycznie całość.

"Zauważyłem bardzo śmieszne czasami objawy omawiania twórczych wtrętów" - powiedział mi Polch. - "Na przykład w rozliczeniach, które generalnie wskazują, że 3/4 honorarium bierze grafik, 1/4 - scenarzysta. Pytanie - dlaczego taki podział, a nie inny? Jest to podział, który się utarł w świecie bez żadnych nakazów i mitów. Po prostu wkład pracy proporcjonalnie w godzinach liczony jest wielokrotnie większy w przypadku tego, co rysuje niż tego, co wymyśla. Kwestia podziału finansowego jest tego odpowiednikiem. Natomiast przypadek, że dwaj panowie dzielą się "fifty-fifty", nie znaczy, że "fifty-fifty" pracują. Akurat przypadek "fifty-fifty", na który kiedyś powoływał się (Jacek) Rodek w tym celu, żeby podwyższyć swój ewentualny udział, to dotyczył akurat dwóch pederastów, no i coż ja mu miałem więcej tłumaczyć? Takie były fakty. A ja tych ludzi akurat znam, bo to była dość głośna sprawa. I tłumaczenie, że my również musimy tak się dzielić, w tym przypadku nie wchodzi w rachubę. Chociażby dlatego, że nie jesteśmy pederastami. I koniec tematu".

Przysłuchując się różnym dyskusjom poświęconym współpracy i rywalizacji autorów komiksów, można zauważyć pewną prawidłowość: za dominacją scenarzystów opowiadają się przede wszystkim scenarzyści, zaś bezwzględną wyższość rysowników głoszą głównie rysownicy.

---

<sup>23</sup> Wypowiedź wygłoszona 4 listopada 1994 roku podczas wieczoru autorskiego J. Christy w Krakowie - spotkanie z czytelnikami było częścią sesji popularnonaukowej „Komiks” (4-6. XI.



Do wyjątków należy m.in. Maciej Parowski, scenarzysta znany przede wszystkim ze współpracy z Polchem, ale tworzący również dla innych rysowników: Jacka Skrzydlewskiego, Krzysztofa Gawronkiewicza, Jarosława Musiała. Uważa on, iż zadaniem scenarzysty jest wymyślanie fabuły i tworzenie jej zapisów na planszy, lecz to rysownik tworzy estetykę adekwatną do opowiadanej historii. Estetyki tej w żaden sposób nie da się przekazać słowami scenariusza<sup>24</sup>.

"Rysownik jest ołówkiem w ręku scenarzysty, scenarzysta długopisem w ręku rysownika"<sup>25</sup> - pisze Parowski. I dodaje zaraz: "Scenarzysta nie umie rysować, ale wie, jak powinien wyglądać dobry kadr czy plansza. Rysownik najczęściej sam nie pisze, ale wie, jakie są niezbędne składniki nadającej się do rysowania historii. Uczą się od siebie i nawzajem nawracają na swoją wiarę"<sup>26</sup>.

Powyzsza sytuacja zachodzi wtedy, gdy obydwaj artyści znają się od dawna i mają za sobą wspólnie stworzone co najmniej kilka albumów. Tworzą wtedy zgrany, rozumiejący się bez słów zespół.

Parowski, przez analogię do filmu porównuje swe zajęcie do pracy scenarzysty filmowego (jako przykład podaje Ścibora-Rylskiego), natomiast rysownika sytuuje w miejscu reżysera ("Ty jesteś Wajda" - mówi do Polcha. - "wiesz, co dzisiaj trzeba zmienić na planie, a ja się na to godzę, bo ufam twojemu instynktowi"<sup>27</sup>), a także scenografa, operatora, charakteryzatora i... aktorów.

Pisarza nieodmiennie fascynuje i inspiruje zetknięcie z rysownikiem, ponieważ ten zawsze widzi w najdrobniejszych szczegółach tworzony przez siebie świat, natomiast literat zwykle poprzestaje na tym, że go sobie mgliście wyobrazi<sup>28</sup>. Podobna idea przyświeca francuskiemu arcy mistrzowi komiksu, Moebiusowi, który mówi:

"Współpraca ze scenarzystą polega przede wszystkim na spotkaniu z innym człowiekiem. To jest zawsze bardzo ważne. Wszystkie osoby, z którymi pracowałem, stawały się częścią mnie, ale poza mną. Dzięki nim dostrzegałem w sobie coś, czego wcześniej nie potrafiłem zobaczyć. Scenarzyści są dla mnie bardzo ważni. Są

1994) zorganizowanej przez Krakowski Klub Komiksu oraz Koło Polonistów UJ w Akademickim Centrum Kultury „Rotunda”.

<sup>24</sup> Powyższy pogląd M. Parowski wygłosił 4 listopada 1994 roku podczas sesji „Komiks” - zob. przypis 23.

<sup>25</sup> M. Parowski, „Spotkanie”, w: „Komiks” 1990 nr 1, str. 48.

<sup>26</sup> Tamże.

<sup>27</sup> „Nieruchome kino” - wywiad z M. Parowskim, w: „Komiks” 1993 nr 9, II str. okładki.

jak zwierciadła, jak twórcy, ale również jak krytycy - uczą mnie rozumieć siebie"<sup>29</sup>.

Dwójka zgranych ze sobą artystów tworzy jakby autora zbiorowego, w którego dziełach nie sposób czasem rozróżnić, które elementy są dziełem rysownika, a które - jego partnera. Artystycznych duetów w świecie komiksu jest mnóstwo, jednak nie wszystkim udało się osiągnąć odpowiedni stopień integracji pozwalający na wzajemne zrozumienie. Do najsłynniejszych "autorów zbiorowych" należą m.in.: duet Jean Van Hamme - Grzegorz Rosiński (autorzy 19-albumowej już serii "THORGAL"), Pierre Christin i Enki Bilal (autorzy cyklu<sup>30</sup> "LEGENDY DNIA DZISIEJSZEGO"), a także Rene Goscinny i Alberto Uderzo (autorzy klasycznej serii "ASTERIKS").

"Literatura na świecie" w sierpniowym numerze z roku 1974 zamieściła tekst Szymona Kobylińskiego p.t.: "Brak dwugłosu". Tekst ów traktował o współdziałaniu literata i ilustrującego jego tekst plastyka. Jednak niektóre z jego tez znakomicie odnoszą się do wspólnej pracy scenarzysty i komiksiarza. Kobyliński pisze o treściowym wzbogacaniu tekstu poprzez odpowiednio dobrane rysunki, o interpretacji plastycznej utworu, o "dyskursie pomiędzy piórem a piórkiem"<sup>31</sup>. Jako przykład podaje ilustracje do "Alicji w krainie czarów" czy "Kubusia Puchatka", bez których książki te pozostają niepełne, niekompletne.

"Dwugłos artystów naprowadzających myśl odbiorcy w rejony intelektualnej powagi, dojrzałości odczuwania, wzbogacać tylko może sens i wartość dzieła"<sup>32</sup> - pisze Kobyliński. Słowa te idealnie ilustrują znaczenie twórczego zaangażowania autorów komiksu.

Kobyliński uważa integralność zespołu literat - plastyk za rzecz najważniejszą, gdyż jakiegokolwiek modyfikacje (współpraca z innym ilustratorem, etc.) powodują u czytelnika nidosyt a dzieło staje się przez to uboższe.

Wydaje się, że autor ma słuszość, gdyż niejednokrotnie komiksy robione przez młode, "niedotarte" zespoły sprawiały wrażenie pewnego niedopracowania a przy tym braku zrozumienia między autorami. Przykładem może być komiks "Naród wybrany" (scen.: Maciej Parowski, graf.: Jarosław

<sup>28</sup> M. Parowski, „Spotkanie”, op.cit.

<sup>29</sup> „Nie jestem z terażniejszości” - wywiad z Moebiusem, w: „Nowa Fantastyka” 1992 nr 1, str. 20.

<sup>30</sup> Autor świadomie nie nazywa „LEGEND...” serią, gdyż w albumach spółki Christin-Bilal brak wspólnego bohatera oraz jakichkolwiek powiązań fabularnych; łączą je jedynie poruszane problemy i zagadnienia.

<sup>31</sup> Sz. Kobyliński, „Brak dwugłosu”, w: „Literatura na świecie” 1974 nr 8, str.27.

Musiał), w którym rysownik nie zdołał graficznie przekazać wszystkich niuansów i aluzji niesionych przez scenariusz. W efekcie autorów posądzono o „niemoc twórczą”<sup>33</sup> a komiks uznano za nieudany.

Na kształt scenariusza i przedstawień graficznych wpływać może bardzo wiele czynników. Komiks do chwili oddania go do druku pozostaje dziełem otwartym, w którym jeszcze coś można zmienić. Czasami okazuje się, że jakaś scena nie pasuje nastrojem do wymowy utworu i trzeba ją zmodyfikować. Tak stało się na przykład ze sceną na planszach 26 i 27 albumu "WIEDŹMIN-Mniejsze zło" (scen. na podstawie opowiadania Andrzeja Sapkowskiego: Maciej Parowski, graf.: Bogusław Polch)<sup>34</sup>. Andrzej Sapkowski podczas autoryzacji komiksu nie zgodził się z interpretacją Parowskiego i nakazał usunąć z komiksu scenę, w której jego bohaterka płacze, gdyż kłóciło się to z psychologicznym wizerunkiem tej postaci. Z kolei wydawca może nie zgodzić się na publikację scen lub wypowiedzi nie odpowiadających jego przekonaniom (znowu plansza 27 albumu "Mniejsze zło" - rysunek przedstawiający akt seksualny w wykonaniu pary bohaterów rysownik musiał zastąpić bardziej "neutralnym" obyczajowo kadrem przedstawiającym parę zalecających się kotów. Czasem zaś sami autorzy już po wydrukowaniu komiksu decydują się na wprowadzenie lub usunięcie kilku szczegółów. Wystarczy porównać pierwszą część przygód Funky'ego Kowala, a raczej jej wersję odcinkową z "Fantastyki" z wydaniem albumowym. Autorzy poprzez wprowadzenie dodatkowych plansz oraz zwiększenie liczby elementów znaczących na drugim planie mieli na celu bardziej wyraziste ukazanie tudzież dookreślenie świata przedstawionego utworu. Chodziło też o usunięcie niezręczności stylistycznych pierwszej wersji, n.p. nazwę statku kosmicznego "SNACK" zmieniono na "SNAOK". Bogusław Polch w rozmowie ze mną tłumaczył to tak: "To był jeden z idiotycznych żartów Rodka. Kto to widział, żeby statek kosmiczny nazywał się "ZAGRYCHA"?".

Problemy z określeniem autorstwa graficznej strony komiksu pojawiają się, kiedy opowieść rysunkowa tworzona jest według metody przemysłowej popularnej przede wszystkim w Ameryce. Metoda ta polega na stworzeniu artystycznego studia, w którym grupa specjalistów zajmuje się grafiką, kolorystyką i liternictwem. Powstały przy tym całe specjalizacje: penciller (od angielskiego "pencil" - "ołówek") - rysownik kładący na

---

<sup>32</sup> Tamże, str. 31.

<sup>33</sup> Sformułowanie W. Czerniszewskiego podczas polemiki z M. Parowskim na łamach „Komiksu” 1993 nr 7.

planszach szkic ołówkowy, inker (od angielskiego "ink" - "tusze") - rysownik pokrywający ten szkic tuszem, kolorysta - po przetworzeniu zatuszowanych plansz na diapozytywy i blaudruki, nakłada na tych ostatnich barwy - i wreszcie liternik, który na gotowe już plansze nanosi tekst. Czasami dochodzi do głosu również "finishing artist" ("artysta wykańczający" - ten termin nie ma odpowiednika w języku polskim) - rysownik poprawiający detale po inkerze, nanoszący światłocień i tzw. efekt półcienia. Zazwyczaj jednak wykończeniem graficznych plansz zajmuje się autor zatuszowanych rysunków.

Przy takim rozłożeniu pracy trudno jest wskazać jednego, konkretnego autora, dlatego też w wydaniach zeszytowych i albumowych wymienieni są wszyscy rysownicy. Prezentacja artystów odbywa się zwykle na stronie tytułowej komiksu. Jeśli zaś wydawca zdecyduje się wydrukować czyjekolwiek nazwisko na okładce, to zazwyczaj w grę wchodzi jedynie autorzy scenariusza oraz szkiców ołówkowych. Ci ostatni z reguły uważani są za twórców strony graficznej komiksu. Choć zdarzają się wyjątki.

W kwartalniku "MEGA MARVEL" 1/94 przedstawiono historię z cyklu "GHOST RIDER", do której szkice zrobił niejaki Javier Saltares, natomiast tusz położył rysownik Mark "TEX" Texeira. I to jego właśnie wymienia się jako autora komiksu. Według informacji Arkadiusza Wróblewskiego z wydawnictwa TM-SEMIC Saltares był jedynie pencillerem, któremu zlecono kompozycję kadrów i ułożenie ich na planszy według scenariusza<sup>35</sup>.

Wydawnictwo TM-SEMIC w Wydaniu Specjalnym 1/94 opublikowało historię: "BATMAN - Miecz Azraela", gdzie jako autorów rysunków wymieniono równorzędnie Joego Quesadę i jego inkera, Kevina Nowlana. Zdarza się więc, że rysownik tuszujący może stać się rzeczywistym współautorem komiksu (nota bene: można domniemywać, iż jedną z przyczyn, dla której nazwisko Nowlana pojawiło się na okładce "Miecza Azraela", był fakt, iż rysownik ten zdobył sobie uznanie jako samodzielny autor. W Polsce można obejrzeć jego odcinkowy komiks "SCION" do scenariusza George'a Caragonne'a rysowany dla magazynu "Penthouse Comix").

Przy próbach przenoszenia metody amerykańskiej w realia europejskie inker z reguły staje się "narzędziem" autora służącym jedynie umożliwieniu reprodukcji jego rysunków. Podobnie rzecz się ma z kolorystą i liternikiem.

Jedyna, jak dotąd, próba zastosowania powyższej metody w Polsce miała miejsce w latach 1993-1994 przy tworzeniu albumów z

---

<sup>34</sup> zob. „WIEDŹMIN - Mniejsze zło”, w: „Komiks” 1993 nr 10, plansze 26- 27.

<sup>35</sup> Rozmowa z autorem pracy (6 listopada 1994 roku podczas sesji „Komiks”).

serii "WIEDŹMIN" dla wydawnictwa Prószyński i S-ka. Na przykładzie albumu "WIEDŹMIN - Geralt" przedstawiony zostanie poniżej proces powstawania komiksu. Oceniony zostanie również wpływ, jaki na utwór wywiera każda z pracujących nad nim osób.

W grudniowym numerze "Fantastyki" z roku 1986 ukazało się nadesłane na konkurs literacki opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego p.t.: "Wiedźmin". Na podstawie tegoż opowiadania w 1993 roku Maciej Parowski napisał dla wydawnictwa Prószyński i S-ka scenariusz komiksu.

O wpływie Sapkowskiego na "WIEDŹMINA" mowa była już wcześniej. Teraz pora zająć się rysownikiem i jego pomocnikami.

Na podstawie scenariusza Parowskiego Bogusław Polch narysował plansze w "ołówku", które w miarę powstawania przekazywał inkerowi.

Inker (autor niniejszej pracy) miał za zadanie pokryć ołówkowe szkice tuszem.

"Szczерze mówiąc inker nie jest mi potrzebny jako kreatywny współpracownik, a jedynie jako rysownik pomagający pokryć określoną przestrzeń rysunku czernią"<sup>36</sup> - przyznał autor w wywiadzie dla "Komiksu". Mimo powyższej wypowiedzi doświadczony rysownik pozwolił inkerowi na nieco indywidualnej ekspresji a nawet w pewnym momencie wprowadził do komiksu jeden z wymyślonych przez niego szczegółów znaczących (o szczegółach znaczących mowa będzie w rozdziałach III i IV niniejszej pracy), co przy tego typu współpracy nie zdarza się zbyt często.

Po zatuszowaniu plansz przez inkera Polch pracował nad nimi, aby, jak mówi, "zostawić swoje odciski palców", to znaczy usunąć wszystkie widoczne "nadprogramowe" ślady, jakie pozostawił po sobie inker oraz wprowadzić kilka poprawek i uzupełnień.

"To jest zboczenie zawodowe. Dopóki głos, który siedzi we mnie głęboko, a pozostaje mi nie znany, nie powie - Wystarczy, trzeba oddać plansze - to nie porzucam pracy. Nie zdarzyło mi się usłyszeć tego głosu, zanim nie posiedzialem nad każdą planszą dostarczoną przez inkera"<sup>37</sup>.

Kiedy zatuszowane plansze osiągnęły już kształt pożądany przez artystę, sporządzono z nich blaudruki (niebieskodruki) i przezroczyste slajdy czyli diapozytywy (na marginesie warto dodać, że tym etapem produkcji zajmuje się współpracujący z firmą Prószyński i S-ka pracownik naukowy Wydziału Geografii Uniwersytetu Warszawskiego).

Świeże blaudruki trafiły do kolorystki. Została nią pani Da-

---

<sup>36</sup> „Linia życia ciągnięta tuszem” - wywiad z B. Polchem, w: „Komiks” 1993 nr 10, str. 49.

<sup>37</sup> Tamże.

nuta Polch, żona autora. Podobnie, jak inkerowi, rysownik pozwolił jej na pewne przejawy indywidualnej ekspresji. W przypadku kolorystki było to o tyle ryzykowne, że jej wyobrażenia barw komiksu mogły odbiegać od wyobrażeń i intencji autora, nie mówiąc o możliwości zakłócenia kompozycji kolorystycznych.

"Nie mam czasu na pokazywanie palcem, co jak pomalować" - powiedział mi Bogusław Polch. - "Opisuję nastroje, które winny dominować. Ustalam kolorystykę ubioru bohatera a reszta to żywioł i wycucie. A przez wycucie rozumiem harmonię barw. To jest oczywiście kwestia intuicyjna. Owszem, zdarzają się nieporozumienia... które się koryguje. Ale z pewnością nie pokazuję palcem. Nie mam, powtarzam, na to czasu".

"Trzeba wyraźnie zakreślić granice współpracy" - stwierdził z naciskiem artysta. - "Zarówno inker, jak i kolorystka muszą wiedzieć, czego się po nich mogą spodziewać. Nie znaczy to, że nie jestem otwarty na inicjatywę z ich strony. Wprost przeciwnie - zwłaszcza, jeśli będzie to korzystne dla komiksu".

"WIEDŹMIN" jest pierwszą serią w Polsce rysowaną z podziałem na autora i jego pomocników - i w związku z tym można było sobie pozwolić na pewne odstępstwa od przyjętej formuły. Dlatego też inker i kolorystka - osoby pełniące funkcje „narzędzi” miały szansę wykazać się wyobraźnią i ciekawymi pomysłami. Podejrzewać można, że amerykański system upowszechni się na naszym rynku, role pomocników autora zostaną znowu ograniczone do pełnienia funkcji "narzędzi".

W nieco gorszej sytuacji znajduje się liternik. W przypadku "Geralta" był nim Wojciech Frajs, który pracował już przedtem dla pisma "Komiks" wpisując polskie przekłady w "dymki" komiksów zagranicznych. Na potrzeby "WIEDŹMINA" zmuszony był upodobnić swój charakter pisma do liter, jakie w swoich komiksach stawia Polch. Jedyne przejawy indywidualności, na jakie może sobie pozwolić liternik, zaistnieć mogą przy wpisywaniu w "dymki" onomatopiej typu "ŁUBUDU".

Do osób mających wpływ na powstający komiks zaliczyć należy wydawcę (o czym była wcześniej mowa) oraz jego przedstawiciela w osobie redaktora naczelnego pisma "Komiks", Waldemara Czerniszewskiego. Do obowiązków redaktora należy m.in. kontrola tekstów w "dymkach" (zarówno pod względem poprawności językowej, jak też merytorycznej i obyczajowej), ale przede wszystkim prowadzi on mediacje między autorami a wydawcą. Wskutek dość niejasnego statusu komiksów drukowanych w "Komiksie", dochodzi nieraz do gwałtownych wymian zdań. Rysownicy uważają, że ich utwory to autonomiczne albumy, w zawartość których nikt nie ma prawa

ingerować. Wydawca, Zbigniew Sykulski, jest natomiast zdania, że są to historie publikowane w jego czasopiśmie i w związku z tym czuje się uprawniony do pewnego stopnia współautorstwa.

W sytuacji, kiedy komiks może mieć kilku różnych autorów (w tym również osoby tytuł autora sobie uzurpujące), rysownicy coraz częściej decydują się na publikowanie historii w pełni autorskich, stworzonych od początku do końca przez nich samych. Tak na przykład postąpił francuski artysta Enki Bilal. Po długiej i owocnej pracy ze scenarzystą Pierre'em Christine (cykl "LEGENDY DNIA DZISIEJSZEGO") narysował do własnego scenariusza trylogię: "Targowisko nieśmiertelnych", "Kobieta-pułapka" i "Zimny równik". Komiksy te, jak twierdzą krytycy, stanowią "summę twórczych doświadczeń Bilala i najpełniejszą ekspresję jego wyobraźni"<sup>38</sup>.

Podobnie w Ameryce coraz więcej rysowników wygrywa z wydawcami boje toczone o publikacje autorskich opowieści rysunkowych. N.p. najbardziej znane w Polsce historie Todda McFarlane'a: "Torment" (Cierpienie) i "Maski" powstały według jego własnego scenariusza. Warto zauważyć, że artysta skorzystał jedynie z usług kolorysty, Gregory'ego Wrighta, co w znacznym stopniu wzmogło "autentyczność" jego rysunków.

Najbardziej radykalną postawą wykazał się rysownik Barry Windsor-Smith tworząc niezwykle popularny komiks "Weapon X" bez współudziału jakichkolwiek pomocników. Dzięki temu sława twórcy "perły komiksu światowego"<sup>39</sup> spływa dziś wyłącznie na niego.

Można sądzić, iż jest to początek nawrotu do tradycyjnej formuły: "jeden tytuł - jeden autor", którą jeszcze niedawno uważano za przeżytek. W dobie dyktatury wydawców i "uprzemysłowienia" grafiki komiksowej może być to bardzo ciekawa odmiana. Jednak nawet w przypadku komiksów nie-autorskich udział wszystkich "współtwórców" razem wziętych w powstawaniu albumu (zeszytu, etc.) stanowi tylko marną część udziału rysownika, który - jak stwierdził Enki Bilal - zawsze ma ostatnie słowo<sup>40</sup>.

### 1.3. Syntetyczny wizerunek autora. Kontakt z odbiorcą poprzez dzieło.

Poprzedni podrozdział zakończyło stwierdzenie Enkiego Bilala, w myśl którego scenarzysta współtworzy komiks (a rzesza osób usiłuje wyrzucić na utwór swój wpływ), ale ostatnie słowo ma zawsze rysownik. Dlatego też w powszechnej opinii za autora ko-

<sup>38</sup> W. Birek, „Enki Bilal”, w: „Nowa Fantastyka” 1991 nr 3, str. 53-54.

<sup>39</sup> Sformułowanie A. Wróblewskiego - kwartalnik „Mega Marvel” 1994 nr 4, II str. okładki.

<sup>40</sup> M. Parowski, D. Malinowska, „Orwellowskie pejzaże”, w: „Komiks” 1991 nr 6, II str. okładki.

miksów uważa się przede wszystkim autora strony graficznej zwanego pospolicie "komiksiarzem".

Maciej Parowski w artykule "Spotkanie" próbuje przedstawić wzorcowy, syntetyczny portret artysty - rysownika komiksów. Jest to swoisty repertuar kilku najważniejszych cech jakimi odznaczają się komiksiarze:

- są fetyszystami i kolekcjonerami - "kochają się w przedmiotach i kształtach"<sup>41</sup>;
- oglądają nałogowo telewizję - bardzo często przy wyłączonej fonii, koncentrując się jedynie na obrazie, montażu i ujęciach;
- mają ulubionych rysowników, których wpływ na siebie próbują zamaskować;
- mają rysowników - przyjaciół (i rywali jednocześnie), z którymi toczą nieustanny wyścig;
- "są doskonałymi poganami"<sup>42</sup> - dostrzegają jedynie rzeczy i powierzchni rzeczy (w rzeczywistości i na rysunkach innych);
- są smakoszami, choć nie nadużywają jedzenia;
- stronią od nałogów - korzystają jedynie z "eleganckich" używek ("czystą może was poczęstować poeta, prozaik piwem - od komiksiarza spodziewajcie się najlepszej whisky, ginu, koniaku, Martini, bądź drinka, do którego wytrzaśnie skądś cytrynowy sok Lime'a"<sup>43</sup>);
- namiętnie słuchają muzyki - z reguły dobierają akompaniament do rodzaju rysowanego komiksu;
- znają się na kobietach - na ich fryzurach, modzie, kosmetykach, aby móc w nie wyposażać rysowane przez siebie bohaterki.

"Syntetyczny portret komiksiarza to wizerunek faceta pochylonego nad planszą, ze słuchawkami w uszach. Przed nim na wiszącym kilimie kilka fantazyjnych sztyletów, obok w głębi pokoju włączony telewizor, a na stole w zasięgu ręki popielniczka z tłącym się camelem i figurka głównego bohatera (którego rysownik właśnie szkicuje), wykonana własnoręcznie z modeliny tak, aby można ją było zważyć w dłoni i obejrzeć wszystkie możliwe profile. A kiedy rysownik kładzie się spać, obok przy wezglowiu zostawia kartkę i ołówek - może coś wpadnie w ostatniej chwili nim przyjdą sny"<sup>44</sup>.

Parowski w tymże artykule w odniesieniu do rysownika używa nawet słowa "czarodziej". Powołuje się przy tym na esej Thierry'ego Smolderna: "Komiks i prawa półkula" dowodzący, że

---

<sup>41</sup> M. Parowski, „Spotkanie”, op.cit., str. 49.

<sup>42</sup> Tamże.

<sup>43</sup> Tamże.



artyści komiksu podczas jego rysowania pogrążają się w specyficznym transie nie poddającym się analizie. Zwłaszcza, jeśli pracują na własną rękę, nie obciążeni krępującym ich scenariuszem.

"Giraud /prawdziwe nazwisko Moebiusa - K.L.Ch./ (...) wyznaje, że podczas trwania transu artysta żyje w jakimś innym stanie, prawie nie do zniesienia, który nadaje później rysunkowi zniewalającą moc. Jestem na przedstawieniu - mówi - na którym papier jest sceną"<sup>45</sup>.

Smoldern przytacza tezę pani doktor Betty Edwards, wykładowcy California State University, która podjęła próbę interpretacji takiego stanu. Doktor Edwards opierając się na rozróżnieniu zadań poznawczych dwu półkul ludzkiego mózgu, do którego doszedł neurobiolog Roger Sperry (lewa półkula odpowiada za werbalizację myśli, prawa prowadzi równoległe myśli niewerbalne) skoncentrowała się na istnieniu dwu typów świadomości o różnych możliwościach. "Świadomość lewej półkuli" jest analityczna, werbalna. "Świadomość prawej półkuli" postrzega i pojmuje obrazy całościowo. To w prawej półkuli dokonują się wszelkiego rodzaju uniesienia estetyczne i mistyczne.

Betty Edwards twierdzi, że komiksiarze podczas rysowania "zanurzają się w innej świadomości. Znajdują się w stanie uniesienia, jednoczą się ze swoją pracą, zdolni są pojmować sprawy i zależności, których normalnie nie postrzegają"<sup>46</sup>. Innymi słowy, ze "świadomości lewej półkuli" przemieszczają się w obszar "świadomości półkuli prawej". To przemieszczenie wywołuje u nich stan podobny transowi.

Thierry Smoldern uważa, że czytelnicy komiksów również dysponują dwiema świadomościami. Lewa półkula zajmuje się lekturą "dymków" i deszyfracją znaków graficznych. Półkula prawa pomaga układać czytelnikowi obrazy w jednolity strumień tworzący z nich precyzyjnie skonstruowany wszechświat, czasoprzestrzeń. To właśnie współdziałanie obydwu półkul umożliwia jednoczesne "czytanie - oglądanie" dymków i obrazków. Bardzo ciekawie (choć w sposób przemetaforyzowany) określił ten typ percepcji Zygmunt Kałużyński w artykule "Moja Ania": "mianowicie, tekst się OGLĄDA, zaś rysunki się CZYTA"<sup>47</sup>.

Dzięki istnieniu dwóch typów świadomości zarówno u autora-nadawcy, jak i u czytelnika-odbiorcy, przekaz między nimi jest możliwy i nierzadko zachodzi w obie strony.

<sup>44</sup> Tamże, str. 49-50.

<sup>45</sup> Th. Smoldern, „Komiks i prawa półkula”, w: „Komiks” 1989 nr 2, str. 36.

<sup>46</sup> Tamże, str. 37.

Autor poprzez tworzenie i burzenie konwencji (plastycznych, narracyjnych, etc.) tworzy swój indywidualny język, który dopasowuje do reguł języka komiksu jako gatunku sztuki. Zaprasza czytelnika do wspólnej zabawy, do tropienia śladów, które pozostawił dla niego w utworze. Ślady te wykraczają poza ramy świata komiksu odnosząc się bezpośrednio do rzeczywistości pozakomiksowej, w której żyją obydwa - nadawca i odbiorca<sup>48</sup>.

Istnieją komiksy przeznaczone wyłącznie dla określonej grupy czytelników z powodu nasycenia ich treści znakami zrozumiałymi jedynie dla osób o podobnym doświadczeniu i bagażu lektur, co autorzy. Modelowe przykłady takich komiksów to: "Larkis - Pierwsza śmierć"<sup>49</sup> (scenariusz: Wiktor Żwikiewicz i Jacek Rodek, grafika: Andrzej Nowakowski) drukowany w odcinkach w "Fantastyce" i "Naród wybrany" (scenariusz: Maciej Parowski, grafika: Jarosław Musiał) drukowany również w odcinkach w "Nowej Fantastyce". Komiksy te pełne są aluzji do utworów opublikowanych w obydwu tych pismach (zjawisko to zostanie omówione pełniej w rozdziale IV), co powoduje ich hermetyczność i brak zainteresowania wśród ludzi spoza środowiska pisarzy i czytelników preferujących fantastykę.

Oto fragment listu czytelnika "Nowej Fantastyki" oceniający aluzje Parowskiego do życia redakcyjnego w "Narodzie wybranym":

"Sądzę natomiast, że zbyt dosłowność w pokazywaniu Waszego świata redakcyjnego, Waszych sympatii i antypatii (...) raczej komiksowi zaszkodziła. Proszę wybaczyć, ale nie jesteście gwiazdami miary Hollywoodu, aby niedyskrecje z waszego życia i pracy mogły zainteresować szerszy krąg" (Feliks Szymusiak, Piekielnik)<sup>50</sup>.

Można pokusić się o domniemanie, że scenarzyści obydwu komiksów, Parowski i Rodek, chcieli - każdy na własny rachunek - powtórzyć sukces, jakim stało się stworzenie serii o Funkym Kovalu. Komiks ten, jak żaden przed nim w Polsce, nastawiony był na kontakt i dialog z czytelnikiem poprzez wplątanie w świat utworu "odnośników" do rzeczywistości pozakomiksowej. Jednak w większości były to "odnośniki" dotyczące wielu dziedzin życia (n.p. sprzęt audiowizualny firmy "Unitra" w XXI wieku, miasteczko Twinducks jako aluzja

<sup>47</sup> Z. Kałużyński, op. cit.

<sup>48</sup> Czytelnik ocenić może dokonania autora wysyłając listy do wydawnictwa (lub do redakcji pisma, na łamach którego ukazuje się komiks) ewentualnie wypowiadając się krytycznie lub afirmująco podczas wieczoru autorskiego, uroczystości promocyjnej nowego albumu, etc. (w Polsce tradycje takich spotkań nie są prawie w ogóle rozwinięte)

<sup>49</sup> Z racji, że zamiast planowanego serialu powstał tylko jeden komiks, „Larkis” nie jest tytułem serii i dlatego nie został wyróżniony wersalikami.

do serialu "Miasteczko Twin Peaks", twarze powszechnie znanych polityków) podane dyskretnie, na drugim planie. Były oczywiście nawiązania do "Fantastyki", jak i do osób samych autorów, ale nigdy nie wysunęły się one przed warstwę treściową - w odróżnieniu od "Larkisa" i "Narodu...". Ponadto obydwie te komiksy powstały po ukazaniu się pierwszej części "KOVALA" p.t.: "Bez oddechu" i "smaczki" w nich zawarte sprawiły już wrażenie wtórności, wytarcia konwencji.

Wiele przesłanek wskazuje jednak na to, że moda na wizerunki osób znanych przeżyje swój renesans - i to za sprawą autorów, którzy wprowadzili ją do polskiego komiksu po raz pierwszy. Mowa o adaptacji opowiadań Andrzeja Sapkowskiego, czyli serii "WIEDZMIN". Uważny i doświadczony czytelnik dostrzeże w tym - robionym bardzo serio - komiksie wiele znaków wprowadzonych "z przymrużeniem oka" przez Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha (n.p. szaleni i źli czarownicy z komiksu "Mniejsze zło" są zastanawiająco podobni do polityków ze Zjednoczenia Chrześcijańsko - Narodowego), które jednak w niczym nie zakłócają nastroju ani wymowy dzieł.

"Z komiksem jak z flirtem - jest smaczny, kiedy chcą obie strony"<sup>51</sup> - pisał Maciej Parowski. Stwierdzenie to można poprzeć przykładem: jeden z bohaterów pierwszego komiksu o wiedźminie - "Droga bez powrotu" - jest z zawodu kowalem. Pisząc scenariusz tego komiksu Parowski popełnił małą pomyłkę. Mając za sobą trzy albumy z serii "FUNKY KOVAL", zamiast "kował", czysto odruchowo napisał: "Koval". Bogusław Polch potraktował to jako świetny pomysł i obdarzył komikсового kowala twarzą (nieco tylko przemodelowaną) doskonale znanego czytelnikom komandora Kowala. Jak zostało to odebrane, niech świadczy relacja Waldemara Czerniszewskiego z III Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu w Łodzi:

"...kiedy na przedstawionych w Łodzi planszach apokaliptyczni jeźdźcy Sapkowskiego pytają wieśniaków: "Który to kował?", publiczność podejmuje dialog, odpowiadając: "Wiadomo, Funky!"<sup>52</sup>.

"W języku komiksu nie ma miejsca na ekspresję cech nadawcy" - pisał w 1979 roku Sergiusz Sterna-Wachowiak. Czas pokazał, że powyższy pogląd należy jak najszybciej zrewidować.

---

<sup>50</sup> „Czytelnicy i Fantastyka”, w: „Nowa Fantastyka” 1993 nr 8, str. 2.

<sup>51</sup> M. Parowski, „Komiks i my”, op.cit., str. 64.

<sup>52</sup> W. Czerniszewski, „Starzy mistrzowie i „młódź””, op.cit., III str. okładki.

## ROZDZIAŁ II

### Narracja i przekaz werbalny

#### 2.1. Komiks jako "jedność ikono-lingwistyczna".

Niniejszy rozdział poświęcony będzie roli języka w komiksie oraz zagadnieniom związanym z komiksową narracją. Przy pewnym uproszczeniu można by rzec, iż poniższe uwagi dotyczyć będą działalności scenarzysty, podczas gdy rozdział następny traktować będzie o działalności rysownika.

Aby uniknąć różnego rodzaju nieporozumień, należy najpierw poświęcić nieco uwagi naturze samego medium. Punktem wyjścia niech będzie pytanie: dlaczego pewne historie opowiadane są właśnie w komiksach? Wojciech Birek, jeden z najlepszych w Polsce teoretyków i krytyków komiksu, w referacie: "Uwagi o powstawaniu komiksu" zawarł taką oto myśl: "Jeżeli ja, jako autor, chcę narysować komiks, to znaczy, że chcę opowiedzieć taką historię, którą najlepiej da się przedstawić w komiksie. Znaczy to innymi słowy, że estetyka i środki wyrazu typowe dla komiksu będą najlepsze do opowiedzenia mojej historii"<sup>53</sup>. Prawdziwość tej tezy ilustruje fakt, że prawie wszystkie filmowe lub powieściowe adaptacje opowieści rysunkowych okazały się nieudane<sup>54</sup>. To, co przekonywało i urzekało w komiksie, zniknęło bezpowrotnie po przeniesieniu historii na ekran bądź na karty książki. Podobnie nie przekonuje odbiorców większość komiksowych adaptacji utworów filmowych i literackich. Każde medium ma własne cechy dystynktywne, nieprzetłumaczalne na język innego przekaznika.

Bardzo często spotkać się można z błędnym przekonaniem, że komiksy to albo seria obrazków obdarzona tekstem, albo zilustrowany serią obrazków tekst literacki (na tej podstawie do niedawna za jeden z pierwszych - i jeden z lepszych - polskich komiksów uważano "Przygody Koziołka Matołka"). Innymi słowy uważa się, że jeden z dwóch zasadniczych składników komiksu - słowo bądź rysunek - musi dominować. Jest rzeczą bezsporną, iż

---

<sup>53</sup> Referat wygłoszony został 4 listopada 1994 roku podczas krakowskiej sesji „Komiks”.

<sup>54</sup> Istnieje, oczywiście, kilka wyjątków (m.in. „Batman” i „Powrót Batmana” w reżyserii Tima Burtona). Jednak filmami tymi rządzą raczej reguły kina niż komiksu. Dlatego właśnie są to filmy udane.

istnieją utwory o charakterze literacko - graficznym, w których dany rodzaj kodu przeważa, jednak nie są to komiksy w dokładnym tego słowa znaczeniu. We wszystkich definicjach komiksu podkreśla się równorzędność tekstu i grafiki jako znaków tworzących nową, samoistną całość.

"Dla potrzeb niniejszej analizy zakłada się, iż dopiero całość, jaką jest komiks (tzn. tekst słowny i tekst ikoniczny) to znak autonomiczny, natomiast słowo i obraz to znaki nieautonomiczne, funkcjonalne i podporządkowane owej całości"<sup>55</sup> - pisze Ryszard Przybylski w artykule "Świat komiksu". Z kolei Krzysztof Teodor Toeplitz formułując definicję gatunku w książce "Sztuka komiksu" podkreśla "szczególną formę graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego" określając ją jako "jedność ikono-lingwistyczną"<sup>56</sup>.

Istotną rzeczą przy omawianiu zagadnień narracji komiksowej jest określenie relacji łączących ten gatunek z innymi mediami. Krystyna Kuliczowska w niezbyt udanym tekście: "W obrazkowym mikroświecie" stosuje metodę odnajdywania podobieństw i analogii: "Miejsce komiksów jako pewnej dziedziny twórczości (...) jest dość skomplikowane, gdyż znajduje się ona jak gdyby na przecięciu wielu innych dziedzin: filmu, zwłaszcza rysunkowego, ale także kina niemego (...). Sama idea długo ciągnących się serii w odcinkach wiąże się z powieścią odcinkową; przejęły tę rolę seriale telewizyjne. Wyraźne są także pokrewieństwa z formami dramatycznymi: akcja, dialog"<sup>57</sup>.

Z kolei Pierre Couperie, francuski teoretyk komiksu i redaktor naczelny magazynu "PHENIX", w cytowanym przez Ryszarda Przybylskiego artykule: "Antecedents and Definition of the Comic Strip" preferuje dobór cech odróżniających komiks od innych mediów: "Komiks to opowieść składająca się z obrazków rysowanych przez jednego lub wielu artystów (w ten sposób możemy wyeliminować z rozważań kino lub powieść w fotografiach), obrazków statycznych (w opozycji do animowanego filmu), wielokrotnych (w opozycji do ryciny) i zestawionych obok siebie (w opozycji do ilustracji lub graficznej opowieści)"<sup>58</sup>.

Komiks jako osobne medium wykształcił własny język, własną estetykę i własne środki wyrazu. W odniesieniu do tego gatunku

---

<sup>55</sup> R. Przybylski, „Świat komiksu”, w: „Sztuka” 1978 nr 2/5, str. 19.

<sup>56</sup> K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, Czytelnik, Warszawa 1985, str. 40.

<sup>57</sup> K. Kuliczowska, „W obrazkowym mikroświecie”, w: „Literatura na świecie” 1974 nr 8, str.44.

<sup>58</sup> R. Przybylski, „Świat komiksu”, op.cit., str. 21. - za artykułem P. Couperie „Antecedents and Definition of the Comic Strip”, w: „GRAPHIS” (nie „GRAPHICS”, jak błędnie podaje Przybylski) 1972/73 nr 159.

przestają obowiązywać tradycyjne zasady przyjęte dla innych mediów. Wiele cennych uwag Rudolfa Arnheima dotyczących komponowania i percepcji dzieł malarskich traci ważność w konfrontacji z komiksem. Typologia Franza Stanzla wyznaczająca sposoby narracji literackiej jest bezradna wobec nowych, nie istniejących w literaturze sposobów narracji komiksowej. Selekcja negatywna Pierre'a Couperie jest niewątpliwie słuszna, lecz pamiętać należy, iż komiks mimo swej odrębności wykazuje wiele cech wspólnych z innymi mediami (wymieniła je Kuliczowska). Przy opisywaniu języka komiksu zwraca się uwagę na ów szczególny konglomerat podobieństw i różnic. Podobieństwa służą lepszej orientacji badacza i częściowemu zastosowaniu wykształconego przy innych okazjach aparatu pojęciowego. Różnice stają się przedmiotem głębszych analiz i weryfikacji ustalonych poglądów. Nie sposób rozpatrywać w oderwaniu podobieństw i różnic pomiędzy komiksem a innymi mediami.

Nie wolno również rozpatrywać roli słowa w komiksie w oderwaniu od rysunku - i vice versa. Każda analiza musi być prowadzona ze świadomością, że zarówno tekst literacki, jak też ikoniczny nie stanowią kodów samoistnych i znaczenie każdego z nich materializuje się dopiero w zetknięciu z kodem dopełniającym całość.

W niniejszej pracy, mimo strukturalnego podziału, "przekaz werbalny" i "przekaz niewerbalny" nie będą rozpatrywane osobno, gdyż po prostu nie jest to możliwe. Każdy typ przekazu analizowany będzie w kontekście "współpracy" z drugim przekazem. Tylko taka metoda umożliwi ogarnięcie języka komiksu jako integralnej całości, na której tle rozpatrywane będą poszczególne jej składniki.

## **2.2. Sposoby werbalnej narracji komiksowej.**

Dla potrzeb niniejszych rozważań przez słowa "werbalna narracja" rozumieć należy słowny komentarz towarzyszący obrazkom. Dla odróżnienia od kwestii wypowiedzianych w "dymkach" komentarzów najczęściej bywa umieszczany poza komiksowym kadrem. Jeżeli znajduje się wewnątrz niego, to zazwyczaj oddzielany bywa od rysunku ramką sugerującą autonomiczność tekstu.

Za reprezentatywny dla komiksu przyjmuje się minimalny udział narratora w prezentacji wydarzeń. Komiks jako medium wizualne opiera się przede wszystkim na obrazie. Tekst słowny poddany jest maksymalnej redukcji. W efekcie komentarze narratora zostają ograniczone do krótkich, najczęściej jednowyrazowych

równoważników zdań typu: "Wtem!...", "Nagle!...", "Tymczasem...", "1200 metrów dalej..." lub "Następnego dnia...". Niemal wszystkie tego rodzaju wtrącenia to najbardziej podstawowe, odarte z wszelkich ozdobników stylistycznych informacje pomagające umiejscowić wydarzenia w czasie i przestrzeni. Warto zauważyć, że prawie bez wyjątku kończą się one wielokropkami stanowiąc jakby urwane początki zdań, których zakończenia - co sugerują autorzy - czytelnicy mają przed oczami na obrazku. Od talentu twórców komiksu zależy, czy przejście (w obrębie jednego zdania!) od tekstu słownego do tekstu ikonycznego dokonuje się płynnie, czy też towarzyszą mu zakłócenia.

W miarę rozwoju języka komiksu zaczęto rozszerzać komentarz narratorski do całych zdań, a wkrótce też - do niemalże literackich sekwencji. Z artystów znanych w Polsce rekord pod tym względem pobił francuski rysownik Enki Bilal, który otworzył autorski album "Targowisko nieśmiertelnych" tekstem, który zająłby kilka stron znormalizowanego maszynopisu<sup>59</sup>. Ciekawe, że narracja "literacka" występuje zazwyczaj przede wszystkim w prologu i epilogu komiksu. W trakcie akcji następuje zwrot ku "tradycyjnemu", lakonicznemu komentarzowi.

Niektórzy autorzy narrację "literacką" stosują na tyle konsekwentnie, że wzorem Franza Stanzla można doszukać się trzech typów narratorskiego komentarza.

Pierwszy (i najpopularniejszy) typ narracji to narracja w trzeciej osobie liczby pojedynczej. Występuje ona m.in. w komiksach Janusza Christy z serii "KAJKO I KOKOSZ". Oto, jak zaczyna się album "Skarby Mirmiła":

Komentarz narratora: "Banda rycerzy-rozbójników zwanych zbójcerzami wielokrotnie przekonywała się, że mieszkańcy Mirmiłowa to lud wesoły, uprzejmy i nie znoszący awantur". Na obrazku pobici zbójcerze uchodzą spod Mirmiłowa. Na pierwszym planie Kapral zwraca się do Hegemona: "Wodzu Hegemonie, ale nas sprali...". Hegemon na to: "Dobierzemy się im jeszcze do skóry"<sup>60</sup>.

Na następnych obrazkach opisany jest gród kasztelana Mirmiła, a także sam kasztelan, jego żona oraz najdzielniejszy woje - Kajko i Kokosz z nieodłącznym smokiem Milusiem.

Na dalszych planszach Christa nadal stosuje metodę opisywania tego, co widać na obrazku przez co momentami jego komiks przekształca się w wizualizację tekstu literackiego. Modelowym

---

<sup>59</sup> Pierwszych jedenaście plansz tego albumu ukazało się w inauguracyjnym (i jedynym, jaki ujrzał światło dzienne) numerze magazynu komiksowego „CDN” w 1992 roku.

tego przykładem jest kadr, na którym widać skrzynię wypełnioną po brzegi kosztownościami. Towarzyszy mu tekst:

"Stojąca na dziedzińcu skrzynię wypełniały złote i srebrne łańcuchy, naszyjniki, bransolety, brosze, zausznice, pierścienie, naczynia oraz inne drobiazgi"<sup>61</sup>.

Zakończenie albumu jest również literacko rozbudowane. Na ostatnim obrazku przedstawiona jest uczta w grodzie Mirmiła, którą autor opatruje tekstem:

"Mieszkańcy sprawiedliwie rozdzielili między siebie zawartość skrzyni i aby nie pomniejszać zasługi Łamignata nie wspomnieli mu o tym, że jest to już tego dnia drugi kufer ze skarbami. Weselono się do rana"<sup>62</sup>.

Z podanych przykładów wynika, że powyższy typ narracji polega po prostu na wplataniu pomiędzy komiksowe obrazki fragmentów (niekiedy bardzo obszernych) tekstu literackiego, co prowadzić może do utraty wizualności medium. Ponadto narracja "trzecioosobowa", jeśli chodzi o kształtowanie języka komiksu, wymaga od autora najmniej inwencji i jako taka jest najmniej kreatywna. Jej zaletę stanowi możliwość ciekawego, dowcipnego (często opartego na kontraście) połączenia obrazu z tekstem, czego przykładem jest opisany powyżej pierwszy kadr "Skarbów Mirmiła". Można również powiedzieć, że narracja "trzecioosobowa" wymaga od autora pewnego opanowania języka i precyzji w artykułowaniu myśli, jednak tego samego wymagają od autorów pozostałe typy narracji.

Drugi typ narracji Stanzel nazwałby "auktoralną", gdyż jest to bezpośredni przekaz od autora (pojedynczego lub zbiorowego), który stoi za narysowaną historią i opisuje ją z pozycji wszechwiedzącego Boga. Ten rodzaj wypowiedzi umożliwia twórcom czynienie licznych dygresji i komentarzy o charakterze autotematycznym. Z polskich rysowników narrację "auktoralną" upodobali sobie m.in. Henryk Jerzy Cmielewski przy kreowaniu serii "TYTUS, ROMEK i A'TOMEK" oraz Tadeusz Baranowski. Ten ostatni podczas rysowania odcinkowego komiksu o przygodach Orient-Mena p.t.: "Co w kaloryferze piszczy" ozdabiał każdy odcinek (mieszczący się w obrębie jednej planszy) streszczeniem poprzednich przygód bohatera. W istocie było to streszczenie jedynie pierwszego odcinka (w którym Orient-Men spotkał Eskimosa z zimnym kaloryferem) utrzymane za każdym razem w innym stylu i opatrzone innymi, nierzadko osobistymi komentarzami.

---

<sup>60</sup> J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - Skarby Mirmiła”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1985, plansza 1.

<sup>61</sup> Tamże, plansza 24.



"...Tenże Eskimos prześladowuje Orient-Mena od czasu do czasu, co jest niezwykle denerwujące nie tylko dla Orient-Mena, ale i dla mnie...(Autor)"<sup>63</sup>.

"Powiadam P.T. Czytelników, że ob. Orient-Men nieumiejętnie reperując kaloryfer Eskimosowi, popsuł opinię sobie i nam wszystkim"<sup>64</sup>.

"W związku z powyższym i my nie będziemy ukrywali, że są to niesmaczne żarty, proszę państwa... (Autor)"<sup>65</sup>.

Baranowski niemal bez przerwy ujawnia się jako narrator. Zarówno opowiadając czytelnikom rysowane przez siebie historie (n.p. jego komiks "Antresolka Profesorka Nerwosolka"<sup>66</sup> rozpoczyna się słowami: "Przedstawiam dzisiaj państwu...", po czym następuje opis tytułowego bohatera<sup>67</sup>), jak też uświadamiając wszystkim, z bohaterami komiksu na czele, że mają do czynienia po prostu z rysowaną przez niego historyjką obrazkową. Oto cytaty z trzeciej części "Antresolki...":

"I łódź naszych bohaterów ruszyła w nieznaną, a jeżeli Autorowi nie zabraknie pomysłów, spotkają ich różne przygody". Na obrazku profesor Nerwosolek stoi na pokładzie łodzi i krzyczy z oddali: "Hej tam! Autorze! Nie pozwolimy sobą manipulować! Będziemy mieli takie przygody, jakie zechcemy!". Na dole dopisek: "Wobec tego cofam to, co napisałem powyżej (Autor)"<sup>68</sup>.

O ujawnianiu się autora w komiksie mowa będzie w rozdziale IV niniejszej pracy. Na obecnym etapie rozważań warto przyjrzeć się innym właściwościom narracji "auktoralnej".

Umożliwia ona prowadzenie swoistego dialogu autora z czytelnikiem. Autor oczekuje, że czytelnik uczy się określonych konwencji razem z ich twórcą i od pewnego momentu niektóre informacje bądź sygnały można pominąć milczeniem, ponieważ czytelnik doskonale się w nich orientuje. Sztukę "rozmowy" z czytelnikiem opanowali do perfekcji panowie Goscinny i Uderzo, autorzy komi-

<sup>62</sup> Tamże, plansza 40.

<sup>63</sup> T. Baranowski, „Co w kaloryferze piszczy”, w: „Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1984, plansza 6.

<sup>64</sup> Tamże, plansza 22.

<sup>65</sup> Tamże, plansza 27.

<sup>66</sup> Jest to komiks, który dał początek serii „ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA”. Ten sam tytuł pisany wersalikami odnosi się do całej serii; pisany zwykłymi literami - tylko do pierwszej części.

<sup>67</sup> T. Baranowski, „Antresolka Profesorka Nerwosolka”, w: „Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1982, plansza 1.

<sup>68</sup> T. Baranowski, „ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA - Część 2”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985, plansza 2 (Cytat pochodzi z trzeciej części serii, która w albumie T. Baranowskiego: „ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA” została oznaczona jako „Część 2”. Stało się tak dlatego, że pierwsza część serii ukazała się w albumie „Skąd się bierze woda sodowa” i pozostałym częściom zmieniono numerację).

ksu "ASTERIKS". W pierwszych kilku albumach z tej serii stworzyli konwencję, na mocy której każda historyjka kończy się ucztą we wiosce Galów i jedyną osobą, która nie siedzi przy stole jest związany i zakneblowany bard Kakofoniks (była już o tym mowa w rozdziale I). Czytelnicy zaakceptowali ten stan rzeczy i uznali go za rzecz naturalną. Tymczasem finał albumu "ASTERIKS - Tarcza Arwernów" przynosi pewną odmianę.

Na obrazku widać ucztę w konwencjonalnym ujęciu. Mówi narrator: "I po raz kolejny nasza przygoda kończy się festynem... Są tu wszyscy... Wszyscy?... Nie! Kogoś brakuje... Ale kogo?". Czytelnicy przyzwyczajeni do konwencji odpowiadają: "Kakofoniksa!". Tymczasem na następnym obrazku widać, że bard siedzi przy stole cały i zdrow. Komentarz narratora: "Nie jego, skoro tu jest... No więc kogo?"<sup>69</sup>. Później okazuje się, że chodzi o sterroryzowanego przez żonę wodza Galów, jednak dla niniejszych rozważań najistotniejsza jest owa wymiana zdań między nadawcą tekstu a jego odbiorcą. Ów przekaz nie byłby możliwy, gdyby komiks nie posiadał własnego języka artystycznego i środków stylistycznych pozwalających opowiedzieć daną historię w taki a nie inny sposób.

Trzecim typem komiksowej narracji "literackiej" jest narracja pierwszoosobowa. Występuje ona zwłaszcza w komiksach amerykańskich zdominowanych przez osoby superbohaterów (np. "THE PUNISHER"). Jednak klasycznym przykładem zastosowania narracji pierwszoosobowej jest wybitny komiks amerykańsko-europejskiej spółki autorskiej: Joe Haldeman (scenariusz) i Marvano (Mark Van Oppen - rysunki). Komiks ów to rozrysowana na trzy albumy seria: "WIECZNA WOJNA" będąca adaptacją powieści Haldemana pod tym samym tytułem. Głównym bohaterem i narratorem jest żołnierz William Mandella opisujący swoje przygody podczas kosmicznej wojny z obcą rasą (jest to transpozycja na język fantastyki naukowej amerykańskiej wojny w Wietnamie). Komiks ten, chwalony przez krytykę za bogactwo artystyczne obrazu, odznacza się wyjątkowo rozbudowaną wartością językową. Gdyby nie rysunki Marvano, tekst komiksu praktycznie nie różniłby się niczym od tekstu powieści Haldemana. Nota bene: istnieje oddzielne medium stojące na pograniczu komiksu artystycznego, w którym tekst odgrywa istotniejszą rolę niż obraz. Komiks taki określa się jako "graphic novel" (graficzną powieść). Mianem "graphic novel" obdarzono m.in. kontrowersyjny

---

<sup>69</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Tarcza Arwernów”, Egmont Poland, Warszawa 1993, plansza 44.

komiks "MAUS" autorstwa Arta Spiegelmana, gdzie - co warto zauważyć - narracja również prowadzona jest w pierwszej osobie.

Hybryda narracji pierwszo- i trzecioosobowej jest stosowana prawie wyłącznie w komiksach amerykańskich. Można określić ją roboczym mianem "narracji polifonicznej", gdyż polega ona na mieszanii ze sobą tekstu "obiektywnego" narratora z monologami wewnętrznymi bohaterów komiksowych wypowiedzianymi naraz. Jedynie różnice w kształcie i kolorystyce "ramek" z tekstami pozwalają przyporządkować określone wypowiedzi konkretnym postaciom. Za przykład może służyć "Torment" - komiks o Spider-manie autorstwa Todda McFarlane'a<sup>70</sup>. Oprócz narratora do głosu dochodzi Człowiek-Pająk, jego żona Mary Jane oraz walcząca z Pajakiem Wiedźma (nie wypowiada się ona w pierwszej osobie, lecz retrospektywny opis jej dziejów zaprezentowano z jej punktu widzenia i dlatego został on wyróżniony graficznie). Ciekawym zabiegiem artystycznym jest coraz bardziej chaotyczne (w miarę upływu akcji) rozrzucenie po planszy "ramek" z kwestiami Spider-mana, co sugerować ma czytelnikowi tytułowe "cierpienie" bohatera i coraz większe trudności z zebraniem myśli. Z kolei w innym komiksie o Spider-manie p.t.: "Ostatnie łowy Kravena" (scenariusz: J.M. DeMatteis, grafika: Mike Zeck) "obiektywnego" narratora nie ma w ogóle. Cały komentarz narracyjny składa się z przemieszanych ze sobą monologów wewnętrznych czworga wiodących postaci. Innowacją autorów było rozbitcie wypowiedzi bohaterów na monolog świadomy i podświadomy (co również znajduje odwzorowanie graficzne). Monolog podświadomy pojawia się w postaci krótkich, bezładnych wtrąceń kontrastujących z rozwiniętymi zdaniami z monologu świadomego. Oto przykład:

Spider-man, oszołomiony trucizną, wpada w pułapkę Kravena-Myśliwego. Usiłując wyplatać się z sieci widzi, jak Kraven zbliża się do niego. Monolog Spider-mana: "Nie wiem, z czego ta sieć jest zrobiona...ale to coś jest tak wytrzymałe, że nawet będąc w doskonałej kondycji miałbym kłopoty z wydostaniem się z niej. (BÓL GŁOWY STAJE SIĘ NIE DO ZNIESIENIA!) A przy moim obecnym stanie uwolnienie się z tej pułapki zajęłoby mi...(BĘBNY)...całą noc. (BĘBNY W DŻUNGLI.) Dobra, więc może to zajmie całą noc. Byłem już w gorszych tarapatach. Zresztą znam metody Kravena. (CO ON TAM WYCIAGA?) On jest taki sam jak Doktor Octopus, Sęp i cała ta reszta. (WYGLĄDA NA STRZELBĘ)"<sup>71</sup>.

<sup>70</sup> zob. T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Torment”, w: „Mega Marvel” 1993 nr 1.

<sup>71</sup> J.M. DeMatteis, M. Zeck, „SPIDER-MAN - Ostatnie łowy Kravena - Trumna”, w: „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1994 nr 1, plansza 17.

Autorzy komiksu bardzo często sięgają do środków wyrazu rodem z innych mediów w celu lepszego przedstawienia czytelnikowi opisywanego świata. Prym w tej dziedzinie wiodą Francuzi, zwłaszcza panowie Goscinny i Uderzo oraz Enki Bilal w autorskich albumach.

Twórcy "ASTERIKSA" zastosowali styl wypowiedzi zaczerpnięty m.in. z filmu (w albumie "Asteriks i Kleopatra" pada przypis: "Ruch warg nie odpowiada zbyt dobrze wypowiedzanemu słowu, ponieważ w tej odległej epoce technika dubbingu nie była jeszcze dopracowana"<sup>72</sup>), artykułu prasowego (w albumie "Asteriks i Goci" jedna plansza poświęcona jest na ilustrowany artykuł o zamieszkach na terytorium Gotów zatytułowany: "Wojny Asteriksjańskie"), podręcznika do historii (w albumie "Nieszgodna" całą planszę poświęcono na zilustrowany opis "Bitwy o Wioskę Galijską"), folderu turystycznego (w albumie "Osiedle Bogów" pewien Rzymianin czyta folder opisujący zalety tytułowego osiedla. Na dwóch planszach albumu wykonano "przedruk" folderu w skali 1:1. Widać też ręce Rzymianina. Czytelnik ogląda więc folder z jego punktu widzenia)<sup>73</sup>, książki popularnonaukowej (w albumie "Wróżbita" autorzy czynią małą dygresję na temat wróżbitów w czasach Juliusza Cezara mówiąc: "Teraz pora otworzyć nawias"<sup>74</sup>, po czym przed następnym obrazkiem widnieje wielki nawias o wysokości równej wysokości obrazka. Kiedy rysunkowa dygresja się kończy, nawias również się zamyka i padają słowa: "Zamknijmy więc nawias"<sup>75</sup>. Z kolei album "Asteriks na Korsyce" otwiera krótka przedmowa poświęcona obyczajom Korsykan<sup>76</sup>), etc., etc.

Enki Bilal zilustrował historie opowiedziane w albumach: "Targowisko nieśmiertelnych", "Kobieta-pułapka" i "Zimny równik" wycinkami artykułów prasowych opisujących narysowane wydarzenia i ich konsekwencje. Pomysł ten przerodził się później w technikę informacyjnego collage'u, a do albumu "Kobieta-pułapka" artysta dołączył całkowicie fikcyjny egzemplarz gazety, która ukazywała się w wymyślonym przez niego świecie.

Z kolei albumy z cyklu "LEGENDY DNIA DZISIEJSZEGO" autorstwa Bilala i Pierra Christine rozpoczynały się przedacją -

<sup>72</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Asteriks i Kleopatra”, Egmont Poland, Warszawa 1992, plansza 2.

<sup>73</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Osiedle Bogów”, Egmont Polska, Warszawa 1994, plansze 25-26.

<sup>74</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Wróżbita”, Egmont Polska, Warszawa 1994, plansza 5.

<sup>75</sup> Tamże.

<sup>76</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Asteriks na Korsyce”, Egmont Polska, Warszawa 1994, str. 4 (przedmowa nie wchodzi w skład plansz komiksu).

przedstawieniem życiorysu każdego z bohaterów stylizowanym na wycinek z gazety<sup>77</sup>.

Wycinki prasowe to zabieg chętnie stosowany przez rysowników i scenarzystów. Wycinkiem kończy się m.in. "WIECZNA WOJNA" (jest to informacja, że Mandelli i jego żonie urodziło się dziecko)<sup>78</sup>.

Tadeusz Baranowski w komiksie "Skąd się bierze woda sodowa" wprowadził nagle tzw. "commercial break" umieszczając między obrazkami reklamę "dietetycznej pasty do butów "Szuru-Buru"<sup>79</sup>. Natomiast rysując trzecią część "ANTRESOLKI..." w momencie zawieszenia akcji umieścił na planszy zapis nutowy "Marsza tureckiego" Mozarta.

Bardzo ciekawym zabiegiem bywa łączenie komiksu z dłuższymi formami literackimi. Amerykański komiks "LOBO - Ostatni Czarnian" (scen. Keith Giffen i Alan Grant, graf. Simon Bisley)<sup>80</sup> przeplatany jest rozdziałami nieautoryzowanej biografii głównego bohatera, zapisami kronik policyjnych i innymi dokumentami. W Polsce do najbardziej znanych form połączenia komiksu z literaturą należy książka dla dzieci opisująca zasady ruchu drogowego: "Dwóch z Galaktyki Gryfa" (tekst i scen. Krystyna Boglar, rys. Mirosław Tokarczyk)<sup>81</sup>. Niestety, wskutek błędów edytorskich tu dzieł niskiego poziomu artystycznego rysunków nie można tego przedsięwzięcia zaliczyć do udanych.

Twórcy komiksu dla urozmaicenia gatunku wychodzą bardzo często poza jego granice. Jest to zabieg niewątpliwie ciekawy artystycznie, aczkolwiek nieco ryzykowny, ponieważ w pewnym momencie komiks po prostu przestanie być komiksem, a stanie się jakąś multimedialną hybrydą<sup>82</sup>.

Na koniec wypada wspomnieć, iż niektórzy artyści, jak n.p. Grzegorz Rosiński w spółce z Jeanem Van Hamme, w ogóle rezygnują z komentarza narratorskiego pozwalając obrazowi przemówić do wrażliwości czytelnika. Nie da się ukryć, iż narracja "bez narratora" występuje zazwyczaj w komiksach uważanych za wartościowe

<sup>77</sup> Żaden z wyżej wymienionych albumów nie ukazał się w Polsce. Znane są jedynie z opracowań.

<sup>78</sup> J. Haldeman, Marvano, „WIECZNA WOJNA - Major Mandella”, w: „Komiks” 1991 nr 6, plansza 44.

<sup>79</sup> T. Baranowski, „Skąd się bierze woda sodowa”, w: „Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko”, op. cit., plansza 25.

<sup>80</sup> zob. „LOBO - Ostatni Czarnian”, w: „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1994 nr 2.

<sup>81</sup> K. Boglar, M. Tokarczyk, „Dwaj z Galaktyki Gryfa”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1987.

<sup>82</sup> Zwłaszcza w obecnych czasach, gdy coraz więcej komiksów ukazuje się w formie informatycznego zapisu na płytach kompaktowych - CD-ROM-ach. Umożliwia to wyposażenie opowieści rysunkowych w szereg atrakcji podobnych do opisanych powyżej - a nawet dodanie efektów dźwiękowych! Pozostaje pytanie: czy komiks na CD-ROM-ie można jeszcze nazwać komiksem?

artystycznie, gdzie zamiast natrętnego gawędziarstwa w stylu Christy dominuje przekaz niewerbalny w postaci precyzyjnej grafiki i finezyjnego montażu. Mimo wszystko jednak dłuższe formy komiksowe bez słów istnieć nie mogą, gdyż zatraciłyby charakter jedności ikono-lingwistycznej (podobnie jak w kinie niemym od czasu do czasu musi pojawić się napis na ekranie). Dlatego też scenarzyści i rysownicy toczą boje o ustalenie idealnych proporcji słowa i obrazu. Należy się spodziewać, iż boje te długo nie znajdą rozstrzygnięcia.

### 2.3. Zaznaczanie upływu czasu i sekwencyjności akcji.

Komiks jako gatunek opiera się przede wszystkim na sekwencji obrazków imitującej ruch i upływ czasu. Według Ryszarda Przybylskiego dla Pierre'a Couperie sekwencja (inaczej następstwo) obrazków oraz ich zrozumiałość to niezbędne warunki wypowiedzi komiksowej - ważniejsze nawet od komiksowych ramek i "dymków". "Akcja przedstawiana za pomocą sekwencji obrazków musi stanowić sama dla siebie uzasadnienie, a nie odwoływać się do wiedzy odbiorcy o przedstawianych zdarzeniach"<sup>83</sup> - twierdzi Couperie. Układ kadrów na planszy odzwierciedla przebieg kadrów filmowych a przerwy między obrazkami sugerują krótkie odstępy czasowe między tymi klatkami. Kiedy jednak interwał czasowy między kadratami zwiększa się w sposób widoczny, innymi słowy, kiedy ciągłość akcji ulegnie zerwaniu, autor obowiązany jest poinformować o tym czytelnika. Czyni to zazwyczaj przy pomocy komentarzy narratorskich, choć informacje odnoszące się do upływu czasu bywają zawarte i w partiach dialogowych. Przerwy w akcji narrator odnotowuje zazwyczaj przy pomocy lakonicznych równoważników zdań typu: "Po chwili...", "Pięć minut później...", "Następnego dnia...", o których mowa była wcześniej. Jednak w zależności od przyjętego sposobu narracji tudzież od inwencji autora informacje o upływie czasu mogą przybierać różną postać.

Janusz Christa stosuje typową dla siebie, gawędziarską formę: "Po tygodniu zbójcerze wylizali się z guzów i siniaków"<sup>84</sup> albo: "Dopiero o świcie Kapral złożył meldunek Hegemonowi"<sup>85</sup>.

Henryk Jerzy Chmielewski wprowadza własną terminologię i

---

<sup>83</sup> R. Przybylski, „Świat komiksu”, op. cit., str. 22.

<sup>84</sup> J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - Cudowny lek”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1984, plansza 8.

<sup>85</sup> Tamże, plansza 9.

przeliczniki czasowe: "1 chwila = 3 momenty"<sup>86</sup> albo: "Minęła dobra godzina (dobra godzina = 62 min. w odróżnieniu od zwykłej = 60 min.)"<sup>87</sup>.

Goscinny i Uderzo potrafią zatrzymać i cofnąć czas komiksowej akcji: w albumie "Laury Cezara" Asteriks i Obeliks przybywają do Rzymu w celu początkowo nieznanym czytelnikowi. Komentarz narratora: "Oni o tym wiedzą, ale my nie wiemy, dlaczego i w jaki sposób znaleźli się w Rzymie. Wstrzymajmy więc akcję..." (na obrazku kopnięty przez Asteriksa kamień zawisa nieruchomo w powietrzu) "...i wróćmy..." (kamień wraca do pierwotnego położenia. Asteriks i Obeliks poruszają się jak przy cofaniu taśmy filmowej) "...do początku tej historii, to znaczy do LUTECJI, najcudowniejszego miasta świata..." (ujęcie Lutecji z lotu ptaka). Po zakończeniu retrospekcji kopnięty przez Asteriksa kamień kontynuuje lot a narrator mówi: "Teraz, kiedy wiemy, dlaczego i jak Asteriks i Obeliks znaleźli się w Rzymie, podejmujemy naszą opowieść..."<sup>88</sup>.

Przykładem zaznaczania upływu czasu w wypowiedziach pozanarratorskich może być scena z albumu "FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim" (scen. Maciej Parowski i Jacek Rodek, rys. Bogusław Polch). Główny bohater zakłada w archiwum syndykatu "Stellar Fox" bombę zegarową z zapalnikiem nastawionym na 90 sekund. W ciągu owych 90-ciu sekund zamierza dotrzeć do prywatnej windy i uciec z rejonu zagrożonego wybuchem. Jednak z windy wysiada szef syndykatu wraz z czerwonoookim drollem - istotą z innej planety. Koval w ukryciu podsłuchuje ich rozmowę i odlicza sekundy.

"Materiały do worka. Bomba na 90 s. i w nogi..."

"Jeszcze 76 s. do wybuchu..."

"Jeszcze 60 s.!"

"Szlag! Już tylko 45 s. do wybuchu! Jeśli winda nie wróci w ciągu 40 s.!..."<sup>89</sup>

Z kolei Thorgal, tytułowy bohater serii Van Hamme'a i Rosińskiego w pierwszym albumie p.t.: "Zdradzona czarodziejka" zostaje uratowany od śmierci przez tajemniczą kobietę, która zabiera go ze sobą w podróż. Kiedy jedna plansza kończy się jej

---

<sup>86</sup> H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A'TOMEK - Księga V”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1970, str. 33 (Komiksy o przygodach Tytusa ze względu na niestandardowe rozmiary nie są ani albumami, ani zeszytami - jedna strona odpowiada wielkością połowie albumowej planszy. Dlatego w przypisie autor podaje numer strony, nie planszy).

<sup>87</sup> Tamże, str. 8.

<sup>88</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Laury Cezara”, Egmont Polska, Warszawa 1994, plansze 2-7.

<sup>89</sup> M. Parowski, J. Rodek, B. Polch, „FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim”, w: „Komiks - Fantastyka” 1988 nr 2, plansze 21-22.

słowami: "Chodź, synu burz. Czeka nas długa droga"<sup>90</sup>, na następnej Thorgal mówi: "Już pięć dni idziemy z wybrzeża i trzy dni pniemy się ku lodom i śniegom..."<sup>91</sup>

Tego typu zabieg polegający na oddzieleniu od siebie partii fabularnych komiksu przy pomocy tekstu "mówionego" stosowany jest zwłaszcza przez autorów, którzy odrzucili komentarz narratorski. Autorzy "THORGALA" tak właśnie postąpili (czyniąc sporadyczne wyjątki), w związku z czym w następnych albumach z tej serii również można spotkać się z wypowiedziami typu: "Od prawie doby wlecemy się w tym smrodliwym upale"<sup>92</sup> czy "Od dwóch dni ukrywam się w tym przeklętym mieście bez snu i pożywienia"<sup>93</sup>.

Kiedy w kontekście rozważań o komiksie pada słowo "sekwencja", nie chodzi tylko o zakomponowany na planszy układ obrazków. Fabuła komiksu jest - można by rzec - sekwencją sekwencji, czyli ciągiem następujących po sobie partii wydarzeń ukazanych w ciągu następujących po sobie obrazków. Granice między jedną a drugą sekwencją wydarzeń pokrywają się na ogół z granicami plansz. Można to zjawisko przyrównać do zasad obowiązujących w poezji klasycznej: koniec zdania gramatycznego (pojedynczego lub będącego częścią zdania złożonego) pokrywa się z końcem wersu. Przerzutnie, jako zbyt rzucające się w oczy i zakłócające tok rytmiczny wiersza, stosuje się niezmiernie rzadko.

Sekwencyjność fabuły komiksowej wynika z faktu, iż na początku swego rozwoju komiksy ukazywały się wyłącznie w odcinkach na łamach prasy. Kiedy powołano do życia komiksowe zeszyty i magazyny opowieści rysunkowych, drukowano w nich dłuższe, kilkustronicowe fragmenty historii obrazkowych. Tworzący je artyści w trosce o komfort lektury zaczęli podporządkowywać strukturę fabuły objętości danego im miejsca w magazynie lub zeszycie. Innymi słowy, chodziło o to, aby każdy kilkustronicowy odcinek stanowił fabularną całość, odrębny segment danej historii a jednocześnie był przyporządkowany nadrzędemu pomysłowi. Dopiero po ukazaniu się całej opowieści w zeszycie lub magazynie wydawcy decydowali się na opublikowanie jej jeszcze raz - tym razem w postaci samodzielnego albumu. Dopiero w wydaniu albumowym widać w pełni, jak poszczególne fragmenty

---

<sup>90</sup> J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Zdradzona czarodziejka”, Wydawnictwo Korona Sp. z o.o., Warszawa 1991, plansza 6.

<sup>91</sup> Tamże, plansza 7.

<sup>92</sup> J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Kraina QA”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989, plansza 45.

<sup>93</sup> J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Miasto zaginionego Boga”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990, plansza 30.



fabuły mają się do siebie i czy przechodzenie z jednego do drugiego odbywa się płynnie i bez zakłóceń. Podany wcześniej przykład z albumu "THORGAL - Zdradzona czarodziejka" pochodzi właśnie ze "styku" dwóch sekwencji. Historia ta składa się z pięciu sześciostronicowych odcinków narysowanych dla belgijskiego pisma "Tintin" (w Polsce drukował je magazyn "Relax"), do których autorzy dodali oddzielną, szesnastoplanową opowieść "Rajska grotą"<sup>94</sup>, aby wypełnić przepisową ilość plansz (46) przewidzianych na album. Następne historie o Thorgalu były od razu przeznaczone do wydań albumowych, jednak Rosiński i Van Hamme przez długi czas nie mogli pozbyć się nawyku dzielenia fabuły na krótsze, kilkustronicowe sekwencje.

Niektórzy autorzy rozmyślnie dzielią komiksy na sekwencje. Zdarza się to przy tworzeniu dłuższych form i ma na celu ułatwienie czytelnikowi odbioru opisywanej historii. Zabieg ten powodowany jest również chęcią upodobnienia komiksu do powieści poprzez podzielenie go na rozdziały. Grzegorz Rosiński i Jean Van Hamme oprócz serii "THORGAL" stworzyli obszerny (zajmujący 166 stron) album "Szninkiel" reklamowany w Polsce jako "powieść komiksowa"<sup>95</sup>. Podzielony on jest na 10 rozdziałów, których tytuły to nazwy miejsc bądź imiona postaci odgrywających w danej sekwencji kluczową rolę.

Upodobnienie komiksu do powieści zastosował również Tadeusz Baranowski dzieląc żartobliwie autorski album "Podróż smokiem Diplodokiem" na rozdziały:

"ROZDZIAŁ PIERWSZY"

"ROZDZIAŁ NASTĘPNY"

"KOLEJNY ROZDZIAŁ"

"NOWY ROZDZIAŁ"

"ROZDZIAŁ ŚRODKOWY"

"ROZDZIAŁ CZWARTY OD KOŃCA"

"JESZCZE JEDEN ROZDZIAŁ"

"ROZDZIAŁ PRZEDOSTATNI"

"ROZDZIAŁ OSTATNI"<sup>96</sup>.

Obecnie zaobserwować można tendencję do traktowania fabuły komiksu jako jednolitej całości. Coraz więcej historii trudno jest podzielić w przejrzysty sposób na sekwencje. Związane jest to m.in. z osłabieniem roli komentarza narratorskiego w organi-

---

<sup>94</sup> Tytuł „Rajska grotą” pochodzi z wersji „THORGALA” wydanej przez KAW. Wersja Wydawnictwa Korona nosi tytuł: „Prawie raj...”.

<sup>95</sup> zob. J. Van Hamme, G. Rosiński, „Szninkiel”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1988.

<sup>96</sup> zob. T. Baranowski, „Podróż smokiem Diplodokiem”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1986.

zowaniu całej opowieści. Na jego miejscu pojawił się nowy czynnik - komiksowy montaż.

#### **2.4. Montaż komiksowy i jego rola w narracji.**

Związki komiksu z filmem stały się przedmiotem wielu dogłębnych analiz. Omawiano podobieństwa i podkreślano różnice między tymi dwoma mediami. Zwrócono m.in. uwagę na fakt, że komiks, podobnie jak film, to ciąg następujących po sobie "klatek". Rudolf Arnheim w książce "Sztuka i percepcja wzrokowa" definiuje komiksy jako "obrazy, które trzeba odczytywać w ustalonej kolejności"<sup>97</sup>. Tym, co różni komiks od filmu, jest oczywiście bezruch. Komiks, jak określiłby to T.S. Eliot, "porusza się nieustannie w swym bezruchu"<sup>98</sup>. Maciej Parowski w eseju "Komiks i inne media" dokonuje obrazowego porównania: "Komiks (...) trwa jak tygrys uchwycony w 1/1000 sekundy w chwili skoku. Film (...) zamienia to już tylko w szybkie lub trochę spowolnione spadanie"<sup>99</sup>.

Autor opowieści rysunkowych zestawia ze sobą tylko te najlepiej zakomponowane, najciekawiej ujęte "klatki", o największej sile wyrazu. Reżyser nie ma takiej możliwości. Nawet najprzemysłniej zakomponowana scena ulegnie na ekranie zburzeniu, kiedy tylko któryś z aktorów wykona jakiś ruch zakłócając harmonię sylwetek. Kiedy ogląda się fotosy filmowe, zapomina się, że dystrybutor wystawił na widok publiczny tylko kilka najbardziej widowiskowych kadrów z setek tysięcy nakręconych. Komiks prawie wyłącznie składa się z tych najbardziej widowiskowych kadrów.

Czasami autorzy komiksów usiłują, na serio bądź żartobliwie, nawiązać do techniki filmowej. Układają wtedy obrazki jako ciąg rejestrowanych w jednym ujęciu klatek, na których odwzorowane są poszczególne stadia ruchu danej postaci. Jako przykład posłużyć może scena z albumu "WIEDŹMIN - Mniejsze zło". Na planszy 33 bohater zasłania się mieczem, aby odbić nim wystrzelony z kuszy bełt. Na czterech obrazkach widać w rosnącym zbliżeniu twarz Wiedźmina i jego prawą rękę trzymającą miecz. Na obrazkach tych rysownik przedstawił poszczególne etapy ruchu - od wyciągnięcia miecza z pochwy do uderzenia weń bełtu. Warto przy okazji zauwa-

---

<sup>97</sup> R. Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, str.376.

<sup>98</sup> Określenie T.S. Eliota, dotyczące malowideł na chińskiej wazie, wykorzystuje R. Arnheim; op.cit., str.412.

żyć, że takie "rozbitcie" sceny stanowi odpowiednik filmowego kręcenia w zwolnionym tempie. Wystrzelony z kuszy bełt porusza się bardzo szybko, lecz czytelnik siłą przyzwyczajenia ocenia czasowy odstęp między poszczególnymi obrazkami na sekundę lub dwie. Sama percepcja tej sceny zajmuje więcej czasu, niż przelot bełtu na trasie : kusza - Wiedźmin. Następny obrazek potwierdza to spostrzeżenie, gdyż stanowi powtórzenie powyższej sceny w "normalnym" tempie. O zmianie szybkości świadczą tzw. "motion lines", czyli linie pozostające w powietrzu po wykonaniu bardzo szybkiego ruchu<sup>100</sup>.

Komiksowe nawiązania do filmu miewają również charakter żartobliwy. Gosciny i Uderzo wykorzystują przewagę komksu nad filmem w doborze kadrów i z lekkim przymrużeniem oka upodabiają kadry komiksu do klatek filmowych. W albumach: "Asteriks i Kleopatra" i "Walka wodzów" mają miejsce dwie podobne sceny. Postać schodzi z kadru wygłaszając jakąś kwestię. W "Kleopatrze" jest to Juliusz Cezar, w "Walce wodzów" - Aplusbegaliks, wódz Galów podległych Rzymianom. W obu przypadkach scena jest identycznie przedstawiona jako ciąg dwóch obrazków: na pierwszym postać jest właściwie wkomponowana w kadr, na drugim widać to samo ujęcie, ale mówiący jest już w połowie poza kadrem<sup>101</sup>. Jak na normy komiksowe, drugi obrazek razi wadliwą kompozycją i brakiem równowagi poszczególnych elementów. Zamysł autorów staje się jasny, kiedy czytelnik uświadomi sobie to wszystko, o czym była mowa wyżej: w filmie ruch zabija kompozycję. Komiks potrafi ją zachować dzięki pozornej statyczności. Krytycy twierdzą, iż jedną z cech komiksu jest naśladowanie ruchu. Gdyby jednak miał on naśladować ruch w sposób hiperdokładny, na modłę filmową, mielibyśmy do czynienia prawie wyłącznie ze zbiorem kadrów o mniej lub bardziej naruszonej kompozycji.

Jedną z cech w niewatpliwy sposób łączących komiks z filmem jest montaż. Przez termin ten należy rozumieć połączenie ze sobą i zakomponowanie komiksowych "klatek" na planszy. Montaż jest jednym z podstawowych środków narracji w komiksie obok komentarza słownego. Wojciech Birek utrzymuje, iż w każdym komiksie przemawia do czytelnika dwóch narratorów: narrator "mówiący" (o którym mowa była wcześniej) i narrator "pokazujący". Ten ostatni ujawnia się poprzez treść wyrażoną na obrazkach, a także przez ich wygląd, kolorystykę i wzajemne odniesienia. Według Birka, jeśli mówi się o narracji w komiksie, nie sposób pominąć roli

---

<sup>99</sup> M. Parowski, „Komiks i inne media”, w: „Komiks” 1988 nr 2, III str. okładki.

<sup>100</sup> zob. „WIEDŹMIN - Mniejsze zło”, op.cit., plansza 33.

<sup>101</sup> por. „Asteriks i Kleopatra”, plansza I i „Walka wodzów”, plansza 12.

narratora "pokazującego"<sup>102</sup>.

Claude Moliterni, założyciel pisma "PHENIX" i organizator wielu międzynarodowych kongresów poświęconych komiksowi, w artykule: "The Narrative Technique" wyróżnia dwie funkcje obrazka jako nośnika komiksowej narracji:

"1) as the representation of an action which the reader must discover visually and which must permit him to sum up the situation;

"2) as a means of suggesting a past or future happening which by its position in the story helps to generate suspense"<sup>103</sup>.

Uporawszy się z rolą obrazków w narracji, Moliterni rozpatruje różne rodzaje ich wzajemnych powiązań i wynikające z tego konsekwencje. W efekcie wyróżnia trzy techniki narracyjne (chodzi cały czas o narrację przedstawieniową, nie werbalną):

"1) simplified narrative, which describes a single action divided into a succession of cartoons reflecting the logical order of their occurrence in time;

2) parallel narrative, in which two or more actions are carried forward simultaneously by the juxtaposition of different scenes;

3) accelerated narrative, which breaks the action down into a series of frames not far removed from each other in time, and which is certainly the most interesting and rewarding of the three"<sup>104</sup>.

W pierwszym przypadku trudno mówić o wyrafinowanym montażu, gdyż funkcja narratora "pokazującego" ogranicza się wyłącznie do ukazania paru kadrów o niemal jednakowej kompozycji widzianych z jednakowej perspektywy. Narracja "uproszczona" zachodzi przede wszystkim w gazetowych "paskach", gdzie nie ma zbyt wiele miejsca na artystyczną inwencję.

Przykładem zastosowania narracji "równoległej" może być historia "Torment" Todda McFarlane'a. Przez większą część komiksu akcja rozgrywa się na trzech planach: a) Spider-man walczy z Jaszczurem, b) jego żona bawi się w dyskotecę, c) tajemnicza Wiedźma przygotowuje mroczny rytuał. Wydarzenia te zachodzą równocześnie i tak też przedstawione są w komiksie. McFarlane prze-

---

<sup>102</sup> Rozmowa z autorem pracy.

<sup>103</sup> C. Moliterni, „The Narrative Technique”, w: „The Art of the Comic Strip”, red.: Walter Herdeg, David Pascal, The Graphis Press, Zurich 1972, str. 30. Książka „The Art of the Comic Strip” zawiera zbiór najciekawszych artykułów z poświęconemu komiksom pisma „GRAPHIS”. Znajduje się w niej m.in. przywołany przez R. Przybylskiego tekst Pierre’a Couperie: „Antecedents and Definition of the Comic Strip”.

<sup>104</sup> C. Moliterni, op. cit., str. 34.

nosi akcję z jednego planu do drugiego stosując swoiste "cięcia" montażowe. Rudolf Arnheim napisał: "Przy łączeniu scen, które rozgrywają się w różnym miejscu (...), zarówno montażysta filmowy, jak autor komiksów musi sobie poradzić z dwiema sprawami. Po pierwsze, powinien zachować identyczność mimo przeskoku; po drugie - być pewnym, że różne rzeczy będą widziane jako różne"<sup>105</sup>. McFarlane radzi sobie z tym idealnie. Podczas "cięcia" stosuje technikę "przenikania" jednego przedmiotu w drugi. W filmie sposób ten jest uważany za nieco archaiczny, ale z dużym powodzeniem wykorzystał go w ostatnich latach Francis Ford Coppola przy kręceniu "Drakuli". Technika "przenikania" polega na przekształcaniu się jednego kadru w drugi przy zachowaniu jednakowego kształtu i kompozycji. Posiłkując się "Podszepnikiem rysownika" Szymona Kobylińskiego można stwierdzić, że "rytmy" kadru nie ulegają zmianie<sup>106</sup>. Jako przykład niech posłuży przejście z planu "walka z Jaszczurem" do planu "Mary Jane w dyskotecie"<sup>107</sup>. Między dwoma obrazkami zachodzi "cięcie". Na pierwszym obrazku widać rozczapierzoną łapę Jaszczura zabijającego w locie gołębia. Za łapą ciągnie się smuga "motion lines" i unoszące się w powietrzu pióra. Na drugim obrazku czyjaś ręka w rękawiczce przeciera mokrą od deszczu szybę. To ręka Mary Jane, o czym informuje czytelnika narrator. Kompozycja obydwu obrazków jest niemalże identyczna. Układ obydwu kończyn i ślady, jakie za sobą zostawiają, wywołuje złudzenie, że mamy do czynienia z tym samym obrazkiem, podczas gdy oczywiste jest, iż są to dwa oddzielne kadry.

Podobnych "przejsć" jest w komiksach McFarlane'a wiele. Oprócz tego posiłkuje się on także komentarzem narratorskim. Kiedy tekst dotyczący jednego planu akcji znajduje swe dokończenie już w innym planie, staje się nagle wieloznaczny, traci dosłowny charakter. Gdy Mary Jane tańczy w dyskotecie, narrator mówi: "Wszyscy świetnie się bawią w rytm ...". Ostatnie słowo: "...łomotu" zostało przez autora umieszczone już przy sekwencji przedstawiającej Wiedźmę i jej rytuał. "Łomot" oznacza również bębny w dżungli, które rozbrzmiewają w głowie oszołomionego przez truciznę Spider-mana<sup>108</sup>. Natomiast kiedy Mary Jane myśli o mężu: "Będę mogła wykorzystać pogodę, aby przytulić się do jego ciepłego ciała"<sup>109</sup>, ostatnie słowa przeniesione są do sekwencji

---

<sup>105</sup> R. Arnheim, op. cit., str. 392.

<sup>106</sup> zob. Sz. Kobyliński, „Podszepnik rysownika”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1989, rozdz. 5.

<sup>107</sup> T. McFarlane, „Torment”, op. cit., plansza 53.

<sup>108</sup> Op.cit., plansze 80-81.

<sup>109</sup> Op.cit., plansze 53-54.

przedstawiającej walkę z Jaszczurem. Na obrazku potwór z wyszczerzonymi kłami czołga się w kierunku nieprzytomnego Człowieka-Pajaka. W tym kontekście słowa "ciepłego ciała" nabierają zupełnie innej wymowy.

Ulubioną zabawą rysowników komiksów jest gra pomiędzy narratorem "mówiącym" a "pokazującym". Chodzi o to, aby słowa odnoszące się do konkretnych treści w kontekście obrazu nabierały zupełnie nowego znaczenia. W początkowej sekwencji komiksu "Aliens vs. Predator" (Obcy Kontra Drapieżca) dwóch astronautów toczy rozmowę na temat walki o przetrwanie i miejsce człowieka w łańcuchu biologicznym. Ich słowa zestawiono z ciągiem obrazów, na których dwóch Drapieżców walczy ze sobą o prymat nad plemieniem. Z kolei dialog dotyczący idei powrotu do natury i potrzeby zrównania szans człowieka i dzikich zwierząt w bezpośredniej konfrontacji zestawiono z morderczym polowaniem Drapieżców na przedstawicieli równie morderczej rasy Obcych<sup>110</sup>.

Na marginesie: niedoścignionym rekordzistą w dziedzinie narracji równoległej (spośród artystów znanych w Polsce) okazał się amerykański rysownik Barry Windsor-Smith, który na kilku początkowych planszach komiksu "Weapon X" zmontował ze sobą kadry z kilkunastu planów czasowo-przestrzennych tworząc z tego zrozumiałą, choć absolutnie niechronologiczną całość.

Trzeci typ techniki narracyjnej wytypowany przez Moliterniego to narracja "rozwinęta". W tej dziedzinie krytycy za wzór stawiają komiksy o Walentynie autorstwa Guido Crepaxa. K.T. Toeplitz poświęcił cały ustęp książki "Sztuka komiksu" analizie dwóch plansz z historii: "Kto się boi Baby Jagi?"<sup>111</sup>. Obok komiksu Crepaxa można z czystym sumieniem wskazać nowy wzór. Jest nim wspomniany już wcześniej komiks Marvano i Haldemana: "WIECZNA WOJNA". Oprócz świetnie narysowanych i opowiedzianych scen batalistycznych dużo jest w tej historii sekwencji nastrojowych, w których autorzy starali się odzwierciedlić psychikę bohatera, stan jego duszy po wojennych przeżyciach i zniewoleniu przez armię. Trzeci album p.t.: "Major Mandella" rozpoczyna znakomita sekwencja szkolenia bohatera na oficera Armii Eksploracyjnej Narodów Zjednoczonych<sup>112</sup>. Dziwne, niezrozumiałe dla czytelnika symbole na ekranie komputera, światełka rysujące tajemnicze wykresy pod czujnym i beznamiętnym spojrzeniem naukowca - wszystko to wprowadza nastrój osaczenia przez wszechobecną technikę.

<sup>110</sup> zob. „Aliens vs. Predator”, w: „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1994 nr 3, plansze 3-19.

<sup>111</sup> zob. K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, op. cit., str. 42-52.

Czytelnik identyfikuje się z Mandellą, któremu całe otoczenie wydaje się przy pierwszym zetknięciu obce. Jako człowiek wyrwany ze swoich czasów, major źle się czuje w otaczającej go rzeczywistości. Dzięki grze obrazów i ironicznym komentarzom Mandelli czytelnik właściwie odbiera nastrój komiksu, co nie przeszkadza mu śledzić z ciekawością losów bohatera. Na kilku następnych planszach major zostaje umieszczony w Symulatorze Elektronicznym Życia Przyspieszonego, w którym dzięki technice wirtualnej rzeczywistości ma nauczyć się obsługi wszystkich rodzajów broni wymyślonych od początku dziejów. Sekwencja ta jest prowadzona bardzo płynnie i bez gwałtownych przeskoków. Moment, w którym niemiecki krzyż na trójpłatowcu Mandelli podczas zbliżenia przeistacza się w układ smug na tarczy afrykańskiego wojownika stanowi przypomnienie, iż nie mamy do czynienia z realnym światem, lecz z jego symulacją ukierunkowaną na jeden cel. Coraz dynamiczniejsze przemiany broni, jaką posługuje się Mandella (dzida, bomba atomowa, koktajl Mołotowa) świadczą o tempie, w jakim majorowi wtłacza się wiedzę do głowy. Jak sama nazwa wskazuje, jest to symulator Życia Przyspieszonego. Sekwencja z SEŻP kończy się płynnym, wręcz filmowym przeniknięciem na inny plan. W kadrze ogień z płonącego jeepa stopniowo zanika ustępując miejsca obrazowi kosmosu i siedzącego na jego tle Mandelli. To oczywiście kolejny sygnał świadczący o tym, że sekwencja w symulatorze była czymś nierzeczywistym. Przejście do następnej sceny ma charakter budzenia się ze snu, który stopniowo uchodzi w niepamięć.

Na uwagę zasługują również rozbudowane narracyjnie sceny walk kosmicznych, gdzie obrazy wielkich statków bojowych przepłatają się z obrazami malutkich punkcików wyświetlonych na ekranie komputera<sup>113</sup>. Trafienie statku oznacza jedynie zniknięcie jego symbolu z ekranu. Zestawienie ze sobą statków i symboli oznacza, iż wojna z obcą rasą przyjęła taką skalę, że żadna żywa istota nie jest w stanie jej ogarnąć, a co za tym idzie, przygotować odpowiedniej strategii. Jest to wojna komputerów z komputerami, gdzie żołnierze pełnią jedynie funkcję "mięsa armatniego". Trudno rozpisywać się szerzej na temat "WIECZNEJ WOJNY", gdyż komiks ten, liczący w sumie 142 plansze zasługuje na to, aby przeanalizować go w całości od

---

<sup>112</sup> zob. J. Haldeman, Marvano, „WIECZNA WOJNA - Major Mandella”, w: „Komiks” 1991 nr 6, plansze 1-5.

<sup>113</sup> zob. J. Haldeman, Marvano, „WIECZNA WOJNA - Major Mandella”, op.cit., plansze 24-28.

początku do końca. Niestety, w tej chwili nie czas i nie miejsce na to.

Podane powyżej przykłady montażu komiksowego dotyczyły przede wszystkim jego współlistnienia z komentarzem narratorskim, jako przekazem werbalnym, który stanowił główny temat niniejszego rozdziału. Jednak montaż komiksowy stosują też artyści preferujący narrację "bez narratora", czyli przekaz niewerbalny. Omówieniem tego zagadnienia rozpocznie się rozdział następny, po czym środek ciężkości niniejszych rozważań przesunie się w kierunku elementarnych znaków języka komiksu, jak dymki, ramki, kolorystyka i liternictwo.



## ROZDZIAŁ III

### Obraz i przekaz niewerbalny

#### 3.1. Narracja "bez narratora". Zaznaczanie upływu czasu i sekwencyjności akcji.

Treść niniejszego rozdziału stanowić będą rozważania na temat roli i zastosowania obrazu w komiksie. Omówione zostanie także znaczenie podstawowych elementów języka opowieści rysunkowych. Innymi słowy: w centrum uwagi będzie nie tylko to, CO autorzy komiksów pragną czytelnikowi przekazać, ale także to, JAK chcą to przekazać. Istotne też będzie pytanie, czemu służy w danym przypadku taki, a nie inny sposób przekazu.

W rozdziale II wspomniano o specyficznym typie narracji komiksowej, jakim jest tzw. narracja "bez narratora". Przedstawione zostały przykłady zaznaczania upływu czasu i zmiany miejsca akcji w wypowiedziach pozanarratorskich ("FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim", "THORGAL"). Mimo braku wypowiedzi komentujących przebieg wydarzeń, cytaty z komiksowych "dymków" są również przykładami przekazu werbalnego i jako takie nie mogą być brane pod uwagę w niniejszym rozdziale.

O ile komiksy, w których występuje werbalna postać narracji, można ze względu na towarzyszący akcji komentarz porównać do form epickiej literatury, o tyle komiksy "bez narratora" przypominają prezentacje sceniczne utworów dramatycznych, z których wyeliminowane zostały didaskalia (nawet w filmach zdarza się, iż głos narratora opisuje zza kadru sytuację; ewentualnie pojawia się na ekranie napis typu: "Wyprawa na Jowisza - 18 miesięcy później"). Czytelnik komiksu wchodzi w rolę widza oglądającego przedstawienie teatralne. Styka się bezpośrednio z działającymi postaciami, współprzeżywa wydarzenia razem z nimi.

W świecie autorów i krytyków komiksu utarło się przekonanie, iż opowieści, w których nie występuje narrator "mówiący", są wartościowsze i ciekawsze artystycznie od historii, którym towarzyszy słowny komentarz. Powyższa opinia jest oczywiście generalizująca i krzywdząca dla wielu utworów komiksowych, ale ma ona swoje podstawy. Jej kontekst tkwi w nastawieniu autorów do rysowanych historii (a także do odbiorców tych historii). Amerykańskie komiksy o superbohaterach przeznaczone są dla czytelnici-

ków niezbyt wymagających, najczęściej w młodym wieku. Narrator jest im potrzebny nie tylko jako źródło informacji o czasie i miejscu akcji, lecz również jako komentator przeżyć i emocji bohatera, które bywają trudne do odczytania przy pomocy samych rysunków. Wskutek tego komiksy rodem ze Stanów Zjednoczonych są miejscami straszliwie "przegadane" i nieciekawe w lekturze.

Zupełnie inaczej rzecz wygląda w przypadku narracji "bez narratora", którą dziwnym trafem upodobali sobie głównie rysownicy europejscy. Marvano i Haldeman, autorzy "WIECZNEJ WOJNY", prezentując rozterki duchowe żołnierza Mandelli, rezygnują z rozbudowanych opisów na rzecz sugestywnych, perfekcyjnie zestawionych ze sobą kadrów. Doświadczony odbiorca komiksów interpretuje ich znaczenie bez natrętnej pomocy narratora. Docenia przy tym fakt, że twórcy komiksu zostawili mu pole do własnej inwencji. W porównaniu z artystami europejskimi komiksiarze z Ameryki traktują swoich czytelników jak osoby upośledzone intelektualnie, którym należy wytłumaczyć całą historię od A do Z, bo nic z niej nie zrozumieją.

Czytelnik zestawiony "oko w oko" z bohaterem komiksu "bez narratora" ma okazję zastanowić się nad motywami jego działań, analizować jego osobowość na podstawie jego wypowiedzi, uczynków, grymasów twarzy (tu wiele zależy od umiejętności rysownika). Może też wraz z bohaterem próbować interpretować wydarzenia, jakie go spotykają i snuć prognozy na przyszłość. Narracja "obrazowa" pobudza intelekt odbiorcy i dlatego uważana jest za formę lepszą od form opisywanych w rozdziale II. Dość wspomnieć, że w omawianej szczegółowo przez K.T. Toeplitza scenie z "Kto się boi Baby Jagi?" Crepaxa, uważanej za majstersztyk narracyjny, nie pada ani jedno słowo.

Łatwo jest zaznaczyć wpływ czasu umieszczając przy obrazku tekst w rodzaju: "Pół godziny później...". W trudniejszej sytuacji stoi autor, który programowo odrzucił komentarz słowny. Najczęściej stosowanym zabiegiem staje się wówczas wielokrotne przedstawienie danego kadru w tym samym ujęciu, ale o różnych porach dnia. Przykładem może być scena z albumu "THORGAL - Alinoe", w której Aaricia, żona Thorgala spędza wraz z synem Jolanem noc pod gołym niebem w obawie przed nieznanym zagrożeniem<sup>114</sup>. Na trzech obrazkach widać identyczne ujęcie: na pierwszym planie Aaricia i dziecko, w tle - morze. Na pierwszym obrazku widać zachód słońca. Na drugim jest noc. Na

---

<sup>114</sup> zob. J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Alinoe”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989, plansze 34-35.

trzecim obrazku (którym rozpoczyna się nowa plansza) wstaje świt.

Raymond Briggs, autor komiksu "When the Wind Blows", uznanego zarówno przez krytykę, jak i przez odbiorców za arcydzieło, posłużył się powielonym ujęciem komiksowego kadru w nieco inny sposób. Na ostatniej planszy powtórzył po kilkakroć jeden i ten sam kadr chcąc zasygnalizować upływ czasu między wypowiedziami bohaterów<sup>115</sup> (zob. też: S. Bisley "LOBO - Ostatni Czarnian" i T. Baranowski "Skąd się bierze woda sodowa").

Powielanie tego samego ujęcia jest również poręczne w momencie, kiedy autor chce zasygnalizować czytelnikowi płynną zmianę miejsca akcji dokonującą się n.p. w wyniku podróży bohatera. W jednej ze scen albumu "WIECZNA WOJNA - Szeregowiec Mandella" żołnierze Armii Eksploracyjnej Narodów Zjednoczonych prosto z promu kosmicznego "Earth's Hope" lądują wojskowymi wahadłowcami na powierzchni planety Aleph<sup>116</sup>. Przejście z przestrzeni kosmicznej w głąb atmosfery planety czytelnik obserwuje z perspektywy pilota wahadłowca. Na trzech obrazkach z okien sterówki widać kolejno: chmury, nad którymi rozciąga się ciemne niebo, niewyraźne wnętrza chmur (wahadłowiec przelatuje przez nie) i wreszcie - powierzchnię planety Aleph. Dalsze wydarzenia rozgrywają się już na samej planecie, z czego czytelnik - odpowiednio kojarząc sekwencję komiksowych kadrów - doskonale zdaje sobie sprawę.

Odbiorca komiksu "bez narratora" zmuszony jest w trakcie lektury analizować treść poszczególnych kadrów i zestawiać ze sobą rysunki na zasadzie kojarzenia podobieństw. Obrazki bez towarzyszącego im tekstu stanowią nieraz atrakcyjną łamigłówkę. Autorzy opowieści rysunkowych zdają sobie z tego sprawę i bardzo często zachęcają czytelników do gimnastyki umysłowej podczas lektury sekwencji wstępnych, tzn. plansz otwierających komiksy.

Album "WIEDŹMIN - Droga bez powrotu" rozpoczyna się taką właśnie tajemniczą planszą<sup>117</sup>. Komiksowa "kamera" koncentruje się najpierw na jaszczurce wpełzającej na ludzką czaszkę, potem oddala się, zmienia punkt widzenia, aż wreszcie z kawałków informacji wyłania się całość: w skalnej dolinie nad rzeką miała miejsce jakaś katastrofa, której świadectwem jest zdruzgotany wóz oraz szkielety (koński i ludzki) powykręcane w

---

<sup>115</sup> zob. R. Briggs, „When the Wind Blows”, Penguin Books, Londyn 1988, plansza 38.

<sup>116</sup> zob. J. Haldeman, Marvano, „WIECZNA WOJNA - Szeregowiec Mandella”, w: „Komiks” 1990 nr 3, plansza 24.

<sup>117</sup> M. Parowski, A. Sapkowski, B. Polch, „WIEDŹMIN - Droga bez powrotu”, w: „Komiks” 1993 nr 8, plansza 1.

nienaturalnych pozach. Jednocześnie jaszczurka schodzi na dalszy plan a obiektem zainteresowania "kamery" staje się pstrokaty ptak - jak się później okaże, wierny towarzysz bohaterki komiksu.

Rysownicy i scenarzyści komiksowych historii (także tych, których narracja prowadzona jest w "tradycyjny" sposób), zazwyczaj rezygnują z komentarza narratorskiego przechodząc z jednej sekwencji fabularnej do drugiej (o sekwencjach fabularnych mowa była w poprzednim rozdziale). W informowaniu czytelników o upływie czasu lub zmianie miejsca akcji wyręczają ich z reguły mówiące postacie ("Od prawie doby wlecemy się w tym smrodliwym upale..."). Czasami jednak informacje dla odbiorcy stanowi sam obraz bez przekazu słownego.

Przechodzenie z jednej sekwencji fabularnej do drugiej bez udziału narratora może przybierać rozmaite formy. Związane jest to bezpośrednio z samą percepcją komiksu. Czynnikiem decydującymi są tu szybkość lektury i natężenie uwagi czytelnika.

Najszybciej i najdokładniej odbiorca przyswaja wzrokowo kadry zestawione w obrębie jednej planszy. Układa je sobie w logiczny ciąg słów i obrazów. Tym gwałtowniejsze staje się wtedy przejście do innej sekwencji, gdy dokonuje się w obrębie tej samej planszy (n.p. "THORGAL - Kraina QA"). Zazwyczaj otwarcie nowej sekwencji stanowi ostatni obrazek planszy, który ani pod względem czasu, ani miejsca akcji nie przystaje do pozostałych. Wprowadza on na planszy pewien dysonans, zamieszanie, które wyjaśnia się podczas lektury następnych plansz. Przechodzenie "z obrazka na obrazek" przypomina raptowne cięcia filmowe, kiedy to na ekranie widać jeszcze ujęcie kończącego się kadru, a słychać już dialog z kadru następnego. Tego typu komiksowe "przerzutnie" umożliwiają zestawienie ze sobą planów akcji w sposób generujący dodatkowe znaczenia. W albumie "THORGAL - Oczy Tanatloca" przerażona Aaricia nachyla się nad nieprzytomnym mężem. Następnym obrazkiem (ostatni na planszy) przedstawia twarz kapłana ludu Xinjinów mówiącego: "Nie żyje". Czytelnik nie przygotowany na tak gwałtowne przejście odnosi te słowa do Thorgala. Tymczasem na następnej planszy okazuje się, iż zmarł Tanatloc - człowiek uważany przez lud Xinjinów za boga<sup>118</sup>.

O wiele płynniej dokonuje się przejście między sekwencjami, które można by roboczo nazwać "z planszy na planszę". Przybiera ono dwie formy - zależnie od układu plansz w otwartym albumie.

---

<sup>118</sup> J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Oczy Tanatloca”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989, plansza 35.

Rysownicy i scenarzyści tworząc komiks starają się przewidzieć reakcje czytelników. Dlatego też układając plansze rozpatrują je parami wychodząc z założenia, że odbiorcy otwierając album widzą dwie plansze i traktują je jako plastyczną całość. Wyjątek stanowią plansze pierwsza i ostatnia, które występują "bez pary". Wskutek tego funkcjonują one na oddzielnych prawach jako prolog i epilog komiksu.

Parę plansz w otwartym albumie można roboczo podzielić na planszę "lewą" (parzysty numer strony) i "prawą" (nieparzysty numer strony). Początek planszy "lewej" stanowi otwarcie dwustronicowej kompozycji. Jej zamknięcie stanowi końcówka planszy "prawej". Jeżeli przejście z jednej sekwencji do drugiej dokonuje się z planszy "lewej" na "prawą", najczęściej stosowanym zabiegiem artystycznym staje się technika kontrastu. Zazwyczaj polega ona na przeciwstawieniu sobie na obydwu planszach dnia i nocy, ranka i wieczora, pogody słonecznej i deszczowej, kolejnych pór roku, etc.

Przykładem zastosowania techniki kontrastu są plansze 42 i 43 albumu "THORGAL - Między Ziemią a światłem"<sup>119</sup>. Na planszy "lewej" kończy się sekwencja "nocna". Kolory dominujące to czerń i ciemny błękit. Na planszy "prawej" jest już dzień. W porównaniu z "lewą" planszą jasny błękit pogodnego nieba dosłownie razi oczy.

Artyści komiksu łączą czasem technikę kontrastu z wielokrotnym przedstawieniem kadru. Podany wcześniej przykład z albumu "THORGAL - Alinoe" stanowi "łącznik" między dwiema planszami. "Lewa" kończy się obrazkiem przedstawiającym Aaricię z Jolanem na tle nocnego nieba. "Prawa" rozpoczyna się obrazkiem identycznym pod względem kompozycji - ale odmiennym kolorystycznie.

Z kolei planszę 40 albumu "WIEDŹMIN - Droga bez powrotu" kończy kadr przedstawiający śpiącego chłopca (w sąsiednim pomieszczeniu w tle trwa biesiada. Kolory są ciepłe z dominacją żółtego). Na pierwszym obrazku planszy 41 widać tego samego chłopca w identycznej pozycji, ale w sąsiednim pomieszczeniu jest dawno po biesiadzie (kolory są zimne z dominacją niebieskiego)<sup>120</sup>.

Ze względu na pewien interwał czasowy powstający przy przenoszeniu spojrzenia z planszy "lewej" na "prawą", przejście między sekwencjami nie stanowi dla czytelnika takiego dysonansu,

---

<sup>119</sup> J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Między Ziemią a światłem”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990, plansze 42-43.

<sup>120</sup> zob. „WIEDŹMIN - Droga bez powrotu”, op.cit., plansze 40-41.

co przejście "z obrazka na obrazek". Jednak podział pary stron na człony oddzielnych sekwencji zaburza nieco płynność percepcji. Odpowiednik filmowy takiego przejścia stanowi standardowe cięcie, w wyniku którego zarówno obraz, jak i dźwięk odnoszą się do nowej sytuacji, do całkiem nowej sceny.

Najczęściej stosowanym przejściem z sekwencji do sekwencji bez narratorskiego komentarza jest przejście z planszy "prawej" na "lewą". Plansza "prawa" stanowi dopełnienie pary i w związku z tym jej zakończenie ma charakter konkluzji. Ujednoznacznienie końca pewnego ciągu wydarzeń z końcem pewnego ciągu obrazków odbierane jest przez czytelnika jako coś naturalnego i najprostszego w odbiorze. Podobnie rozpoczęcie następnej sekwencji od planszy "lewej" nie wywołuje zamieszania, gdyż plansza ta stanowi początek następnej pary. Zgodnie z regułami percepcji spojrzenie czytelnika przesuwa się od lewej strony do prawej. Stąd też podział "lewo/prawo" utożsamiony został z pojęciami "początek/koniec".

Krótką przerwą w lekturze, potrzebna na przewrócenie kartki pomaga czytelnikowi uświadomić sobie, jak długi czas rozdziela dwie sąsiadujące ze sobą sekwencje. Z tego też względu można wyrazić pogląd, iż odpowiednikiem przejścia z planszy "prawej" na "lewą" w technice filmowej jest zaciemnienie ekranu po zakończeniu danej sceny.

Warto w tym miejscu poświęcić chwilę uwagi roli ostatniej planszy komiksu. Jak zostało wcześniej powiedziane, pełni ona rolę epilogu, zwieńczenia całej opowieści. Stąd też bardzo często scenariusz przewiduje finałową sekwencję wydarzeń, która zawrzeć się ma w obrębie tej jednej planszy. Autorzy opowieści rysunkowych, (także ci, którzy stosują formy werbalnej narracji), przechodząc do ostatniej planszy pozwalają sobie na odrzucenie komentarza nawet jeśli epilog od poprzedzających go wydarzeń oddziela dłuższa przerwa. Czytelnik, który opanował podstawy języka komiksu, wie, iż w finale albumu bez słów narratora doskonale można się obyć właśnie dlatego, iż jest on finałem (chyba, że autorzy mają do przekazania jakąś istotną informację, której nie da się wyrazić obrazem). Dlatego też nie budzi dezorientacji n.p. przejście w albumie "WIEDŹMIN - Geralt", w którym na planszy 45 bohater leży nieprzytomny w starym zamczysku, a na planszy 46 akcja przenosi się bez uprzedzenia w inne miejsce. Grodzierzka Velerad mówi: "Leż, Geralt... Nie ruszaj

się..."<sup>121</sup>. Epilog dopuszcza rezygnację z komentarza narratorskiego, choć w opisanym powyżej przypadku efekt dezorientacji byłby całkowicie usprawiedliwiony. Velerad pokazany jest z punktu widzenia wiedźmina odzyskującego przytomność. Brak informacji o czasie i miejscu akcji umożliwia czytelnikowi lepsze wczucie się w położenie bohatera, który nie wie, gdzie jest ani jak długo był nieprzytomny.

Motyw wzajemnej relacji plansz "lewej" i "prawej" towarzyszyć będzie rozważaniom, które wypełnią dalsze partie niniejszego rozdziału. Widzenie komiksu jako zestawu par plansz (z wyłączeniem prologu i epilogu) jest nierozzerwalnie związane z zagadnieniami dotyczącymi konstruowania opowieści rysunkowych. Zagadnienia te to przede wszystkim ukazywanie przestrzeni na komiksowych planszach oraz kompozycja samych plansz.

### **3.2. Ukazywanie przestrzeni. Ekspozowanie i ukrywanie poszczególnych elementów.**

Krzysztof Teodor Toeplitz w książce "Sztuka komiksu" wyznaczył za Michele Rio trzy sposoby dzielenia komiksowej planszy:

"1) na kadry jednakowej wielkości, wypełnione obiektami przedstawionymi w planie niezmiennym, stałym,

2) na kadry jednakowej wielkości o planach zmiennych,

3) na kadry zmiennej wielkości o zmiennych planach"<sup>122</sup>.

Zmiana wielkości kadrów bądź też zmiana planów w kadrze stanowią świadectwo ingerencji autora w przedstawiany świat. Rzeczywistość komiksu zostaje czytelnikowi zaprezentowana przez pryzmat autorskich intencji ukazania tego, co dla opowiadanej historii ma największą wartość. Dlatego sygnały dla odbiorcy najczytelniejsze są dzięki zastosowaniu podziału planszy określonego przez Toeplitza i Rio numerem (3).

Kiedy autor wyznacza na papierze kadry o planach zmiennych, lecz wielkości jednakowej, ryzykuje, iż nie uda mu się odpowiednio przedstawić graficznie wszystkich obiektów na planszy. Nie można na obrazkach tej samej wielkości ukazać n.p. rycerza na koniu i ogromnego smoka, na którego ów rycerz szarżuje, jeśli nie chce się osiągnąć niepożądanego efektu komicznego. Przy ukazywaniu przestrzeni rozmiary komiksowych kadrów nabierają ogrom-

---

<sup>121</sup> M. Parowski, A. Sapkowski, B. Polch, „WIEDŹMIN - Geralt”, w: „Komiks” 1993 nr 9, plansze 45-46.

<sup>122</sup> K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, op.cit., str. 88. Wypowiedź Michela Rio pochodzi z: Michel Rio, „Cadre, plan, lecture”, w: „Communications, activites du CETSAS, en 1974-1975”, Paris 1976, str. 101-102.

nego znaczenia.

Przestrzeń komiksu jest przestrzenią umowną, nierzeczywistą. Jej granice wyznaczają ramki kadrów bądź krańce kartek, na których autor przedstawił daną historię. Czasami wielkość samych kartek wpływa na sposób kształtowania przestrzeni (zwłaszcza drugiego planu) w opowieściach rysunkowych. W zeszytach, w których format jednej strony zbliżony jest do formatu A-5, nie ma zbyt wiele miejsca na drugi i trzeci plan. Rysownicy, chcąc zmieścić na planszach tyle samo kadrów, co ich koledzy tworzący "duże", albumowe komiksy, upychają je na papierze i w efekcie jakiegokolwiek wzbogacenie tła wyzierającego zza sylwetki głównego bohatera zmniejsza czytelność rysunku.

Generalnie rzecz ujmując, nawet autorzy wydań albumowych (plansza zbliżona wielkością do formatu A-4) są zdania, że ich obrazki są za małe. Powodem tej opinii jest fakt, że większość rysowników tworzy swoje plansze w dwukrotnym (zazwyczaj) powiększeniu. Do druku wędrują ich pomniejszone kopie, które w opinii autorów wyglądają jak film kinowy oglądany w telewizji.

Różnice wielkości kadrów powodują, że niektóre z nich skupiają na sobie większą uwagę odbiorcy i stają się w ten sposób kadrami dominującymi. Komiksiarze lubią zaskakiwać czytelników umieszczaniem w takich kadrach rozległych, malowniczych pejzaży lub oryginalnych, ciekawie zaprojektowanych budowli. Czasami, chcąc oszołomić czytelników wielkością danego obiektu (bądź rozmachem jego przedstawienia), autorzy poświęcają całą stronę na jeden ogromny kadr (n.p. plansza 23 z albumu "THORGAL - Miasto zaginionego Boga" przedstawiająca świątynię Ogotaja).

W tym momencie powraca problematyka plansz podobieranych w pary. Szczególnie widowiskowy obrazek na stronie "lewej" wywiera zazwyczaj podobne wrażenie, co obrazek umieszczony na stronie "prawej". Jednak zaskoczenie czytelnika jest większe, gdyż rysunek przykuwa jego uwagę od razu po przewróceniu kartki. Do obrazka na planszy "prawej" odbiorca dociera po lekturze strony "lewej" i wskutek tego zaskoczenie jest mniejsze. Jeżeli przedsiębiorczy autor będzie chciał "zaprogramować" reakcję czytelnika, to z pewnością umieści widowiskowy kadr na planszy "lewej" - do tego otworzy nim nową sekwencję fabularną.

Istnieją sytuacje, w których jedna plansza to za mało, aby móc odpowiednio przedstawić wielkość danego obiektu bądź rozległość danego obszaru. Wtedy autorzy wykorzystują w pełni fakt, że czytelnik w trakcie lektury komiksu ogląda dwie strony naraz i przygotowują tzw. "rozkładówki", czyli gigantyczne kadry rozciągające się na dwu planszach - "lewej" i "prawej". Obydwie plan-



sze stanowią wówczas jedną całość i biada wydawcy, który podczas reedycji albumu z "rozkładówką" zdecydowałby się na zmianę układu stron.

Jedną z pierwszych "rozkładówek" w historii komiksu pojawiła się w albumie "ASTERIKS - Osiedle Bogów" i przedstawiała rozłożony folder turystyczny (była o tym mowa w rozdziale II). Z "rozkładówek" słynął nieobliczalny geniusz francuskiego komiksu, Philippe Druillet (m.in. album "Delirius"). Z polskich artystów pierwszym (i chyba jak dotąd jedynym) rysownikiem, który zdecydował się na wprowadzenie "rozkładówek" do swoich albumów, jest Bogusław Polch. W opowieści "FUNKY KOVAL - Wbrew sobie" pojawia się ogromna, dwustronicowa panorama przestrzeni kosmicznej, której dominujący element stanowią dwie czarne dziury<sup>123</sup>. Z kolei w albumie "WIEDŹMIN - Granica możliwości" bohaterowie podróżują górskim szlakiem, którego piękno i majestat najlepiej oddaje właśnie "rozkładówka"<sup>124</sup>.

Standardowo na jeden album przypada tylko jeden dwustronicowy kadr. Komiksiarze nie chcą, aby czytelnicy doznali przesytu widowiskowymi obrazami. Dlatego też serwują oszczędnie nawet jednostronicowe kadry wychodząc z założenia, że uwaga czytelników potrzebuje odpoczynku. Same superwidowiskowe kadry mogłyby szybko znużyć odbiorcę. Poza tym - jak stwierdził w rozmowie ze mną Bogusław Polch - "w komiksie trzeba też czasami pokazać codzienność. Bohater, oprócz tego, że walczy i ładnie się prezentuje, musi kiedyś odpocząć, coś zjeść czy choćby pójść na siku".

Na marginesie warto zauważyć, że na "rozkładówki" bardzo często decydują się autorzy zeszytów komiksowych przytłoczeni małymi rozmiarami plansz. Wystarczy obejrzyć n.p. prace Todda McFarlane'a, aby stwierdzić, iż autor ten źle się czuje w zeszytowym formacie. Jego rysunki dosłownie walczą o miejsce na papierze a postacie wręcz wyskakują ze zbyt ciasnych kadrów.

Ciekawą rolę pełnią "rozkładówki" w komiksie Raymonda Briggisa "When The Wind Blows". Z małymi obrazkami ukazującymi nudne życie na angielskiej prowincji kontrastują ogromne kadry przedstawiające złowieszcze zapowiedzi III wojny światowej. "Rozkładówki" symbolizują wielki świat, który przerasta wyobrażenia bohaterów i jest im obcy pod każdym względem<sup>125</sup>.

W albumach Druilleta "rozkładówki" następują jedna po drugiej przytłaczając czytelnika swoim ogromem i monumentalizmem.

<sup>123</sup> zob. „FUNKY KOVAL - Wbrew sobie”, w: „Komiks” 1992 nr 5, plansze 8-9.

<sup>124</sup> zob. „WIEDŹMIN - Granica możliwości”, w: „Komiks” 1995 nr 1, plansze 24-25.

<sup>125</sup> zob. R. Briggs, op.cit.

Również w finałowym (nie wydanym w Polsce) albumie z serii "KRYSTAŁOWA SZPADA" (scenariusz: Goupil, grafika: Crisse) rozstrzygnięcie fabuły przedstawione zotaje z iście barokowym przepychem. Walkę bohaterki z "czarnym charekterem" obrazują "rozkładówka" za "rozkładówką". Przestrzeń konwencjonalna komiksu usiłuje pochłonać i zawłaszczyć przestrzeń realną.

Kontrowersje pomiędzy dwoma rodzajami przestrzeni zachodzą też wówczas, gdy kadry zgromadzone na planszy sumują się w jeden, większy obraz. Toeplitz podaje jako przykład stronicę z komiksu Freda "Le Simbabbad de Batbad", której motyw centralny stanowi sylweta ogromnego psa. "Ów pies" - pisze autor "Sztuki komiksu" - "mieści się całkowicie w ramach przestrzeni konwencjonalnej, gdzie poszczególne jego części występują w postaci mniej lub bardziej abstrakcyjnych form. Równocześnie całość jego sylwety staje się zaskoczeniem dlatego właśnie, że dostrzegamy jej przenikanie się z przestrzenią realną"<sup>126</sup>. Innymi słowy, pies staje się obiektem oddalającym się od przestrzeni komiksu ujętej w ramki a jednocześnie jest w nich uwięziony jako byt nie należący do przestrzeni realnej.

Rudolf Arnheim w książce "Sztuka i percepcja wzrokowa" napisał: "Odbiorca skłonny jest widzieć każdy wzór bodźcowy w taki sposób, by powstająca struktura była w zależności od warunków możliwie najprostsza"<sup>127</sup>. Dlatego też większość odbiorców stwierdzi, że na opisanej przez Toeplitza planszy widać nie fragmenty psiej sylwety składające się w jedną całość, lecz psa podzielonego na osiem części (tyle jest obrazków na tej planszy). Wskutek reguły percepcji zwanej przez Arnheima regułą "kształtu konsekwentnego"<sup>128</sup> odbiorca dopełnia sobie pokawałkowany obraz odtwarzając w wyobraźni zasłonięte fragmenty kształtu. Można odnieść wrażenie, że narysowanego przez Freda psa ogląda się przez szklaną ścianę składającą się z ośmiu okien. Ale przecież - zgodnie z zasadami sztuki komiksu - owe okna/obrazki stanowią sekwencję wydarzeń rozgrywającą się w określonym wycinku czasowym. Świadectwem tego jest wędrówka po grzbiecie i łapach psa malutkiego bohatera, który zrazu wskutek cząstkowego (w ramach przestrzeni konwencjonalnej zawartej wewnątrz jednego kadru) oglądu zwierzęcia nie jest w stanie ogarnąć jego pełnego kształtu. Pies nie porusza się - dlatego jego postać łączy wszystkie kadry mimo upływu czasu akcji. Czytelnik podąża spoj-

<sup>126</sup> K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, op.cit., str. 84.

<sup>127</sup> R. Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa”, op.cit., str. 65.

<sup>128</sup> Tamże, str. 253 i nast.

rzeniem za wędrującym bohaterem (nie przeszkadza to w konwencjonalnym odczycie planszy: z lewa na prawo, z góry na dół). Używając języka filmowców można stwierdzić, iż jego poczynania zostały jak gdyby zarejestrowane na jednym, długim przejściu kamery.

Wśród polskich komiksiarzy, którzy zestawiali na rysunkach przestrzeń konwencjonalną z przestrzenią realną, najlepsze efekty osiągnął Tadeusz Baranowski. Podobnie jak pies u Freda, na jego planszach rolę spoiwa kompozycyjnego pełnią n.p. chmura lub grzbiet olbrzymiego żółwia, po których poruszają się bohaterowie<sup>129</sup>. Zazwyczaj jednak Baranowski umieszcza na planszy fragment jakiegoś wyimaginowanego pejzażu (może to być pustynia, skalny korytarz czy też dno oceanu) i dzieli go na kawałki poprzez kadrowanie planszy. Jednak kolejność obrazków i ich ułożenie na planszy podporządkowuje kierunkowi wędrówki swoich bohaterów. Kiedy n.p. w trzeciej historii z serii "ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA" tytułowy bohater i jego gospodyni wspinają się na podmorską górę (spoiwo kompozycyjne planszy), trasa ich wspinaczki (z dołu do góry) kłóci się z tradycyjnym sposobem odczytywania komiksowych plansz (z góry na dół). Toteż autor u góry strony czyni adnotację "CZYTAMY OD DOŁU!" i każe w ten sposób czytelnikowi poddać się prawom przestrzeni konwencjonalnej, którą z kolei usiłuje zmodyfikować na podobieństwo przestrzeni realnej<sup>130</sup>. Podobnie jest w historii "W pustyni i w paszczy", której bohaterowie, Kudłaczek i Babelek biegają za skaczącym po całej planszy kangurem. Kolejność odczytywania obrazków nie wynika z ich rozmieszczenia na planszy, lecz od tego, w jakiej kolejności skacze po nich kangur<sup>131</sup>.

Przestrzeń konwencjonalna komiksu zakłada istnienie jakiegoś układu odniesienia. Rolę takiego (dwuwymiarowego) układu spełniają prostokątne ramki kadrów rozrysowanych na planszy również na planie prostokąta. Wyraźnie wyznaczone są kierunki: prawo, lewo, góra, dół - zarówno wewnątrz kadrów, jak i na zewnątrz nich. Jest to czynnikiem warunkującym sposób ich odczytywania. Zarówno obrazki, jak i teksty umieszczone w "dymkach" czyta się w sposób podobny lekturze książki. Komiks jednak nie jest książką i jego percepcja ma prawo różnić się od czytania tekstu literackiego pod wieloma względami. Artyści pokroju Baranowskiego zdają sobie z tego sprawę i usiłują poprzez swoje dokonania

<sup>129</sup> zob. „Antresolka profesorka Nerwosolka”, op.cit., plansze 15-16.

<sup>130</sup> zob. „ANTRESOLKA... - Część 2”, op.cit., plansza 6.

skłonić odbiorców do refleksji nad pełną zagadek naturą opowieści rysunkowych.

Fantazja komiksiarzy pozwala im ukazywać przestrzeń na wiele sposobów. Kiedy n.p. bohaterowie poruszają się w wymyślonej próżni, najczęściej jest to biała, bezkresna otchłań, w której lewitują małe sylwetki (zob. próżnię w pierwszej części "ANTRESOLKI..."<sup>132</sup> lub Nie-świat w "Szninklu" Van Hamme'a i Rosińskiego). Wtedy jakkolwiek układ odniesienia przestaje obowiązywać (trudno w próżni wyznaczyć kierunki). Aby zasygnalizować to czytelnikowi, autorzy rezygnują z regularnego położenia "dymków" względem ramek. Teksty nagle zaczynają biec pod pewnym kątem względem osi planszy, co zmusza odbiorcę do przekręcenia trzymanego w rękach albumu (nierzadko nawet o 180 stopni). W "Antresolce Profesorka Nerwosolka" bohaterowie wędrują przez pustą przestrzeń "do góry nogami" i dopiero, kiedy napotyka jakieś punkty odniesienia, wszystko, wraz z dymkami, wraca do właściwej pozycji<sup>133</sup>.

Należy zauważyć, że próżnia objawiająca się w komiksie pod postacią nietkniętego żadnym narzędziem rysowniczym papieru nie stanowi po prostu braku tła. Ona sama w sobie stanowi tło a autorzy specjalnie pomniejszają postacie bohaterów, żeby lepiej ukazać jej bezkres. N.p. J.M. DeMatteis (scenariusz) i Mike Zeck (grafika), twórcy sagi "Ostatnie łowy Kravena", poświęcili całą planszę, aby ukazać Petera Parkera pogrążonego w niebycie na pograniczu życia i śmierci. Na środku białej (co nie znaczy: pustej!) planszy widnieje mała sylwetka Parkera w pozycji embrionalnej. Obok niej rozrzucone są trzy ramki tekstowe, w których wpisane są słowa: "Ciepło", "Biało", "Spokojnie"<sup>134</sup>.

Kwestia dysonansu pomiędzy rozmiarami kadru a jego zawartością zachodzi również przy okazji scen rozgrywających się w niemal całkowitej ciemności. W albumie Andreeasa "RORK - Fragmenty" tytułowy bohater wchodzi do olbrzymiej kawerny rozświetlając sobie drogę zapałkami. W kadrze, który zajmuje 50 procent planszy widać w prawym dolnym rogu tytułowego bohatera i skrawek oświetlonej przestrzeni. Cała reszta kadru zamalowana jest na czarno. Wielkość kadru stanowi dla czytelnika sugestię, że Rork znalazł się w jakimś ogromnym pomieszczeniu, jednak wskutek braku oś-

<sup>131</sup> zob. „W pustyni i w paszczy”, w: „Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa”, op.cit., plansza 7.

<sup>132</sup> Chodzi o historię zamieszczoną w albumie „Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko”, op.cit.

<sup>133</sup> zob. „Antresolka...”, op.cit., plansza 19.

<sup>134</sup> J.M. DeMatteis, M. Zeck, „SPIDER-MAN - Ostatnie łowy Kravena - *Odrodzenie*”, w: „THE AMAZING SPIDER-MAN”, plansza 1.

wietlenia widzi tylko tyle, na ile pozwoli mu płomień zapałki<sup>135</sup>.

Technikę "wypełnionej próżni" stosować można również w celach humorystycznych. Album "ASTERIKS - Wielka przeprawa" rozpoczyna się obrazkiem na pół planszy, na którym oprócz "dymków" nie ma absolutnie nic. Z kontekstu zawartego w "dymkach" wynika, że na obrazku powinien figurować potężny statek Wikingów. I rzeczywiście figuruje - zdają się mówić autorzy - tylko, że go nie widać z powodu... mgły<sup>136</sup>.

Scenarzyści i rysownicy komiksów oprócz zabaw z przestrzenią prowadzą również grę z czytelnikiem polegającą na prezentacji bądź ukrywaniu istotnych szczegółów z otoczenia bohaterów. Na użytek niniejszych rozważań można stworzyć kategorię "szcze-gółów znaczących". Obejmie ona wszystkie przedmioty (obiekty, zjawiska, etc.) istotne dla danej historii z fabularnego punktu widzenia lub też takie szczegóły, na które autorzy specjalnie zwracają uwagę czytelnika. Szczegóły z tej drugiej grupy nie mają elementarnego znaczenia dla akcji komiksu, natomiast stanowią dodatkowe źródło informacji o bohaterze lub świecie przedstawionym.

Szczegółem znaczącym ważnym dla akcji komiksu jest n.p. list gończy za Rhotaxem "Supermorderca" w albumie "FUNKY KOVAL - Bez oddechu", gdyż Rhotax pojawia się w końcowej partii albumu i czytelnik zna już w pewnym stopniu tę postać. List gończy pojawia się w dwóch miejscach albumu (w gabinecie Barleya - plansza 7 i na ulicy - plansza 15) i rzuca się w oczy tym bardziej, że w pierwszej, odcinkowej wersji "FUNKY'EGO" nie było go. Autorzy wprowadzili list do wersji albumowej, aby przygotować czytelnika na spotkanie z Rhotaxem<sup>137</sup>.

Do drugiej grupy szczegółów znaczących można zaliczyć n.p. ulubione lektury Funky'ego Kovala. W pierwszym albumie (który powstał na przełomie lat 1982-1983) na stoliku w mieszkaniu bohatera widać "Słoneczną loterię" Philipa K. Dicka i "Niezwy-ciężonego" Stanisława Lema - a więc poważną, intelektualną literaturę science-fiction lansowaną przez pismo "Fantastyka", na łamach którego ukazywał się "KOVAL". Na marginesie: obok dwóch powieści leży też na stoliku na wpół ukryty... egzemplarz "Fantastyki". Z kolei w albumie trzecim (stworzonym na przełomie lat 1991-1992) na tym samym stoliku w mieszkaniu Kovala widać

<sup>135</sup> zob. Andreas, „RORK - Fragmenty”, w: „Komiks - Fantastyka” 1989 nr 3, plansza 25.

<sup>136</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Wielka przeprawa”, Egmont Polska, Warszawa 1995, plansza 1.

<sup>137</sup> por. plansze 7 i 15 wersji z „Komiksu” 1987 nr 1 oraz planszę 2 z odcinka „Miss Uniwersum” („Fantastyka” 1982 nr 3) i planszę 1 z odcinka „Robot” („Fantastyka” 1983 nr 2).

już tylko egzemplarze pism erotycznych "Playstar" i "Cats"<sup>138</sup>. Można to interpretować jako ostrzeżenie autorów przed inwazją bezmyślnej konsumpcji (nie bez słuszności, gdyż po upadku socjalizmu w Polsce dał się zauważyć poważny spadek zainteresowania kulturą i literaturą wysokiego lotu). Jednak - jak twierdzi Maciej Parowski - jest to także sygnał świadczący o zmianie osobowości bohatera zdominowanego przez sobowtóra.

Najciekawszym sposobem ukrywania przed widzom poszczególnych elementów przestrzeni jest prowadzenie maksymalnych zbliżeń na inne przedmioty. Kiedy cały kadr wypełnia jeden obiekt, odbiorca nie wie, co znajduje się w jego otoczeniu. Czasami nawet może mieć trudności z odgadnięciem, co widzi, jeżeli rysownik dla lepszego efektu zdecydował się na jak największe zbliżenie i w kadrze znajduje się jedynie fragment przedmiotu (zob. komiksy T. McFarlane'a). Gra zbliżeń i oddaleń stanowi dla czytelnika zaproszenie do rozszyfrowania przekazu odautorskiego. Trudno o lepszy przykład łamigłówki plastycznej niż opisywana już wcześniej plansza otwierająca album "WIEDZMIN - Droga bez powrotu".

Kompozycja przestrzeni konwencjonalnej w komiksie to fascynujące zajęcie. Jednak najpierw autorzy muszą uporać się z innym, równie ważnym zagadnieniem. Jest nim kompozycja przestrzeni realnej, tzn. organizacja i zagospodarowanie komiksowych plansz.

### **3.3. Kompozycja komiksowej planszy.**

W rozdziale I niniejszej pracy przytoczona została analiza cech, jakimi powinien odznaczać się właściwie sporządzony scenariusz komiksu. Z analizy tej wynika, że rozmieszczenie kadrów na planszy oraz ich zawartość ustala scenarzysta a rysownik dostosowuje się do jego wskazówek. Tymczasem większość artystów-komiksiarzy sama tworzy stronę graficzną komiksu, wymagając od scenarzystów jedynie precyzji w kreśleniu fabuły. Zazwyczaj im bardziej artystyczny zespół jest zgrany i doświadczony, tym większą swobodą cieszy się rysownik. Na podstawie "swobodnego, w miarę jednak precyzyjnego zapisu akcji poszczególnych kadrów" sporządza w specjalnym zeszycie "brudnopis" komiksu. "Brudnopis" ten jest przeznaczony tylko dla niego; rysownik bardzo uważnie strzeże go przed niepowołanymi oczami. Jedna

---

<sup>138</sup> por. planszę 17 albumu „Bez oddechu”, op.cit. oraz planszę 38 z albumu „Wbrew sobie”, op.cit.

strona w zeszycie odpowiada jednej planszy komiksu. Na każdej ze stron artysta ustala:

- a) ilość kadrów na planszy (czasami wyręcza go scenarzysta),
- b) wielkość każdego kadru,
- c) elementy kompozycji każdego kadru z osobna (wliczając w to również "dymki"),
- d) rozmieszczenie kadrów na planszy.

Kiedy artysta upora się już z powyższymi problemami, ołówkowe szkice z "brudnopisu", przypominające rysunki dziecka, przybierają formę precyzyjnie zakomponowanych plansz, które następnie poddawane są technicznym uzupełnieniom (patrz rozdział I).

Opisana powyżej modelowa sytuacja dotyczy zagadnienia, które dla wielu rysowników bywa sprawdzianem zawodowych umiejętności. Kompozycja łączy się z odpowiednim rozmieszczeniem poszczególnych elementów przestrzeni, które według Rudolfa Arnheima stanowią układ wzajemnych oddziaływań.

"Doznanie wzrokowe jest dynamiczne"<sup>139</sup> - pisze Arnheim. Oznacza to, że człowiek obserwując dany wzór graficzny jest w stanie wychwycić zakłócenia kompozycji powodujące swego rodzaju zakłócenia percepcji. Za pomocą przykładów (m.in. umieszczając małe, czarne kółko w różnych miejscach większego, białego kwadratu) Arnheim wykazał, że oprócz wzoru graficznego w oku patrzącego utrwała się również obraz napięć, jakie zachodzą pomiędzy poszczególnymi elementami zbioru (n.p. jeśli kółko dąży ku którejś krawędzi kwadratu, obserwator podświadomie "ściąga" je wzrokiem na środek czworokąta chcąc przywrócić stan idealnej równowagi). Tego rodzaju napięcia, kiedy wzrok obserwatora koryguje dany obraz (innymi słowy, patrzący widzi raczej to, co chce widzieć niż to, co przedstawia wzór), są źródłem różnego rodzaju złudzeń optycznych. Autor "Sztuki i percepcji wzrokowej" twierdzi, iż konieczną cechą wzorów obrazowych (czy będzie to dzieło malarskie, czy ideogram kierujący do wyjścia ewakuacyjnego) powinna być równowaga, czyli kompozycja wykluczająca (lub minimalizująca, o ile to możliwe) napięcia powodujące zniekształcenia percepcji. "Znaczenie dzieła wypływa ze ścierania się sił ożywiających i równoważących"<sup>140</sup> - pisze Arnheim. Co z tego wynika w kontekście rozważań dotyczących natury komiksu?

Przede wszystkim należy zauważyć, że większość "wzorów obrazowych" w komiksach jest jak najdalsza od stanu równowagi. Autorom komiksów (zwłaszcza tych z superbohaterami w roli głównej)

---

<sup>139</sup> R. Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa”, op.cit., str. 25.

<sup>140</sup> Tamże, str. 50.

chodzi o przedstawienie scen dynamicznych, wizerunków tworzących napięcie wzrokowe. Historyjka obrazkowa wypełniona akcją nie może przybrać formy statycznej jak "Doryforos" Polikleta. Jest jak "Dyskobol" Myrona, którego poza, mimo bezruchu, pełna jest wewnętrznej dynamiki. Układ napięć optycznych powoduje specyficzne wrażenie "nieruchomego ruchu", którym zachwycają się teoretycy i krytycy komiksu. "Wszelkie napięcie wynika z deformacji" - napisał Rudolf Arnheim<sup>141</sup>. Trudno oprzeć się wrażeniu, iż niektórzy komiksiarze dążąc za wszelką cenę do wywołania napięcia popadają w przesadę graniczącą z nieznośną manierą. Todd McFarlane, autor widowiskowych historii o Spider-manie, niemal na każdym obrazku przedstawia bohatera powykręcane w tak nienaturalnych (choć dynamicznych) pozach, jakby miał zamiar zostać twórcą komiksowego odpowiednika "Grupy Laokoona".

Twórcy komiksów, którzy nad widowisko przedkładają walory artystyczne swoich prac, stoją przed podwójnym problemem. Chcąc bowiem zachować równowagę kompozycji muszą pamiętać zarówno o odpowiednim ułożeniu elementów planszy, jak i każdego obrazka z osobna. Nierzadko muszą wybierać pomiędzy jednym a drugim; muszą coś poświęcić, czegoś się wyrzec. Podstawową jednostką kompozycyjną jest dla nich plaszka traktowana jako całość. Dlatego też częściej w komiksach artystycznych zwraca się uwagę na dobrze zakomponowaną planszę złożoną ze źle, wydawałoby się, zakomponowanych obrazków niż rażący oko układ perfekcyjnie dobranych form wizualnych.

Rysowników preferujących "rozkładówki" czeka kolejny kłopot. Zmuszeni są pogodzić ze sobą równowagę kadrów, równowagę plansz i równowagę dwustronicowych kompozycji. Wzorowym przykładem potrójnego equilibrium jest "rozkładówka" Bogusława Polcha z albumu "FUNKY KOVAL - Wbrew sobie". Każdy element struktury spoczywa we właściwym miejscu; obydwie plansze tworzą jedną całość, lecz układ obrazków pozwala rozpatrywać je jako autonomiczne jednostki.

Pewnych problemów w analizie przysparzają pary plansz, które nie posiadają wspólnych elementów (zatem nie można ich uznać za "rozkładówki"), a mimo to ewidentnie stanowią całościowe kompozycje. Scena z komiksu "Torment" Todda McFarlane'a przedstawiająca nieprzytomnego Spider-mana leżącego wśród odpadków, składa się z dwóch stron: "lewej" i "prawej"<sup>142</sup>. Układy kadrów obydwu plansz stanowią nawzajem swoje lustrzane odbicia. Przykład ten może być potwierdzeniem coraz wyraźniejszej tendencji szerzącej

---

<sup>141</sup> Tamże, str. 427.

<sup>142</sup> zob. „Torment”, op.cit., plansze 58-59.



się wśród rysowników komiksów. Podstawową jednostką kompozycyjną przestaje być jedna plansza - są nią dwie plansze tworzące "rozkładówkę".

W poprzednim podrozdziale przedstawione zostały (cytowane przez K.T. Toeplitza za Michele Rio) trzy sposoby dzielenia powierzchni komiksowej stronicy. Była również mowa o różnicach wielkości komiksowych kadrów. Nie padło jednak zasadnicze pytanie: Ile kadrów może pomieścić jedna stronica?

Prawidłowa odpowiedź brzmi: od połowy jednego kadru do kilkudziesięciu kadrów. "Od połowy" dlatego, że n.p. na "rozkładówce" Philippe'a Druilleta czy Raymonda Briggsa jedna plansza zawiera tylko 50 procent kadru. Z kolei Andreas, autor serii "RORK" zilustrował magiczną podróż bohatera przy pomocy kilkudziesięciu malutkich obrazków przedstawiających postać Rorka w najróżniejszych pozach<sup>143</sup>.

Standardowa ilość kadrów na jednej planszy albumowej to mniej więcej 6-10 kadrów. Plansza zeszytowa obejmuje zazwyczaj od trzech do siedmiu obrazków. Niektórzy rysownicy dzielą planszę na części w charakterystyczny dla siebie sposób:

- Bogusław Polch, autor "FUNKY'EGO KOVALA" i "WIEDŹMINA" bardzo często dzieli plansze na połowy: górną i dolną, po czym w obrębie tych dwóch części odchodzi od linearnego układu kadrów, wprowadza duże kadry pionowe, narzuca nowe związki przestrzenne.
- Grzegorz Rosiński, współautor "THORGALA" i "Szninkla" dzieli zazwyczaj plansze na trzy poziome „rzędy” kadrów. Różnego rodzaju innowacje w układzie obrazków pojawiają się głównie w obrębie tych „rzędów”. Kadry pionowe lub rozległe kadry dominujące nie przekraczają z reguły wysokości dwóch „rzędów”.
- Rene Goscinny i Alberto Uderzo dzielą plansze "ASTERIKSA" na cztery „rzędy” obrazków przypominające wyglądem gazetowe „paski”. Kadry wyróżniające się nie przekraczają wysokością dwóch „rzędów” (wyjątek stanowią całostronicowe obrazy).
- Raymond Briggs, autor komiksu "When the Wind Blows", zastosował jeszcze bardziej radykalny podział. Jego plansze (z kilkoma ważnymi wyjątkami) składają się aż z siedmiu "rzędów" malutkich obrazków, które bardziej przywodzą na myśl linijki tekstu literackiego niż sekwencje komiksowych kadrów.

Z powyższych przykładów wynika, że zarówno kreowanie, jak i odbiór komiksu są mocno uwarunkowane linearną lekturą tekstu podzielonego na linijki bądź wersy. Tymczasem do zadań artystów należy przełamywanie utartych schematów. W poprzednim podroz-

dziale mowa była m.in. o rysunkach Tadeusza Baranowskiego, w których autor ujawnia dystans wobec związków komiksu z literaturą.

Plansze Tadeusza Baranowskiego odznaczają się (o czym była również mowa) wyjątkowo przemyślaną kompozycją, bardzo często zorganizowaną wokół konkretnego obiektu. Artysta pragnie, aby wnikliwy czytelnik zadał sobie pytanie: czym właściwie jest ta seria obrazków na białym tle? - i aby sprowokować go do myślenia, burzy ustalony wcześniej porządek. W trzeciej części "ANTRESOLKI PROFESORKA NERWOSOLKA" obrazki ni stąd, ni zowąd zaczynają odrywać się od wyznaczonych im miejsc i fruwać po całej planszy. Profesor mówi do swej gospodyni: "Zobacz, Entomologio, jaki przeciąg! Znowu Autor nie zamknął okna w pokoju"<sup>144</sup>. Dopiero dzięki interwencji bohaterów, którzy wychodzą na zewnątrz kadru, udaje się ustawić obraki we właściwym położeniu.

Przykład z komiksu Baranowskiego stanowi asumpt do rozważań na temat wielopłaszczyznowości komiksowej planszy. Do tej pory plansza rozumiana była jako zbiór obrazów umieszczonych na jednej płaszczyźnie (z wyłączeniem, rzecz jasna, całostronicowych kadrów i "rozkładówek"). Baranowski tymczasem zadaje pytania: czy planszy komiksu nie należy traktować całościowo jako jednego obrazu? I z ilu planów (z ilu płaszczyzn) składa się ten obraz?

Rudolf Arnheim pisze: "Obraz składa się z dwóch lub kilku płaszczyzn, czy też pozbawionych głębi, spłaszczonych obszarów, które ciągną się równolegle do płaszczyzny frontальной i pojawiają w różnej odległości od obserwatora"<sup>145</sup>. Jeżeli przyjmie się założenie, że plansza komiksu jest obrazem, to nie rozpatruje się wtedy płaszczyzn (planów) przestrzeni konwencjonalnej wewnątrz kadrów, tylko płaszczyzny przestrzeni realnej występującej na papierze na zewnątrz kadrów. Innymi słowy, czarno-białe lub kolorowe obrazki stają się figurami (płaszczyzną numer 1) a otaczająca je przestrzeń (niezarysowany papier) staje się tłem (płaszczyzną numer 2). Opisana wyżej plansza Baranowskiego jest dosyć specyficzna, gdyż zakłada istnienie wewnętrznej głębi płaszczyzny numer 2 (tzn. istnienie wewnątrz tej płaszczyzny jeszcze innych płaszczyzn). Najprostszym układem "figura-tło" na komiksowej planszy jest układ dwupłaszczyznowy, w którym kadry przypominają plakaty porozwieszane na białej ścianie (tło za

---

<sup>143</sup> Album, w którym znalazła się niniejsza scena, nie ukazał się w Polsce.

<sup>144</sup> T. Baranowski, „ANTRESOLKA... - Część 2”, op. cit., plansza 21.

<sup>145</sup> R. Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa”, op. cit., str. 232 i nast.

obrazkami nie zawsze bywa białe, o czym będzie mowa nieco później).

Można dyskutować, która z dwu płaszczyzn znajduje się bliżej czytelnika. W planszach zorganizowanych wokół spoiwa kompozycyjnego (n.p. pies u Freda) przestrzeń na zewnątrz kadrów wydaje się nałożona na rysunek. Układ płaszczyzn zależy od kompozycji planszy, lecz robocza analogia w postaci plakatów na ścianie znajduje o wiele częściej potwierdzenie w rzeczywistości.

Bardziej skomplikowane układy "figura-tło" dopuszczają istnienie trzech lub więcej płaszczyzn. Kiedy kadry nakładają się na siebie, niektóre z nich przybierają rolę zarówno figury, jak i tła. W przypadku całostronicowych kadrów, na których widnieją mniejsze obrazki, komplikacji pojawia się coraz więcej. Przedstawiając rzecz obrazowo: wygląda to tak, jakby ktoś rozwiesił ogromny plakat zajmujący całą powierzchnię ściany, a potem poprzyklejał na tym plakacie kilka drobnych rysunków. Percepcja takiego kadru wygląda dwójako: można postrzegać go jako częściowo zakrytą kompozycję całostronicową, albo uznać za gotowy wzór tylko widoczną część obrazu, resztę zaś potraktować jako przedłużenie zakomponowanej przestrzeni. Zaznaczyć trzeba, iż powyższy opis odnosi się tylko do plansz-kadrów, na których nie pojawia się przestrzeń realna papieru, tzn. występuje tylko jedno tło: całostronicowy kadr.

Kolejnym czynnikiem utrudniającym precyzyjne określenie układu "figura-tło" są odstępy między kadrami oddzielające je od obrazu głównego. Dla lepszego zrozumienia problemu warto porównać ze sobą dwie "rozkładówki" Bogusława Polcha z albumów: "WIEDŹMIN - Granica możliwości" i "FUNKY KOVAL - Wbrew sobie".

Na "rozkładówce" z "WIEDŹMINA" rolę tła pełni dwustronicowy kadr przedstawiający rozległy górski pejzaż. Na nim rozmieszczone są figury - mniejsze kadry, wewnątrz których bohaterowie wygłaszają swoje kwestie. Z kolei na "rozkładówce" z "KOVALA" małe kadry oddzielone są od siebie i od kadru głównego białymi obwódkami. Owe "obwódki" to nic innego, jak prześwitujące między obrazkami tło przyrównywane w roboczej analogii do "białej ściany". Pojawia się jednak problem: czy na pewno białe obwódki są fragmentami tego samego tła, które towarzyszy kadrom na "normalnych" planszach? Jeżeli tak, to - kontynuując analogię - ktoś musiałby rozwiesić na ścianie dziurawy plakat a potem uzupełnić otwór mniejszymi rysunkami. Ta interpretacja nie jest wcale błędna, lecz bardziej do przekonania trafia przywoływane już stwierdzenie Rudolfa Arnheima o skłonności do dostrzegania

struktury możliwie najprostszej. W przypadku "rozkładówki" z "KOVALA" paradoksalnie strukturą prostszą w percepcji jest bardziej skomplikowany układ "figura-tło". Składa się on z trzech płaszczyzn: 1) kadr główny przedstawiający przestrzeń kosmiczną (w roboczej analogii: ogromny plakat); 2) biały obszar NA TLE kadru głównego (biała płachta naklejona na plakat) i 3) kadry mniejsze na białym obszarze (rysunki rozwieszane na płachcie). W przypadku "rozkładówek" do dyskusji pozostaje problem, czy należy wyodrębnić w nich jeszcze jedną płaszczyznę - niewidoczne (gdyż zakryte) tło pełniące w roboczej analogii rolę "białej ściany"?

Wszelkie modyfikacje układu "figura-tło" na planszy komiksu służą: po pierwsze, wywołaniu napięcia wzrokowego; po drugie, refleksji nad plastyczną naturą języka komiksu; po trzecie, zasugerowaniu czytelnikowi, na które kadry powinien zwrócić szczególną uwagę. Wydarzenia przedstawione w kadrach-figurach rozgrywają się najdosłowniej na tle wydarzeń (miejsc, sytuacji) odmalowanych w kadrach głównych.

Nie od rzeczy będzie wspomnieć, iż niektórzy autorzy pozwalają sobie na manipulację przestrzenią pełniącą rolę "ściany" nadając jej rozmaite kolory (przeważa kolor czarny i kompozycje złożone z czarno-białych wzorów). Mowa będzie o tym w podrozdziale "Kolorystyka".

W chwili obecnej przedmiotem analizy stanie się granica pomiędzy "ścianą" a "plakatem", czyli pomiędzy realną przestrzenią papieru a konwencjonalną przestrzenią kadrów. Granice te wyznaczają komiksowe ramki, których kształt odgrywa często niebagatelną rolę w narracji opowieści rysunkowych.

### **3.4. Kształt ramek i jego rola w narracji.**

Ramki komiksowych kadrów stanowią sposób na oddzielenie umownego świata od realnej przestrzeni papieru. Zgodnie z nazwą przypominają one ramy dzieł malarskich (lub ramy okienne). Z reguły mają kształt prostokąta złożonego z czterech linii ciągłych. Oprócz rozgraniczenia dwóch typów przestrzeni ramki pełnią również układ odniesienia na komiksowej planszy. Ich krawędzie wyznaczają kierunki przestrzeni konwencjonalnej: strona lewa, strona prawa, góra, dół.

Zazwyczaj kadry zamknięte w ramach są od siebie oddzielone wąskimi obszarami przestrzeni realnej papieru, co sugerować ma krótkie (najwyżej kilkusekundowe) interwały czasowe zachodzące między wydarzeniami przedstawianymi na obrazkach. Ze względu

na "pograniczny" charakter ramek nie traktuje się ich jako obiektów umiejscowionych w danej przestrzeni (innymi słowy, nie wyznacza się dla ramek oddzielnej płaszczyzny), aczkolwiek artyści bawiący się językiem komiksu materializują ramki na planszach zrównując tym samym przestrzeń konwencjonalną z przestrzenią wokół kadrów. W trzeciej części "ANTRESOLKI PROFESORKA NERWOSOLKA" bohaterowie przebijają się z obrazka na obrazek w ciągu wertykalnym (przez dziury w ramach przelewa się woda, co sugeruje obecność siły przyciągania ziemskiego wspólnej dla całej planszy)<sup>146</sup>. "Przerwałem ramkę, ale się uratowałem" - mówi Tytus uciekając przed niedźwiedziami na sąsiedni obrazek (Księga XII serii "TYTUS, ROMEK I A'TOMEK" H.J. Cmielewskiego)<sup>147</sup>.

Różne od konwencjonalnej formy komiksowych ramek wynikają zazwyczaj z motywów czysto kompozycyjnych. N.p. rezygnacja z ramek powodowana jest chęcią optycznego powiększenia przestrzeni rysunku. Kadry w kształcie litery L to w założeniu pionowe kadry prostokątne, które podczas rozmieszczania ich na planszy zostały częściowo zakryte przez sąsiednie, poziome kadry. Różnego typu obwódki (n.p. u McFarlane'a) stanowią głównie widowiskowy ornament bez większego znaczenia dla treści komiksu.

Przesadą byłoby jednak stwierdzenie, iż wszystkie modyfikacje kształtu ramek wynikają z chęci zaszokowania czytelnika nietypowym rozwiązaniem graficznym. Istnieje określony kod przyporządkowujący określone odstępstwa od przyjętej normy określonym znaczeniom. Celem niniejszego podrozdziału jest zidentyfikowanie i sklasyfikowanie najczęściej występujących innowacji - a także próba ich wyjaśnienia. Oto krótki rejestr możliwości:

1) Kadr rozrysowany jest na planie prostokąta, lecz ramka nie składa się z czterech linii ciągłych.

- jeżeli ramka narysowana jest linią falistą, jaką zazwyczaj dzieci rysują kontury obłoków, to treść obrazka w zależności od kontekstu stanowi: a) retrospekcję (zob. "FUNKY KOVAL - Bez oddechu" - opowieść o zniszczeniu Wieży Eiffla<sup>148</sup>); b) marzenie ("FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim" - Koval wyobraża sobie powrót na Ziemię<sup>149</sup>); c) halucynacje bohatera (zob. "FUNKY KOVAL - Bez oddechu" - zwidy Funky'ego<sup>150</sup>). W skrócie: ramka narysowana linią falistą odnosi się w tym przypadku do projekcji

<sup>146</sup> zob. „ANTRESOLKA... - Część 2”, op.cit., plansza 20.

<sup>147</sup> H.J. Cmielewski, „TYTUS, ROMEK I A'TOMEK - Księga XII”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1977, str. 18.

<sup>148</sup> op.cit., plansza 11.

<sup>149</sup> op.cit., plansza 1.

<sup>150</sup> op.cit., plansze 17-18.

stanu mentalnego danej postaci (wywodzi się bezpośrednio od "dream-ballon": zob. podrozdział "Dymki...").

- jeżeli kanty ramki są zaokrąglone, to: a) wewnątrz kadru jest projekcją obrazu, jaki bohater ogląda na ekranie telewizora, monitora, etc. (zob. "YANS - Więzień wieczności", scen. Andre Paul Duchateau, graf.: Grzegorz Rosiński - bohater ogląda wydarzenia kończące poprzedni album na ekranie monitora<sup>151</sup>). Czasami ramce towarzyszy kolorowa obwódka w celu zaznaczenia krawędzi ekranu (początek albumu "Lądowanie w Andach", scen.: Arnold Mostowicz, Alfred Górny, graf.: Bogusław Polch<sup>152</sup>); b) wydarzenia wewnątrz kadru rozgrywają się w innym, alternatywnym świecie (zob. epizod "Entropia" z albumu "Kwestia czasu" Gimeneza<sup>153</sup>), który czasem stanowić może świat ze snu bohatera (zob. sen Rorka w albumie "RORK - Przejścia"<sup>154</sup> lub pierwsze plansze albumu "WIEDŹMIN - Zdrada"<sup>155</sup>). Jednym słowem: zaokrąglona ramka oznacza przejście do innego planu rzeczywistości (obojętne, czy będzie to rzeczywistość z telewizora, czy z marzenia sennego).

- jeżeli do stworzenia ramki zamiast pojedynczej kreski zostały wykorzystane różnego rodzaju graficzne elementy ozdobne, znaczyć to może, iż: a) treść kadrów odnosi się do innych historii (pajęczyna okalająca obrazki w "Torment" McFarlane'a oznacza retrospekcję<sup>156</sup>); b) ciąg kadrów stanowi odrębną stylistycznie i treściowo historię (bogato inkrustowany prolog epizodu "Łzy Tjahziego" z albumu "THORGAL - Aaricia" odnosi się do mitu kształtującego wydarzenia historyjki<sup>157</sup>); c) bohater znalazł się w obcym świecie, w którym obowiązują tamtejsze prawa (zob. "LOBO - Ostatni Czarnian", scen.: Keith Giffen, Alan Grant, graf.: Simon Bisley. Bohater został uwięziony przez tajemniczych pielgrzymów kosmosu, którzy z wyglądu przypominają średniowiecznych mnichów. Bisley wystylizował kształt ramek na pokruszone, miejscami porozdzierane karty starodruków<sup>158</sup>). Czynnikiem łączącym te trzy znaczenia jest motyw obcości, odrębności: fabularnej, treściowej, stylistycznej, etc.

- jeżeli zaś dłuższa sekwencja obrazków pozbawiona jest w

---

<sup>151</sup> zob. A.P. Duchateau, G. Rosiński, „YANS - Więzień wieczności”, w: „Komiks - Fantastyka” 1988 nr 3, plansze 5-6.

<sup>152</sup> zob. A. Mostowicz, A. Górny, B. Polch, „Lądowanie w Andach”, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1982, plansze 2-8.

<sup>153</sup> zob. Gimenez, „Kwestia czasu” - epizod „Entropia”, w: „Komiks” 1992 nr 4.

<sup>154</sup> zob. Andreas, „RORK - Przejścia”, w: „Komiks” 1989 nr 4, plansze 7-8.

<sup>155</sup> W momencie ukończenia pracy album ten nie ukazał się jeszcze w druku.

<sup>156</sup> op.cit., plansze 60-61.

<sup>157</sup> zob. J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Aaricia”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990, plansze 31-32.

ogóle ramek, czytelnik ogląda sen bohatera (zob. "WIEDŹMIN - Droga bez powrotu"<sup>159</sup>, "THORGAL - Wyspa wśród lodów"<sup>160</sup>).

2) Ramka składa się z linii ciągłych, ale kadr nie jest rysowany na planie prostokąta.

- jeżeli granica oddzielająca przestrzeń kadru od przestrzeni realnej ma kształt okręgu (sformułowanie "ramka w kształcie okręgu" wydaje się nie na miejscu), to: a) kadr stanowi zbliżenie jakiegoś detalu z sąsiedniego rysunku, co budzi skojarzenia wizualne z lupą przyłożoną do papieru (w trzeciej części "ANTRESOLKI..." profesor Nerwosolek obserwuje przez lunetę (!) syreny zatopionego okrętu. Powiększony obraz syren wyłania się na okrągłym obrazku<sup>161</sup>); b) w kadrze widać twarz obserwatora danej sceny, która przedstawiona jest obok (zob. "WIEDŹMIN - Droga bez powrotu". Bohaterowie wracają z niebezpiecznej wyprawy. Tłum im wiwatuje. Na kolistym obrazku widać twarz (?) obserwującego tę scenę Vrana, który mówi: "Jeszcze mi zapłacicie za braci zabitych pod kuźnią, żebym zdechł, tfu!". Należy zaznaczyć, że Vran również patrzy przez lunetę<sup>162</sup>); c) w kadrze widać twarz osoby, która znajduje się w miejscu (w budynku) narysowanym na sąsiednim kadrze i w istotny sposób komentuje wydarzenia (zob. "FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim" - twarz pana Visa-Viñego na tle budynku syndykatu Stellar Fox<sup>163</sup>; "FUNKY KOVAL - Wbrew sobie" - twarz Drolla na tle poselstwa Drolli na Księżycu<sup>164</sup>). Wniosek: okrągły kadr sugeruje wyodrębnienie danego obiektu lub postaci bądź zaznaczenie czyjś punkt widzenia.

- jeżeli ramka ma kształt wielokąta innego niż prostokąt (najczęściej jest to trapez), wówczas: a) autor pragnie wyeksponować wydarzenia zachodzące wewnątrz kadru zgodnie z podaną przez Arnheima zasadą "Wszelkie deformacje wywołują napięcie". Kadry na planie wielokąta przedstawiają zazwyczaj wydarzenia gwałtowane (bójki, pogonie) i rozmieszczone są na planszy na podobieństwo kawałków rozbitego szkła (zob. album Marvano i Haldemana "WIECZNA WOJNA - Major Mandella" - bójka Mandelli z Graubardem<sup>165</sup>, zob. też gwałtowną scenę z albumu "FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim", kiedy Koval na powietrznym

<sup>158</sup> op.cit. plansze 58-62.

<sup>159</sup> op.cit. plansza 21.

<sup>160</sup> zob. J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Wyspa wśród lodów”, Wydawnictwo Korona Sp. zo.o., Warszawa 1991, plansze 17-20.

<sup>161</sup> op.cit., plansza 24.

<sup>162</sup> op.cit., plansza 34.

<sup>163</sup> op.cit., plansza 19.

<sup>164</sup> op.cit., plansza 39.

<sup>165</sup> op.cit., plansze 18-19.

skuterze wlatuje do wieżowca syndykatu Stellar Fox. Łamane linie ramek dodają tej scenie dynamiki<sup>166</sup>); b) autor pragnie pomieścić jak największą liczbę obrazków na planszy i w tym celu wypełnia każdą wolną przestrzeń. Warto zauważyć, że wiele spośród kadrów o dziwacznych kształtach łączy się we większe kompozycje - często o planie prostokąta (zob. planszę otwierającą album "THORGAL - Strażniczka kluczy"<sup>167</sup>). Na marginesie: w albumach Philippe'a Druilleta spotkać można fenomen - kadry w kształcie trójkątów. Jest to również efekt konieczności upchania (to najwłaściwsze określenie) przez artystę na planszy jak największej liczby kadrów, których nadmiar powstał wskutek permanentnego nadużywania przez Druilleta "rokładówek". W związku z tak radykalną rozbieżnością znaczeń istnieje niebezpieczeństwo nadinterpretacji takiego, a nie innego kształtu ramek. Kadry w kształcie wielokątów wymagają szczególnej ostrożności podczas analizy.

3) Między dwoma kadrami nie występuje obszar przestrzeni realnej - kadry stykają się bezpośrednio krawędziami.

- jeżeli rysownik przyjął zasadę grupowania kadrów na planszy w całym albumie, zeszycie, etc. - to nie ma powodu do niepokoju. Jest to po prostu efekt jego koncepcji artystycznej (zob. Księgi z serii "TYTUS, ROMEK I A'TOMEK" H.J. Chmielewskiego).

- jeżeli zaś zetknięcie dwóch (lub więcej) kadrów stanowi ewenement w całym utworze, oznaczać to może, iż interwał czasowy między nimi jest tak krótki, że przerwa między obrazkami niepotrzebnie by go wydłużyła. W albumie "FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim" bohater rozmawia z nieuczciwym drollem, po czym nagle o włos mija go strzał z pistoletu. Wypowiedź Kowala i strzał następują bezpośrednio po sobie - dlatego obydwie kadry zostały ze sobą połączone (dodatkowo dla czytelnika połączenie kadrów jest takim samym zaskoczeniem, jak dla Kowala strzał<sup>168</sup>).

Według Krzysztofa Teodora Toeplitza podział komiksu na kadry obwiedzione ramkami "kładzie (...) silniejszy nacisk na samodzielność poszczególnych kadrów, a także silniej podkreśla grę pomiędzy realnością i konwencją przestrzeni"<sup>169</sup>. Ramki są przez wielu krytyków uważane za nieodzowny element języka komiksu. Drugim takim elementem są komiksowe dymki.

<sup>166</sup> op. cit., plansze 19-20.

<sup>167</sup> zob. J. Van Hamme, G. Rosiński, „THORGAL - Strażniczka kluczy”, Wydawnictwo Korona, Sp. z o.o., Warszawa 1991.

<sup>168</sup> op.cit., plansza 41.

<sup>169</sup> K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, op.cit., str. 83.



### 3.5. "Dymki" - kształt i kolor.

"Dymki", zwane też "balonikami" (od angielskiego "balloons"), służą przedstawieniu wypowiedzi bohaterów komiksu. Użycie cudzysłowu w przypadku "dymków" wynika z mało poważnego brzmienia tego terminu. Cudzysłów jest oznaką dystansowania się teoretyków i krytyków komiksu od tak śmiesznego sformułowania, mimo że do tej pory nikt nie wymyślił lepszego synonimu. Coraz częściej spotkać można (zwłaszcza w ostatnich latach) teksty naukowe, w których mówi się o "dymkach" bez cudzysłowu (a więc podnosi się to słowo do rangi pełnowartościowego terminu teorii komiksu), jednak w powszechnej świadomości (zarówno w środowisku naukowym, jak i wśród czytelników komiksów) wciąż utrwalony jest dotychczasowy sposób zapisu tego sformułowania. Przyjęty on został również na użytek niniejszych rozważań - nie ze względu na jakiegokolwiek czynniki wartościujące, lecz dlatego, że praca odwołująca się do teorii komiksu powinna konsekwentnie zachować obowiązujący w niej aparat pojęciowy.

Najkrócej rzecz ujmując: najprostszą formą "dymku" jest elipsoidalny kształt zakończony "nóżką", zwaną też "ogonkiem", stykającą się z głową bohatera.

"Dymki" sprawiają wiele kłopotów podczas prób przyporządkowania ich do którejś z form przestrzeni występujących na planszy komiksu. Ponad wszelką wątpliwość nie przynależą one do przestrzeni konwencjonalnej kadrów (wprost przeciwnie nawet: stanowią znak wydzielenia tekstu poza jej obręb), a mimo to stanowią nieodłączny element kompozycyjny tej przestrzeni (gdymby nagle z komiksowych obrazków usunąć "dymki", okazałoby się nagle, że kompozycje plastyczne zostałyby w poważny sposób zdeformowane). "Dymki" nie przynależą również do przestrzeni realnej planszy (choć wykazują wiele cech wspólnych: po pierwsze, białe tło; po drugie, skłonność "dymków" do zatracania konturów w momencie wykroczenia poza ramkę sugeruje pewną tożsamość przestrzenną). Czyżby zatem należałoby, odwołując się do rozważań z podrozdziału "Kompozycja planszy", wyznaczyć dla "dymków" oddzielną płaszczyznę na "białej ścianie"? A jeśli tak, to czy tylko jedną ("dymki" przecież zachodzą na siebie, przeplatają się "nóżkami" czy też "ogonkami", bywają zasłanianie przez inne elementy kadru - mało tego : zdarzają się przykłady obdarzania "dymków" światłocieniem, dzięki czemu uzyskują one trzeci wymiar i stają się

elementem przestrzeni konwencjonalnej kadru - zob. Rick Griffin: "Valhalla" i publikacje w magazynie "Zap Comix"<sup>170</sup>)?

Problem przynależności przestrzennej "dymków" nie został rozwiązany do dziś. Akces do dyskusji na ten temat oprócz teoretyków komiksu zgłosili również autorzy, którzy w swoich pracach przemycają kilka uwag dotyczących natury "dymków".

Tadeusz Baranowski w opowiadanych przez siebie historiach częstokroć zrównuje status przestrzenny "dymków" ze statusem całych kadrów, co owocuje wypowiedziami typu: "Nie wchodź mi z napisem na kapelusz. Mów w przeciwną stronę"<sup>171</sup>. Bardzo ciekawie prezentuje się w komiksie realizacja związku frazeologicznego: "trzymać kogo za słowo". Orient-Men, bohater odcinkowego komiksu Baranowskiego: "Co w kaloryferze piszczy", mówi w jednej ze scen do wróżki: "Trzymam cię za słowo" - i rzeczywiście obejmuje rękami olbrzymie słowo "CEL" wystające z "dymka" z wypowiedzią wróżki<sup>172</sup>. Z kolei Kokosz, bohater serii "KAJKO I KOKOSZ" Janusza Christy, w albumie "W krainie borostworów" również "trzyma za słowo" swego rozmówcę (jest nim Wielki Strażnik królestwa Pani Przyrody). Mówiąc: "Trzymam cię za słowo", Kokosz trzyma "nóżkę" "dymka" Wielkiego Strażnika<sup>173</sup>. Jednak o ile w purenonsensowym komiksie Baranowskiego żart z frazeologizmem był jak najbardziej na miejscu, o tyle żart Christy nie pasuje zupełnie do wybranej przez niego realistycznej konwencji opowiadania.

Komiks jest medium pozbawionym warstwy dźwiękowej. Historyjki obrazkowe i dojrzałe albumy można czytać, oglądać - ale nie można ich posłuchać. Tę niedogodność twórcy komiksów starają się zwalczyć na różne sposoby (czerpiąc z niej nierzadko korzyści). Czytelnik podczas lektury odtwarza w wyobraźni głosy bohaterów. Pewne sygnały pozwalają mu domyślać się intonacji, timbre'u, nastawienia emocjonalnego a nawet języka, w jakim wygłaszane są wypowiedzi bohaterów. Do sygnałów tych należą modyfikacje kształtów i kolorów "dymków" - przekaźników tekstów oralnych.

Najczęściej spotykane formy "dymków" to:

- forma "klasyczna" narysowana linią ciągłą, składająca się z "nóżki" i elipsoidalnej figury, w której umieszczony jest tekst. Zazwyczaj odpowiada zdaniu wygłaszanemu z neutralnym nastawieniem emocjonalnym.

<sup>170</sup> Można je obejrzeć m.in. w książce „The Art of the Comic Strip”, op.cit.

<sup>171</sup> „Skąd się bierze woda sodowa”, op.cit., plansza 10.

<sup>172</sup> „Co w kaloryferze piszczy”, op.cit., plansza 2.

<sup>173</sup> J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - W krainie borostworów”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1987, plansza 32.



- forma narysowana linią łamaną przypominająca wyglądem efekt wyładowania elektrycznego. Odpowiada tekstowi wykrzyczanemu, zazwyczaj z wściekłością. Uwaga: może też odpowiadać tekstowi neutralnemu emocjonalnie "słyszaneemu" za pośrednictwem urządzeń mechanicznych (radio, telefon, telewizor). Czasami różnice w liternictwie pomagają zorientować się w różnicy.



- forma narysowana linią falistą, zwana czasami "obłoczkiem", której zamiast "nóżki" towarzyszą małe kółeczka lub elipsy łączące "dymek" z głową bohatera. Odpowiada monologowi wewnętrznemu postaci wygłaszanemu w myślach.



- forma podobna do klasycznej, lecz narysowana linią przerywaną. Odpowiada tekstowi wygłaszanemu szeptem.

Inne formy "dymków" zazwyczaj mają charakter jednostkowy, tzn. tworzone są głównie na użytek danych historii, ale ich znaczenie jest czytelne. Do ciekawszych form należą:

- "dymek" w kształcie prostokąta: w albumie "ASTERIKS - Asteriks legionista"<sup>174</sup> oznacza wypowiedź w języku niemieckim (co podkreśla jeszcze gotycka czcionka tekstu); w komiksie: "BATMAN - Miecz Azraela" (scen.: Dennis O'Neill, graf.: Joe Quesada, Kevin Nowlan) jest to forma "dymku" przynależna do głównego bohatera. Sugeruje posępny ton jego wypowiedzi.

- "dymek" rysowany "trzęsącą się" linią oznacza w zależności od kontekstu: strach ("Asteriks i Normanowie") lub powstrzymany

---

<sup>174</sup> zob. R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Asteriks legionista”, Egmont Poland, Warszawa 1993.

wściekłość ("Asteriks legionista").

- "dymek" "roztapiający się" przynależny do postaci kobiecej oznacza orgazm ("Torpedo" - scen.: Sanchez Abuli, graf.: Jordi Bernet<sup>175</sup>).

Niektóre formy "dymków" są na stałe przypisane pewnym postaciom. Oto kilka przykładów:

- Wiedźma z komiksu "Torment" Todda McFarlane'a. Jej "dymki" otoczone są charakterystyczną "obwódka" (ten zabieg artystyczny bywa bardzo często stosowany w wielu komiksach. Kolor obwódki - ciepły lub zimny - zazwyczaj odpowiada barwie głosu).

- Ghost Rider, postać z wydawnictwa Marvel. W każdym komiksie z udziałem tego bohatera jego "dymki" otoczone są wianuszkami "płomieni" - co ciekawe, w kolorze czarnym.

- Predator z komiksu "Batman vs. Predator" (scen.: Dave Gibbons, graf.: Andy Kubert, Adam Kubert)<sup>176</sup>. Białe litery pojawiają się na czarnym tle. "Dymek" otoczony jest białą obwódką.

Ostatni przykład stanowi wstęp do następnego etapu rozważań dotyczących roli koloru w "dymkach".

Zazwyczaj teksty wypowiedzi komiksowych bohaterów pojawiają się na białym tle. Głównym celem barwienia "dymków" bywa efekt plastyczny. Jednak czasami rysownicy dodają "dymkom" koloru w sposób przemyślany chcąc przekazać konkretny sygnał. Oto przykłady:

- kolor żółty lub czerwony w "dymkach" rysowanych linią łamaną wzmaga gwałtowność wypowiedzi.  
- kolor niebieski w "dymkach" klasycznych oznacza chłodny ton.

---

<sup>175</sup> Fragmenty komiksu „TORPEDO” zaprezentował magazyn „SuperBOOM!” 1994 nr 5 w rubryce „Bohaterowie” na str. 21.

<sup>176</sup> Komiks ukazał się jako „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1993 nr 2.

- w albumie "ASTERIKS - Niezgoda" kolor zielony oznacza wściekłość (w jednej ze scen Obeliks uspokoja się i odcień zieleni w jego "dymkach" błędnie coraz bardziej<sup>177</sup>).

Kolejną grupę sygnałów przekazywanych czytelnikowi przez autorów stanowią ideogramy zamieszczane w "dymkach". Claude Moliterni określa "dymki" z ideogramami zamiast tekstu nazwą "dream-balloons"<sup>178</sup>. Zestaw tych ideogramów jest dosyć ograniczony i w pełni skonwencjonalizowany: żarówka lub świeca (w zależności od tego, w jakich czasach toczy się akcja komiksu) oznaczają olśnienie, jakiś genialny pomysł; serce oznacza miłość (serce krwawiące, przebite lub rozbite na kawałki oznacza cierpienie z miłości); trupia czaszka, piszczele, zaciśnięta pięść, wizerunki broni białej lub palnej oznaczają obelgi, wyzwiska; nuty na pięciolinii oznaczają melodię gwizdaną lub śpiewaną, etc., etc.

W "dream-balloons" zamiast ideogramów znajdować się mogą również sny, marzenia i retrospekcje bohaterów. Bezpośrednio z "dream-balloons" wywodzą się ramki obwiedzione linią falistą (patrz podrozdział "Ramki..."). To po prostu "dymki" o wielkości całego kadru.

Zdarzają się próby łączenia ideogramów z tekstem, co ma sugerować czytelnikowi ton wypowiedzi. Twórcy "ASTERIKSA" upodobałi sobie umieszczanie w "dymkach" z wypowiedziami Rzymian ideogramów przedstawiających ptaszki, kwiatuszki, itp. Ma to podkreślać sztuczność przyjaznego (wręcz przymilnego) tonu wypowiedzi (która nieuchronnie kończy się wściekłym wrzaskiem).

"Dymki" bez zawartości tekstowej sugerują, że wypowiedź bohatera jest niesłyszalna (zob. trzecia część "ANTRESOLKI PROFESORKA NERWOSOLKA"). Z kolei dymki o niedokończonej obwódce, jakie czasami występują w komiksach Baranowskiego mają charakter ironicznych dopisków na marginesie nieistotnych dla toku fabularnego historii. "Dymki" nakładające się na siebie sugerują "wpadanie w słowo" mówiącym postaciom (zob. plansza 4 albumu "FUNKY KOVAL - Bez oddechu". "Dymek" Hawkera zostaje zakryty przez "dymek" Kovala, który bezceremonialnie mu przerywa nie dając dokończyć wyrazu).

Powyższe uwagi nabrały charakteru rejestru, lecz doprawdy trudno jest opisywać cechy opowieści rysunkowych nie pogrążając się w serii przykładów, jakich komiks ma do zaoferowania mnóstwo. Na swoje usprawiedliwienie autor może podać potrzebę

<sup>177</sup> zob. „ASTERIKS - Niezgoda”, op.cit., plansza 14.

<sup>178</sup> K.T. Toeplitz w „Sztuce komiksu” na str. 107 cytuje pracę Moliterniego „La Litterature de la bande desinee” (Lausanne 1975).

zdefiniowania i usystematyzowania nie omawianych do tej pory w polskim piśmiennictwie cech języka komiksu. W następnym podrozdziale mimo obecności licznych przykładów nastąpi powrót do opisowego stylu rozważania problematyki opowieści rysunkowych.

### 3.6. Kolorystyka.

Analizując rolę kolorystyki w komiksie należy uważać, aby nie popaść w szkodliwy nawyk wydawania banalnych sądów dotyczących kreowania nastroju kompozycji plastycznych poprzez dobór barw jasnych lub ciemnych, zimnych lub ciepłych, mocnych bądź przytłumionych. Jest rzeczą oczywistą, że ambitni rysownicy starają się, aby ich plansze odznaczały się jak najlepszym zestawieniem kolorów, dzięki któremu czytelnik w trakcie lektury odczuje lepiej nastrój oglądanej sceny. Można podać jako przykład komiks "Batman versus Predator" (scen.: Dave Gibbons, graf.: Andy Kubert, Adam Kubert), który składa się z kompozycji plastycznych utrzymanych w ciemnej tonacji, co ma ilustrować posępność scen walki Mrocznego Rycerza z krwiożerczym potworem. Lecz równie dobrze można by analizować w ten sposób każdy komiks z osobna, co zdecydowanie klóciłoby się z założeniami niniejszej pracy.

Nie od rzeczy natomiast będzie zauważyć, iż większości rysowników zależy, aby tworzone przez nich plansze (traktowane całościowo jako jednostki kompozycyjne) utrzymane były w jednolitej tonacji barwnej. Bywa to czasami przedmiotem zarzutów ze strony wydawców - plansze zdominowane bez reszty przez jeden kolor określane są w żargonie wydawniczym jako "monochromy". Ideałem kompozycyjnym dla rysownika są zestawione obok siebie dwa "monochromy" w jednakowej tonacji (oczywiście plansza "lewa" i "prawa"). Poprzez zmianę koloru dominującego na planszach można sygnalizować czytelnikowi zmiany sekwencji fabularnych. Oto przykład z albumu "THORGAL - Strażniczka kluczy": na planszy wstępnej kolor szary walczy o prymat z czerwonym. Pierwsza para plansz zdominowana jest przez czerwień. Następne sześć plansz to już nowa sekwencja - i na nich dominuje zieleń. Kolejna para plansz (kolejna sekwencja) utrzymana jest w tonacji błękitno-fioletowej, etc.

Kolor wzbogaca komiks pod względem estetycznym, nadaje mu przestrzennej głębi. Są jednak artyści, którzy przestrzeń konwencjonalną budują wyłącznie w oparciu o plamy czarne i białe (zob. Frank Miller: "SIN CITY"). Jest to ich wybór, ich

koncepcja artystyczna. Jeśli jednak powodem wyłącznego stosowania czarno-białej techniki rysunku są względy poligraficzne, wówczas należy domniemywać, że komiks, który ukazał się w druku, jest dziełem okaleczonym, niepełnym. Jeśli natomiast względy wydawnicze zmuszą autorów do opatrzenia czarno-białego (z założenia) rysunku kolorem, efekty mogą przypominać sztucznie podkolorowany film czarno-biały. W kolorowej wersji albumu "FUNKY KOVAL - Bez oddechu" na karetkce wiozącej bohatera widać czarny krzyż zamiast czerwonego, co wygląda bardzo nienaturalnie i budzić może dziwne skojarzenia<sup>179</sup>.

Zaskakujące efekty może przynieść łączenie koloru i techniki czarno-białej. Zazwyczaj obrazki pozbawione barw przedstawiają retrospekcje, nawiązania do sytuacji już zaistniałych (zob. album Andreasa "RORK - Przejścia"). Jeżeli natomiast wewnątrz kadru komiksu kolorowego pojawi się obiekt (może to być nawet postać działająca!) pozbawiony barw, można się spodziewać, że autor chciał zwrócić nań uwagę czytelnika i zmusić go do zastanowienia się nad rolą danego obiektu (danej postaci).

Przykład: w albumie "FUNKY KOVAL - Wbrew sobie" pojawiają się dwaj osobnicy zaskakująco podobni do pewnych postaci z polskiej sceny politycznej. Jeden z tych osobników (przypominający dawnego działacza Porozumienia Centrum) jest pozbawiony jakichkolwiek barw. Można to interpretować jako opinię autorów komiksu na temat danego polityka, który w ich mniemaniu jest wyjątkowo bezbarwną postacią<sup>180</sup>.

Twórcy opowieści rysunkowych często wykorzystują kolor w roli sygnalizacyjnej zmieniając barwę przestrzeni wokół kadrów. Najczęściej stosowanym kolorem alternatywnym wobec białego jest czerń (zob. przywoływany już komiks "Batman versus Predator" - dominująca w całym zeszycie czerń znakomicie harmonizuje z mrokiem nocy, podczas której toczy się akcja komiksu). Zmiany kolorystyczne tła dotyczą nastroju poszczególnych scen. Todd McFarlane w historii "Torment" stosuje białe tło planszy do scen rozgrywających się w domu Petera Parkera (Spider-mana), a czarne - do scen brutalnych i mrocznych, w których pojawiają się Jaszczur i Wiedźma. Jedna ze scen - rozmowa Parkera z żoną ciągnąca się przez kilka plansz (przewana interludium z Jaszczurem) - została ozdobiona czarnym pasem biegnącym wzdłuż planszy dla zaakcentowania ciągłości i szczególnego charakteru sekwencji<sup>181</sup>.

Ze znanych w Polsce artystów technikę zmiany tła planszy

---

<sup>179</sup> op.cit., plansza 15.

<sup>180</sup> op.cit., plansze 14-16.

<sup>181</sup> op.cit., plansze 7-8, 10 i 12.

najciekawiej wykorzystali Marvano i Joe Haldeman, autorzy "WIECZNEJ WOJNY". Przy końcu pierwszego albumu szeregowiec Mandella wraz z innymi żołnierzami zostaje poddany sugestii post-hipnotycznej mającej ułatwić zabijanie wrogów. Z chwilą uruchomienia sugestii Mandella przestaje być sobą - przeistacza się w bezduszną maszynę do mordowania bezbronnych istot. Narracja komiksu przebija z punktu widzenia Mandelli - należało więc zaakcentować zmianę jego osobowości. Autorzy zaczerwili więc tło kilku plansz, na których pokazana jest bitwa. Zrobili to bardzo sprytnie: wprowadzili czerń na wysokości obrazka, na którym pada sygnał: "Zabijaj ich!" (około 25 procent tła planszy pozostało w kolorze białym), po czym po zakończeniu bitwy, kiedy padł sygnał: "To koniec. Odpręż się...", wprowadzili z powrotem biel (około 25 procent tła planszy pozostało w kolorze czarnym)<sup>182</sup>. Dzięki takiemu rozwiązaniu czytelnik bezbłędnie skojarzy zależność między zmianą tła na planszy a zmianą osobowości bohatera.

Modyfikacje utartych schematów rysowania komiksów przynoszą czasami interesujące, nieoczekiwane efekty. W niniejszych rozważaniach omówione zostały najciekawsze sposoby wzbogacania języka komiksu. Spośród elementów przekazu niewerbalnego pozostał do zanalizowania jeszcze jeden, najściślej związany z przekazem słownym. Tym elementem jest liternictwo.

### 3.7. Liternictwo.

Liternictwo, podobnie jak styl rysowania, świadczy o artystycznej tożsamości komiksiarza. Plansze wielu artystów rozpoznawane są nie tylko na podstawie operowania kreską i kolorem, ale także na podstawie charakteru pisma rysownika. Dlatego też analizując komiksy pod względem liternictwa, należy poczynić dwa zasadnicze założenia:

1) Przedmiotem analizy jest komiks oryginalny, a nie n.p. polskojęzyczna wersja utworu zagranicznego z naniesionym obcą ręką liternictwem;

2) Przedmiotem analizy jest komiks oryginalny, w którym liternictwo wykonał autor strony graficznej.

Komentarz do założenia nr 1: Nie trzeba specjalnego rozeznania w dziedzinie sztuki komiksu, żeby wiedzieć, iż wszystkie niuanse związane z krojem i wielkością liter najlepiej jest w stanie oddać sam autor; liternicy wpisujący treść przekładu zazwyczaj dają się ponieść własnemu charakterowi pisma. W skrajnych przypadkach tekst pisany ręcznie zastępują litery wydrukowane



przez komputer (zob. serie "ASTERIKS" i "TINTIN" wydawane przez Egmont Polska), co stanowi pogwałcenie zasad sztuki komiksu. "Pierwszym bowiem krokiem w stronę nadania tekstowi literackiemu cech przedstawienia graficznego związanego z rysunkiem komiksowym jest fakt pisania go ręcznie przez rysownika"<sup>183</sup> - pisze Krzysztof Teodor Toeplitz w "Sztuce komiksu" - "...fakt jednak, że pisane są one (litery w komiksie - K.L.-Ch.) ręcznie, nadaje im cechy grafiki, przede wszystkim przez zbliżenie do indywidualnego stylu, "charakteru pisma" czy "kreski" rysownika, tej samej kreski, którą rysowany jest rysunek"<sup>184</sup>.

Komentarz do założenia nr 2: Przytoczone powyżej słowa Toeplitza nabierają szczególnego znaczenia, jeśli zestawimy oryginalne, zsynchronizowane z grafiką literackie Tadeusza Baranowskiego, Janusza Christy czy Bogusława Polcha z maszynowym, powtarzającym się wzorem pisma rodem z komiksów amerykańskich. Oparte na modelu tzw. pisma blokowego literackie, jednakowe dla wszystkich opowieści o superbohaterach stanowi dodatkowy czynnik powodujący zacieranie się indywidualności rysunku. Większość czytelników jest w stanie wskazać różnice w charakterze pisma pomiędzy tekstami pisanymi ręcznie. Nie wszyscy jednak obdarzeni są wyczuciem plastycznym na tyle, żeby móc odróżnić szczegóły podobnych do siebie przedstawień graficznych. Kiedy więc zatarcie indywidualności rysunku towarzyszy zatarcie indywidualności pisma, bardzo trudno jest odróżnić jeden komiks od drugiego. Z kolei jeśli rysownicy, którzy przyzwyczaili publiczność do własnego charakteru pisma, zaczynają nagle wysługiwać się liternikami, czytelnicy przestają odbierać ich komiksy jako w pełni autorskie. Przykład stanowią niektóre albumy Bogusława Polcha. Jego oryginalne litery (nie wiadomo, czy bardziej rysowane, czy pisane) są bardzo trudne do skopiowania. Przy wpisywaniu tekstów do albumów z serii "WIEDŹMIN" zastąpili Polcha dwaj liternicy (jednym z nich był Wojciech Frajs, drugim - autor niniejszej pracy). Można się domyślać, że zdaniem odbiorców - grafika "WIEDŹMINA" straciła na wartości o tyle, o ile literackie "WIEDŹMINA" było gorsze od oryginalnego pisma artysty. Innymi słowy: rysunek danego komiksiarza obdarzony tekstem spod innego pióra odbierany jest jako rzecz gorszego gatunku albo wręcz falsyfikat (oryginalne literackie uznawane jest za podpis potwierdzający autentyczność komiksu).

Uporawszy się z podstawowymi założeniami można rozpocząć

---

<sup>182</sup> op.cit., plansze 39-45.

<sup>183</sup> K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu”, op.cit., str. 99.

<sup>184</sup> Tamże.

właściwą analizę komiksowych liter.

Na samym początku warto zwrócić uwagę na opisywany już po wielokroć związek pomiędzy wielkością liter a nasileniem akustycznym wypowiedzianego tekstu. Oczywiście, im większa czcionka, tym głośniejszy (i gwałtowniejszy) wypowiadają się postacie. Warstwa dźwiękowa słyszalna jest tylko w wyobraźni czytelnika i tylko dzięki temu nie grozi mu ogłuchnięcie, gdyż komiksy obfitują w odgłosy (krzyki lub onomatopeje) o takim nasileniu akustycznym, że ich graficzne odwzorowania po prostu nie mieszczą się w małych "dymkach" (można żartobliwie przypuścić, że "dymki" znoszą tylko pewien próg decybeli. Po przekroczeniu tego progu rozpadają się i uwolnione dźwięki wydostają się na zewnątrz). Litery pozbawione "dymków" traktowane są przez rysowników jako elementy kompozycji plastycznych kadrów. Między autorami a liternikami obowiązuje zazwyczaj umowa: "liternik zajmuje się tylko tym, co jest wewnątrz "dymku". Tym, co na zewnątrz zajmuje się autor". Wskutek "bezdźwięczności" komiksu jego ekspresja graficzna usiłuje stać się ekwiwalentem ekspresji fonicznej.

"Bezdźwięczność" komiksu (rozumiana jako fakt, że tekst komiksu czyta się, ale się go nie słyszy) stanowi dla wielu autorów pretekst do eksperymentów nad grafiką, do mieszania alfabetów, etc., etc. Oto garść przykładów:

W albumie "ASTERIKS - Wielka przeprawa" pojawiają się Wikinowie przemawiający językiem niezrozumiałym dla bohaterów. Ich wypowiedzi przedstawiono umownie w tym samym języku, co wypowiedzi Galów. Dla zaakcentowania różnicy wprowadzono znaki diakrytyczne występujące w językach skandynawskich. Kiedy Asteriks i Obeliks usiłują przemówić w języku Wikingów, znaki diakrytyczne ( ° nad literą A i / w literze O) występują w złych miejscach. Asteriks mówi: "Pewnie stawiam swoje / i ° w nieodpowiednich miejscach"<sup>185</sup>. Innymi słowy, zdaje sobie sprawę z występowania znaków diakrytycznych, mimo iż nie widział tekstu Wikingów w formie pisanej (chyba, że w "dymkach"...). W filmie animowanym Asteriks nie mógłby sobie pozwolić na tego typu uwagę.

Innym przejawem wykorzystywania bezdźwięczności komiksu jest umieszczanie w "dymkach" symboli graficznych w roli tekstu. Nie chodzi wyłącznie o znaki przestankowe typu "!" czy "?" wyrażające zaskoczenie lub wątpliwość. Nie chodzi również o skonwencjonalizowane ikony przedstawiane w "dream-balloons" (patrz podrozdział "Dymki..."). Chodzi o przedstawienie ideogramów w roli

---

<sup>185</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Wielka przeprawa”, Egmont Polska, Warszawa 1995, plansza 33.

równorzędnej z literami alfabetu łacińskiego. Egipcjanie w świecie "ASTERIKSA" porozumiewają się głównie przy pomocy pisma obrazkowego, co jest oczywiście aluzją do egipskich hieroglifów. W albumie "Asteriks legionista" Egipcjanin Kortnatenis przedstawia się przy pomocy rysunku przedstawiającego kort tenisowy, co stanowi zabawny anachronizm<sup>186</sup>.

Polemiści mogą zapytać: dlaczego w podrozdziale "liternictwo" mówi się o ideogramach? Czy rzecz nie dotyczy raczej omawianych wcześniej "dream-balloons"? Otóż nie. Mimo niewątpliwego pokrewieństwa, znaki graficzne występują w tym przypadku w roli pisma (podobnie jak n.p. w "TINTINIE" Herge'a często znaleźć można znaki z alfabetu arabskiego. Mimo fantastycznych graficznie kształtów są one literami i tak też należy je traktować). Pismo egipskie mimo żartobliwej transformacji dokonanej przez autorów "ASTERIKSA" nadal pozostaje pismem. Graficzna forma jest jednym ze sposobów na przedstawienie tekstu wypowiedzianego w obcym, niezrozumiałym języku.

Znaki egzotycznych alfabetów mogą być z założenia niezrozumiałe jak n.p. graficzne przedstawienia zaklęć w "THORGALU" (nie chodzi wyłącznie o pismo wymagowane - należy domniemywać, że spośród czytelników Herge'a mało kto potrafi czytać teksty po arabsku). Mogą też stanowić kod, który czytelnik jest władny odczytać (n.p. alfabet runiczny w "WIEDŹMINIE" to transkrypcja alfabetu łacińskiego. Z kolei zapis ideogramów w "dymku" z planszy 7 albumu "FUNKY KOVAL - Bez oddechu" - jest to wypowiedź skierowana z wrogą intencją pod adresem bohatera - daje się zinterpretować jako pogróżka: "ręka, noga, mózg na ścianie...").

Oprócz ideogramów, innym sprawdzonym sposobem graficznego odwzorowania obcego języka jest modyfikacja konwencjonalnego pisma. Znakom z alfabetu łacińskiego towarzyszyć mogą nawiasy, cudzysłowy bądź też inne znaki stworzone na potrzeby doraźne.

Najbardziej widowiskowe bywają zmiany kroju liter połączone z odmiennym kształtem "dymków". Była już wcześniej mowa o "dymku" w kształcie prostokąta sugerującym twardą wymowę niemieckiego języka w albumie "Asteriks legionista". Autorzy komiksu obdarzyli "dymki" Germanów czcionką gotycką, aby podkreślić różnicę pomiędzy melodią języka francuskiego a "topornością" niemieczyny. Warto zauważyć, iż konwencjonalne znaki przedstawiające wściekłość, irytację zostały również zmodyfikowane tak, aby ich kształt harmonizował z kształtem czcionki gotyckiej (uwaga: w tym przypadku jest to "dream-balloon", a nie pismo obrazkowe). Z kolei wypowiedzi Gre-

ków Gosciny i Uderzo przedstawili przy pomocy czcionki stylizowanej na alfabet grecki, lecz - co ciekawe - nikt w "ASTERIKSIE" nie odbiera greki jako obcego języka. Mimo odmiennego kroju liter, Grecy i Galowie doskonale się rozumieją (być może dlatego kształt "dymków" dla obydwu nacji pozostał jednakowy).

Mimo wymogu ręcznego wykonania liternictwa, czasami w "dymkach" spotkać można tekst drukowany umieszczony w komiksie celowo, dla kontrastu. Zazwyczaj postacią mówiącą jest wtedy robot, cyborg, inteligentny komputer... lub człowiek wypowiadający się sztywno, bezosobowo (n.p. poborca podatków w albumie "Asteriks i Kociołek").

W podrozdziale "Dymki..." mowa była o indywidualnej stylizacji "baloników" przyporządkowanej konkretnym postaciom komiksowym. Podobnie bywa z liternictwem. Autorzy chcąc wyeksponować timbre głosu bohatera (i zaakcentować jakiś rys osobowości danej osoby) ubarwiają jego wypowiedź ciekawymi akcentami plastycznymi. Najciekawszym (z komiksów znanych w Polsce) przykładem stylizacji "dymków" jest komiks "BATMAN - Asylum" Dave'a McKean. Batman - Mroczny Rycerz - porozumiewa się przy pomocy okolonych białą obwódką "dymków" o czarnym tle, na którym pojawiają się białe litery (ciekawe, że niemal identycznie porozumiewał się jego przeciwnik w komiksie "Batman vs. Predator" - literom w "dymkach" Drapieżcy towarzyszyły jednak znaki z jego własnego alfabetu). Jest to sugestia, że głos Batmana jest niski i posępny. Z kolei jego arcywrog Joker przemawia jadowitym falsetem - śmiesznym i makabrycznym jednocześnie. Interesujące, że wypowiedzi Jokera nie są zamknięte w "dymkach". W porównaniu z "ciężkimi" "dymkami" Batmana litery Jokera unoszące się jak gdyby w powietrzu sprawiają wrażenie lekkości świetnie odwzorowując wysoki głos bohatera. Czerwony kolor liter to oczywista sugestia morderczej natury Pajaca - z niektórych liter czerwień dosłownie spływa budząc skojarzenia z krwią. Na tle skonwencjonalizowanej grafiki i schematycznego liternictwa w komiksach amerykańskich "BATMAN - Asylum" Dave'a McKean to chyba maksimum tego, co są w stanie zaakceptować miłośnicy tego bohatera" - napisał Andrzej Brzezicki, szef działu graficznego "Nowej Fantastyki"<sup>187</sup>.

Zabawa sekwencjami fabularnymi, szczegółami znaczącymi, rodzajami przestrzeni na planszy komiksowej a także modyfikacje kolorystyki, kształtu ramek, "dymków" i liter w "dymkach" to osobnicze manipulacje semantyczne, rewaloryzacja znaków i gra

---

<sup>186</sup> op.cit., plansza 14.

<sup>187</sup> A. Brzezicki, „Galeria”, w: „Nowa Fantastyka” 1993 nr 5, str. 21.

znaczeń - czyli wszystko to, czego zdaniem Sergiusza Sterny-Wachowiaka pozbawiona jest sztuka komiksu. Abstrahując od błędnych wniosków autora artykułu "Komiks jako język" należy zauważyć, iż opisane wyżej elementy przekazu niewerbalnego (a także elementy przekazu werbalnego opisane w poprzednim rozdziale) wywodzą się bezpośrednio z języka opowieści rysunkowych. Treść ostatniego rozdziału stanowić będzie analiza elementów przekazu werbalnego i niewerbalnego wynikających z osobistych ingerencji autorów w świat tworzonych przez nich komiksów. A zatem po dość długim krążeniu po obrzeżach komiksowego uniwersum czas wkroczyć w głąb wymyślanego wszechświata, którego gospodarzami są jego kreatorzy: scenarzyści i rysownicy opowieści obrazkowych.

## ROZDZIAŁ IV

### Obecność autora w utworze.

Rozpoczynając niniejszy rozdział autor pracy czuje się w obowiązku wyjaśnić znaczenie tytułu. Przez "obecność autora" należy rozumieć umieszczenie w wymyślonym świecie komiksu osób, przedmiotów, wypowiedzi związanych bezpośrednio z osobami autorów opowieści rysunkowych. Jest to obecność "pośrednia", gdyż twórcy komiksu mrużą oko do czytelnika posługując się elementami rzeczywistości pozakomiksowej, ale poprzestają jedynie na poziomie aluzji i nawiązań. W opozycji do obecności "pośredniej" stoi obecność "bezpośrednia", kiedy to autorzy komiksów umieszczają na planszach... samych siebie. Obecność "bezpośrednia" jako łatwiejsza do wykrycia, stanowić będzie przedmiot analizy w pierwszej części rozdziału. Druga część poświęcona będzie mniej lub bardziej wyraźnym przejawom obecności "pośredniej" autorów w ich własnych utworach.

#### 4.1. Obecność "bezpośrednia" autora.

##### 4.1.1. Autor jako jedna z postaci komiksowych.

Pierre Couperie w omawianym przez Ryszarda Przybylskiego tekście "Antecedents and Definition of the Comic Strip" twierdzi, iż "akcja przedstawiana za pomocą sekwencji obrazków musi stanowić sama dla siebie uzasadnienie, a nie odwoływać się do wiedzy odbiorcy o przedstawianych zdarzeniach" (patrz rozdział II). Nie ulega wątpliwości, że autorzy komiksów, którzy umieszczają samych siebie w obrębie świata przedstawionego, odwołują się do wiedzy odbiorcy, gdyż aby mogli zostać rozpoznani, odbiorca musiał wcześniej zobaczyć ich twarze w jakichś innych publikacjach w prasie bądź w telewizji (w Polsce tradycje wieczorów autorskich lub spotkań z fanami nie są rozwinięte). Jest to warunek sine qua non: autor komiksu musi zyskać sławę, aby mógł liczyć na to, że zostanie zidentyfikowany na rysunku.

W zespołach autorskich zazwyczaj rysownik decyduje, kogo umieścić na planszy i w jakim kontekście. Często zdarza się, że scenarzysta oglądając dostarczone mu przez grafika plansze ze

zdueniem odnajduje siebie w tłumie komiksowych postaci - i to bynajmniej nie w roli statysty. Nierzadko persona "odtworzana" dla żartu przez scenarzystę staje się bohaterem rozbudowanego wątku drugoplanowego.

W Polsce jako pierwsi pojawili się we własnym komiksie autorzy serii "FUNKY KOVAL". Maciej Parowski, Jacek Rodek i Bogusław Polch wystąpili jako detektywi z agencji "Universs" wspomagający głównych bohaterów (Polch pojawił się kilka razy w dwóch pierwszych albumach i wycofał się ze świata "KOVALA"). Wszyscy autorzy znani byli z telewizyjnych programów poświęconych fantastyce, a także z łamów miesięcznika "Fantastyka". Dodatkowo, aby rozwiać wszelkie wątpliwości, scenarzyści obdarzyli komiksowych sobowtórów imionami: Matt Parey i Jack Roddy. Mimo, że Polch zrezygnował z obecności w świecie komiksu, to właśnie on udzielił mi najwięcej informacji dotyczących umieszczenia autorów we wnętrzu opowieści rysunkowej. Oto fragmenty rozmowy:

KRZYSZTOF LIPKA-CHUDZIK: Skąd wziął się pomysł umieszczenia waszej trójki wewnątrz świata "FUNKY'EGO KOVALA" ?

BOGUSŁAW POLCH: Chciałem mieć scenarzystów "inside", we wnętrzu, by lepiej się wczuwali w role opisywanych postaci. To wypaliło, w co nie wątpię. Natomiast siebie umieściłem na wyraźne ich życzenie, po prostu dla równowagi. To też chyba wypaliło. Często mówimy "inside" to, co wymyślamy będąc "outside", czyli to, co wymyślamy w życiu codziennym, na co dzień, to się znajduje potem we wnętrzu, w naszych ustach, w ustach postaci, które są do nas podobne.

K.L.-Ch.: A czemu zrezygnował pan z siebie w komiksie?

B.P.: Nadmiar tego, uważam. Hitchcock się pojawia raz czy dwa w swoich filmach...

K.L.-Ch.: Rozumiem. Parowski i Rodek wystarczyli?

B.P.: Oni, tak. Oni stali się postaciami, wokół których się kręci intryga i prawdopodobnie do końca w serii będą występować. Są postaciami dramatu nieodzownie koniecznymi. Ja, jak zaznaczyłem, byłem tylko na ich żądanie, dla równowagi.

"FUNKY KOVAL" to komiks, którego akcja stanowi odwzorowanie przemian zachodzących w Polsce w latach 1982-1992. Innymi słowy, wymaginowana rzeczywistość komiksu uzależniona jest od rzeczywistości pozakomiksowej. Zależność ta dostrzegalna jest we wielu dziedzinach i przestrzegana konsekwentnie aż do przesady. Oto przykład: między stworzeniem albumu pierwszego i trzeciego w rzeczywistości pozakomiksowej upłynęło dziesięć lat. W świecie "KOVALA" natomiast upłynął tylko rok. Bogusław Polch wiernie

odtworząc wizerunki swoich kolegów spowodował swoisty paradoks czasowy: Matt Parey i Jack Roddy w ciągu roku postarzeliby się o dziesięć lat<sup>188</sup>.

Maciej Parowski jest autorem, który najczęściej pojawia się w polskich komiksach - za każdym razem w innym charakterze. Na jego przykładzie można prześledzić różne formy wcielania się autora w postać komiksową.

W "FUNKYM KOVALU" jako Matt Parey, Parowski znalazł się, aby móc lepiej wczuć się w atmosferę wydarzeń w opisywanym świecie. Jako jedna z postaci posiadających swój rzeczywisty pierwowzór, Parey dodaje "KOVALOWI" plastyczności, a przy okazji sprawia, że czytelnik łączy ze sobą rzeczywistość komiksu i rzeczywistość realną (z uwagi na aluzyjność polityczną "KOVALA" wszelkie analogie działały na korzyść autorów).

Po upadku cenzury, kiedy "fantastyka maski" i zaszyfrowane w tekstach i rysunkach aluzje ustąpiły pola dosłowności, powstał komiks "Naród wybrany" (1992)<sup>189</sup>. Maciej Parowski pisząc scenariusz umieścił akcję w Polsce na początku bieżącej dekady. Liczne elementy pierwszego i drugiego planu (m.in. Pałac Kultury, Belweder, "Polskie Zoo" w telewizji) upodabniają świat komiksu do świata rzeczywistego. Mało tego: w nieprawdopodobnych wydarzeniach biorą udział postacie autentyczne: George Bush, Borys Jelcyn, Lech Wałęsa, Hanna Suchocka... a także zespół redakcyjny "Nowej Fantastyki", na którego czele stoi Maciej Parowski. Obecność Parowskiego w komiksie Parowskiego nie wynika z gwiazdorskich ambicji autora. Opowieść o perypetiach autorów "NF" pomyślana była jako dowcip ubarwiający dziesięciolecie istnienia pisma. Mimo osadzenia akcji w polskich realiach oczywiste jest, iż "Naród wybrany" to przede wszystkim żart, groteska. Potwierdza to autor strony graficznej komiksu, Jarosław Musiał, który w ostatnim kadrze pojawia się szkicując obrazki z finałowej planszy. "Koniec i bomba, kto czytał, ten trąba" - chciałoby się powiedzieć<sup>190</sup>.

Kolejną komiksową rolą Parowskiego była postać wójta Caldemeyna w albumie "WIEDŹMIN - Mniejsze zło". Caldemeyn to postać moralnie dwuznaczna (człowiek uczciwy, choć tchórz). Nie należy jednak stawiać znaku równości między nim a jego pierwowzorem. Po prostu aparycja Parowskiego wydawała się rysownikowi najodpowiedniejsza do przedstawienia postaci wójta. Oprócz podobieństwa

---

<sup>188</sup> Na marginesie: po odejściu Jacka Rodka z zespołu autorskiego, Parowski i Polch noszą się z zamiarem usunięcia postaci Jacka Roddy'ego ze świata komiksu.

<sup>189</sup> zob. M. Parowski, J. Musiał, „Naród wybrany”, w: „Nowa Fantastyka” 1992 nr 5 - 1993 nr 4, strony 75-78.

<sup>190</sup> „Naród wybrany” - odcinek: „Kochajmy się!”, w: „Nowa Fantastyka” 1993 nr 4, str. 78.



fizycznego w komiksie "WIEDŹMIN - Mniejsze zło" nie ma żadnych aluzji dotyczących osoby Parowskiego jako autora scenariusza. Partner Bogusława Polcha występuje we "WIEDŹMINIE" nie tyle jako autor, co jako aktor odgrywający rolę danej postaci.

Kończąc rejestr komiksowych wcieleń Macieja Parowskiego warto zauważyć, iż pojawił się on również w historii "Larkis - Pierwsza śmierć" jako anonimowy klient miejskiego golibrody<sup>191</sup>. Jednak to nie on jest autorem komiksu. Jego twórcy: Jacek Rodek, Wiktor Żwikiewicz (scenariusz) i Andrzej Nowakowski (grafika) pojawiają się jako statyści w karczmie, do której los zagnał głównego bohatera. Jednak, w odróżnieniu od poprzednich przykładów, obecność autorów w utworze nie niesie ze sobą żadnych głębszych treści. Stanowi jedynie żart wtórny wobec "FUNKY'EGO KOVALA".

Posiłkując się podanymi wyżej przykładami można wskazać pewną prawidłowość: jeżeli autorzy pojawiają się we własnych komiksach jako postacie osadzone we fikcyjnym świecie, to zazwyczaj komiksy te podporządkowane są realistycznej konwencji opowiadania. Innymi słowy, warstwa autotematyczna podporządkowana jest warstwie fabularnej. Nawet kiedy w "Narodzie wybranym" Parowski rozmawia z kosmitką, to czytelnik wie, iż nie jest to prawdziwy Parowski, lecz jego komiksowa karykatura. Bohater "Narodu wybranego", mimo iż utożsamiony jest z jego scenarzystą, nie ma żadnej władzy nad komiksowym światem. Podporządkowany jest jego prawom, w odróżnieniu od Jarosława Musiała, który - co widać w finale komiksu - sam te prawa tworzy. Oczywiście to niesprawiedliwe, ale pamiętać trzeba, że Musiał pojawia się w "Narodzie..." w zupełnie innej roli niż Parowski. Scenarzysta jest przedstawiony jako postać z komiksu. Rysownik stoi odeń wyżej jako tegoż komiksu autor.

#### 4.1.2. Autor jako autor.

Jarosław Musiał w ostatnim kadrze "Narodu wybranego" patrzy z uśmiechem na szkicowane przez siebie obrazki z finałowej planszy komiksu, które czytelnik również ma przed oczami. Jest jednak różnica: czytelnik widzi cztery obrazki (trzy z nich przedstawiają Marka Oramusa w łóżku z piękną kosmitką, na czwartym widnieje J. Musiał). Na planszy, którą szkicuje rysownik, widać tylko trzy pierwsze kadry. Zatem Musiał wykluczył siebie z komiksowego świata umieszczając swój wizerunek na innej płasz-

---

<sup>191</sup> zob. J. Rodek, W. Żwikiewicz, A. Nowakowski, „Larkis - Pierwsza śmierć”, w: „Fantastyka” 1989 nr 1-7, 9 i 12 oraz 1990 nr 6.

czyżnie ontologicznej. Czy jest to rzeczywistość prawdziwa, pokazomiksowa? Chyba nie, gdyż w tle rysunku, za oknem pokoju Musiała widać spadający z nieba obiekt - identyczny jak ten, który dał impuls wydarzeniom na początku komiksu. Jest to więc rzeczywistość pośrednia, której status mieści się dokładnie pośrodku rzeczywistości komiksu i rzeczywistości otaczającej czytelnika.

Autor komiksu stoi na pograniczu dwóch światów. Jest podporządkowany prawom jednego świata, drugiego zaś jest kreatorem i władcą absolutnym. Jest pośrednikiem pomiędzy postaciami komiksowymi a czytelnikiem. Bez przerwy daje do zrozumienia, iż bez niego łączność pomiędzy dwoma światami nie byłaby możliwa. Kiedy autor objawia się osobiście na kartach komiksu i toczy dialog ze stworzonymi przez siebie postaciami, komenderuje nimi, układa ich losy, trudno wtedy oprzeć się skojarzeniom z jakże osobistymi przedstawieniami teatralnymi Tadeusza Kantora, który podczas spektakli również znajdował się w jakimś międzyświecie nie przynależnym ani do świata aktorów na scenie, ani do świata publiczności.

Księga X serii "TYTUS, ROMEK I A'TOMEK" rozpoczyna się znamiennej sceną: Papcio Chmiel (Henryk Jerzy Chmielewski, autor serii) wydaje komendę: "Tytusku, Romciu, A'tomciu! Zbiórka do nowych przygód!". W pracowni Papcia pojawiają się bohaterowie i składają "obietankę": "Obiecankujemy brać udział we wszystkich wymyślonych przez Papcia przygodach: w powietrzu, na ziemi, w wodzie, gdziekolwiek nas Papcio narysuje...". W chwilę później Tytus, Romek i A'tomek znajdują się na pokładzie narysowanego przez Papcia Chmiela mielolotu (pojazdu latającego w kształcie maszynki do mięsa)<sup>192</sup>.

Rzeczywistość w komiksach Henryka Jerzego Chmielewskiego jest bardzo niejednoznaczna. W Księdze I "TYTUSA..." autor wyępuje jako postać przynależna do świata komiksu, współistniejąca na równych prawach z jego bohaterami (nawiasem mówiąc, fantastyczna historia narodzin i edukacji Tytusa wpisana jest z dużą dokładnością w realia PRL-u lat 60-tych). W późniejszych Księgach motywy fantastyczne pojawiają się coraz częściej a sam Papcio zaczyna pełnić rolę nadrzędną wobec bohaterów: wtrąca się w rozmowy, polemizuje z nimi - ale czasem też pomaga im (w Księdze XX Tytus pyta: "Gdzie jest mój videofon?". Niczym deus ex machina pojawia się Papcio, który mówi: "Zgubiłeś pięć obrazków temu. Ale spoko... spoko... Dorysuję ci coś lepszego. Videobudzikofon"<sup>193</sup>). Tytus, Romek i A'tomek zdają sobie sprawę z tego, że

---

<sup>192</sup> H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A'TOMEK - Księga X”, Wydawnictwo Harcerskie „Horyzonty”, Warszawa 1975, str. 3-4.

są bohaterami komiksu, którego autorem jest Papcio. A mimo to pojawiają się osobiście w jego pracowni, która w prologu i epilogu Księgi X pełni rolę międzyświata - miejsca spotkań postaci fikcyjnych i autentycznych.

Papcio Chmiel zawiaduje światem "TYTUSA..." bardzo dyskretnie. Pojawia się w komiksach bardzo rzadko, zawsze na drugim planie. Nigdy nie wysuwa się przed swoich bohaterów - w odróżnieniu od swego kolegi po fachu, Tadeusza Baranowskiego. Historijki Baranowskiego (zwłaszcza z serii "ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA") obfitują w ingerencję autora do tego stopnia, że akcja schodzi w nich na plan dalszy ustępując miejsca czystej zabawie językiem komiksu. "Baranowski (...) zongluje jego elementami: dymkami, ramkami, onomatopejami... Tworzy niepowtarzalne - mogące istnieć tylko na papierze - konstrukcje demaskujące iluzoryczność świata przedstawionego"<sup>194</sup> - pisze Jerzy Szyłak w artykule "Dużo i mało. O polskich wydawnictwach komiksowych ostatnich lat".

Komiksy Baranowskiego rzadko kiedy polegały na opowiadaniu konkretnych historii. Poszczególne wydarzenia łączą się w całość dzięki postaciom bohaterów (para podróżników: Kudłaczek i Bąbelek, niezwykły Orient-Men, roztargniony profesor Nerwosolek i jego gospodyni Entomologia Motylkowska), barwnych i świetnie narysowanych, ale z samego założenia nierealnych. O ile Tytus, Romek i A'tomek mogą spotkać się z Papciem Chmielem w jego pracowni, o tyle bohaterowie Baranowskiego żyją wyłącznie na kartach jego komiksów. Wprawdzie często uzurpują sobie pozory samodzielności ("Hej tam! Autorze! Nie pozwolimy sobą manipulować!" - krzyczy Nerwosolek), ale oczywiste jest, że jedyną realną postacią w tym świecie jest sam Tadeusz Baranowski zwany Autorem. Występuje on we własnych komiksach jako istota nadrzędna (Bóg?), na którą można nakrzyczeć, ale na której łaskę jest się zdanym. W historii "Skąd się bierze woda sodowa" Autor w pewnym momencie... zarzuca rysowanie komiksu. "To skandal, co się porobiło!" - woła Bąbelek. - "Autor nie wywiązuje się ze swoich obowiązków. Nie ma Kudłaczka, nie ma krajobrazu, ja jestem niepomalowany"<sup>195</sup>. Bąbelek usiłuje zmusić Autora, żeby wrócił do komiksu, ale udaje mu się jedynie wywalczyć pojawienie się Kudłaczka i krajobrazu ("Tylko mojemu uporowi zawdzięczasz, że znowu

---

<sup>193</sup> H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A'TOMEK - Księga XX”, Prószyński i S-ka, Warszawa 1992, str. 16.

<sup>194</sup> J. Szyłak, „Dużo i mało. O polskich wydawnictwach komiksowych ostatnich lat”, w: „Fantastyka” 1988 nr 5, str. 60.

<sup>195</sup> „Skąd się bierze woda sodowa”, op.cit., plansza 28.

jesteś" - mówi do Kudłaczka<sup>196</sup>). Kiedy zaś poruszona zostaje kwestia kolorów, Kudłaczek dzięki kulturalnej postawie wyróżnia się barwami na białym tle, natomiast upór Babelka powoduje, że Autor pokrywa jego i krajobraz chaotycznymi plamami przypadkowo dobranych barw.

Baranowskiego nazywa się "poetą komiksu", gdyż ze zwykłych elementów języka opowieści rysunkowych wydobywa nowe sensy, nowe znaczenia, nowe idee. Jak już zostało powiedziane, akcja w jego historyjkach schodzi na dalszy plan. Ich konstrukcja "oparta jest na prostej i niezbyt rozbudowanej fabule, będącej najczęściej rozwinięciem motywu podróży bohatera, przedstawionej jako szereg luźnych, nie związanych ze sobą sytuacji. Dominantą utworu staje się natomiast postać narratora, który w rozbudowanych dygresjach, refleksjach i wtrętach (...) wprowadza motywy nie związane z biegiem fabuły; (...) często zwraca się do czytelnika, z którym prowadzi swoistą grę, sugerując fikcyjny charakter fabuły, ujawniając sam proces tworzenia dzieła oraz żartobliwy lub ironiczny stosunek do prezentowanego bohatera"<sup>197</sup>.

Przytoczone powyżej słowa znakomicie pasują do utworów Tadeusza Baranowskiego, mimo iż dotyczą zupełnie innego gatunku literackiego. Są to mianowicie fragmenty encyklopedycznej definicji poematu dygresyjnego, który - wydawałoby się - z komiksem nie może mieć nic wspólnego.

"Poematy dygresyjne" Baranowskiego zajmują poczesne miejsce wśród polskiej twórczości komiksowej. Wraz z "TYTUSEM..." stanowią one dowód na to, iż autor jako autor pojawia się przede wszystkim w komiksach o charakterze autotematycznym, nierzadko purenonsensowym. Jednak najtrudniejsze do zdefiniowania są przypadki, kiedy autor komiksu pojawia się w obydwu wcieleniach: zarówno jako autor, jak i postać żyjąca w świecie przedstawionym. Jedynym znanym w Polsce komiksem, w którym występuje "rozdwojony" autor, jest "MAUS" Arta Spiegelmana.

#### 4.1.3. Autor w obydwu wcieleniach (Art Spiegelman).

"MAUS. A Survivor's Tale" Arta Spiegelmana to komiks szczególnie. Mimo, iż nie został wydany w Polsce, doczekał się wielu analiz i opracowań (głównie na łamach miesięcznika "Komiks" - pisano też o nim w "Ex librisie", dodatku literackim do "Życia

---

<sup>196</sup> Tamże, plansza 29.

<sup>197</sup> Hasło: „Poemat”, w: „Literatura Polska. Przewodnik encyklopedyczny”, red. J. Krzyżanowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985, str. 189.

Warszawy"). Niemal natychmiast po wydaniu przez nowojorskie wydawnictwo Pantheon Books w 1989 roku komiks obrósł legendą. Zwrócił uwagę krytyków nie tylko ze względu na walory artystyczne, ale i na kontrowersje, jakie wzbudził wśród odbiorców.

"MAUS I" (powstała już druga część<sup>198</sup>) określane jest jako "graphic novel", powieść rysunkowa. Art Spiegelman nie jest z tego zadowolony. "Nie lubię słowa "powieść rysunkowa" - mówi - "bo rysunek to bardzo poważna i szacowna forma sztuki, podobnie jak powieść, a więc "powieść rysunkowa" staje się niejako podwójnie szacowna. A mnie akurat się podoba fakt, że komiksy są inne, proste, "ludowe", że nie zostały namierzone przez radary krytyków literackich - w każdym razie do momentu wydania "MAUS I". (...) To bardzo prosty język, ale język, którym można wyrazić najbardziej zawiłe i skomplikowane treści"<sup>199</sup>.

Fabulę komiksu można scharakteryzować następująco: Art Spiegelman odwiedza po długiej rozłące ojca ("Dawno go nie widziałem - nie rozumieliśmy się zbyt dobrze" - to cytat z komiksu<sup>200</sup>) i proponuje mu, aby opowiedział o swoich przeżyciach z czasów Holocaustu, gdyż chce zrobić o tym komiks. Opowieść ojca, Władka Spiegelmana, przeplata się z tokiem narracji syna - komiksiarza, który usiłuje znaleźć ze starcem porozumienie. Tym, co zaszokowało krytykę i odbiorców, była (przy zachowaniu maksymalnego realizmu) alegoryzacja postaci i wydarzeń. Żydzi przedstawieni są jako myszy (stąd tytuł komiksu), Niemcy - jako bezlitosne, drapieżne koty, Polacy natomiast występują jako świnie.

"Częściowo była to moja odpowiedź na język używany w okresie Ostatecznego Rozwiązania" - mówi autor w wywiadzie dla "Komiksu". "Język, którym posługiwał się Hitler, twierdząc, że Żydzi to naród, ale nie ludzie (...) Stworzyłem samoniszczącą się metaforę, antymetaforę, która nie może funkcjonować, bo jest to metafora wymyślona przez Hitlera"<sup>201</sup>.

Skoro wszystkich Żydów Spiegelman przedstawił pod postaciami myszy, także i siebie narysował jako "szczupłą, trzydziestoletnią mysz, zajmującą się rysowaniem komiksów"<sup>202</sup>. Dystansuje się od historii ojca robiąc o niej komiks (występuje więc jako autor, który na oczach czytelnika sporządza rysunkowe plansze), a jednocześnie jest uczestnikiem własnej historii przed-

<sup>198</sup> Nosi ona tytuł „And here my troubles began”.

<sup>199</sup> „Myszy i świnie. Rozmowa z Artem Spiegelmanem”, w: „Komiks” 1992 nr 3., str. 45.

<sup>200</sup> Podaje go J. Szyłak omawiając komiks w artykule „MAUS. A SURVIVOR’S TALE” Arta Spiegelmana”, w: „Komiks” 1991 nr 4, str. 63.

<sup>201</sup> „Myszy i świnie”, op.cit., str.45.

<sup>202</sup> Określenie J. Szyłaka. „MAUS. A SURVIVOR’S TALE”...”, op.cit., str.62.

stawiającej trwający od lat spór ojca z synem. "MAUS" zawiera mnóstwo motywów autobiograficznych, jest to komiks głęboko osobisty. Art Spiegelman zostaje swoim własnym bohaterem. Sztuka jest dla niego formą psychologicznego oczyszczenia, w niej szuka możliwości porozumienia z ocalonym z Holocaustu ojcem.

Autotematyzm "MAUS" i połączenie ról: "autor - bohater" sprawiają, że czytelnik zadaje sobie pytanie, czym jest rzeczywistość przedstawiona na kartach komiksu? Z jednej strony Spiegelman prezentuje historyczną dokumentację: obwieszczenia, plakaty, mapy, etc., z drugiej: obecność zwierzęcych bohaterów wskazuje na pokrewieństwo z bajkami Krasickiego, Kryłowa czy La Fontaine'a. Czytelnik obserwuje, jak rzeczywistość prawdziwa zostaje najdosłowniej przerysowana przez artystę nabierając cech rzeczywistości fikcyjnej. "MAUS" uwzględnia trzy plany rzeczywistości: Świat wspomnień Władka Spiegelmana, świat współczesny jemu i Artowi oraz świat odbiorcy, który zmuszony jest zająć stanowisko wobec prezentowanej historii.

Spiegelman, w odróżnieniu od Chmielewskiego i Baranowskiego, nie pełni roli pośrednika między światami. Jego dwoista rola nie pozwala mu na to. Zbyt głęboko pogrążony jest w świecie "MAUS", aby móc zwracać się bezpośrednio do czytelnika. Jeżeli odbiorca akceptuje jego indywidualne widzenie rzeczywistości, to nie będzie miał kłopotów ze zrozumieniem autorskiego przekazu. Jeśli zaś akceptacji nie będzie, to i o zrozumieniu nie może być mowy.

W drugiej części "MAUS" Art Spiegelman narysował siebie w pracowni pełnej trupów, otoczonego chmarą dziennikarzy zadających mu głupie pytania. "W ten sposób chciałem dać do zrozumienia, że osiągnąłem osobisty sukces kosztem tak nieludzkich cierpień" - tłumaczy - "Ta książka nie ma być dziełem dydaktycznym typu: "Musisz dowiedzieć się jak to było, żeby coś takiego nigdy nie mogło się powtórzyć". Ta książka była dla mnie drogą do zrozumienia i wyjaśnienia mojej własnej przeszłości, historii, moich myśli. No i miałem nadzieję, że ktoś ją przeczyta"<sup>203</sup>.

#### **4.2. Obecność "pośrednia" autora.**

Ślady obecności "pośredniej" autora w komiksie są trudniejsze do zidentyfikowania niż ślady obecności "bezpośredniej". Nierzadko artyści wymagają od czytelnika dodatkowej wiedzy o osobach tworzących komiks, o związanych z nimi publikacjach, etc. - co stoi w jawnej sprzeczności

---

<sup>203</sup> „Myszy i świnię”, op.cit., str. 48.

z cytowanym wcześniej stwierdzeniem Pierre'a Couperie. Służy to jednak poszerzeniu możliwości autorskiej artykulacji. Scenarzyści i rysownicy nie chcą wyłącznie opowiadać historii - pragną też powiedzieć czytelnikom coś o sobie, ukazać im siebie przez pryzmat komiksu.

"Za komiksem stać musi autor"<sup>204</sup> - powiedział Wojciech Birek. Czytelnik zaś dzięki uważnemu oglądowi i posiadanej wiedzy jest w stanie wychwycić w danej historii sygnały przekazywane mu przez autora niczym strzałki na ziemi przy grze w podchody. Ta gra (gdyż niewątpliwie jest to gra) ma kilka poziomów - tak, jak wiele jest przejawów obecności "pośredniej" autora w utworze. Oto pierwszy z nich:

#### 4.2.1. Twarze postaci komiksowych.

Twarze postaci komiksowych rozpoznać można stosunkowo najszybciej (przy założeniu, oczywiście, że rysownik uchwycił podobieństwo). Obsadzanie osób żyjących w rolach bohaterów komiksu wynikać może z dwóch powodów: pierwszym jest chęć wyrażenia swojej opinii na temat danej osoby (n.p. obsadzenie kogoś w roli postaci negatywnej to oczywista deklaracja niechęci lub wręcz nienawiści do danej osoby), drugim jest fizyczne podobieństwo danej osoby do wizerunku bohatera, jaki zaistniał w wyobraźni autora. Istotne jest też, czy autor chce, by dana osoba została rozpoznana. Czasami bowiem prowadzi grę nie tylko z szerokim kręgiem czytelników, ale też z wąską grupą zaprzyjaźnionych (i nie tylko) osób. Dlatego też zajmując się problemem fizjonomii komiksowych sobowtórów warto przeprowadzić roboczy podział na twarze osób bliskich autorowi i twarze osób powszechnie znanych.

##### 4.2.1.1. Twarze osób bliskich autorowi.

Osobami najbliższymi autorom, które najczęściej pojawiają się w ich komiksach są, jak łatwo się domyślić, ich własne żony. "Acha, i poszukajcie wizerunku jego żony na jego planszach. Zawsze gdzieś ją znajdziecie"<sup>205</sup> - pisze Maciej Parowski w artykule "Pigmalion" opisującym kontakty komiksiarzy z kobietami. Żona komiksiarza może być waleczną heroiną, demonicznym symbolem seksu lub sympatycznym podlotkiem - wszystko zależy od tego, jak postrzega ją mąż-artysta i jak kształtują się relacje

<sup>204</sup> Referat W. Birka wygłoszony podczas sesji „Komiks”.

<sup>205</sup> M. Parowski, „Pigmalion”, w: „Komiks” 1990 nr 1-2, IV str. okładki.

między nimi.

Złośliwi zarzucają Bogusławowi Polchowi, że w jego komiksach wszystkie postacie kobiece (Ais z serii Daenikenowskiej, Miss Lilly i Brenda z "FUNKY'EGO KOVALA", Visenna, Renfri i Yennefer z "WIEDŹMINA") to właściwie jedna kobieta, której artysta zmienia fryzurę i makijaż. Tą kobietą ma być jakoby żona rysownika, Danuta Polch. Rysownik oczywiście zaprzecza pomówieniom, ale faktem jest, iż w niektórych scenach podobieństwo bohaterki Polcha do jego żony jest uderzające.

Kiedy autor komiksów pragnie ujednolicić uprawianą przez siebie sztukę z własnym życiem, nie cofnie się przed niczym. Nieobliczalny wizjoner, Philippe Druillet wyznał publicznie, iż album "Noc" ("La Nuit") powstał jako reakcja na śmierć pierwszej żony w wypadku samochodowym. "Druillet pakuje więc do "Nocy" i do "Gaila" zdjęcia zmarłej żony i czyni ją w tych dziełach bóstwem śmierci; do albumu "Karthago" natomiast wprowadza fotografię drugiej - żyjącej - małżonki, którą przedstawia jako księżniczkę Salambo - u Flauberta tak piękną, że mężczyźni poświęcali dla niej wszystko"<sup>206</sup> - pisze o poczynaniach artysty Jerzy Szyłak, dodając nieufnie: "Jest to łopatologiczny sposób sugerowania odbiorcom: "Patrzta, ludziska, jak ja przeżywam!!!"<sup>207</sup>.

Obsadzanie osób żyjących w rolach postaci komiksowych przypomina kompletowanie obsady filmowej - z tą różnicą, że rysownik może "zaangażować" do komiksu kogo chce nie troszcząc się o niczyje umiejętności aktorskie. Świat przedstawiony komiksu jest o wiele elastyczniejszy od świata filmowej fikcji a artysta zyskuje dodatkowe poczucie władzy nad nim umieszczając w jego obrębie kogo mu się tylko zamarzy.

Oprócz rzeszy wielbicieli pilnymi czytelnikami komiksów danego autora są jego rodzina i przyjaciele (a także zaprzysięgli wrogowie wyławiający wszystkie potknięcia). Dlatego też rysownik pozwala sobie czasem na lokalne "przymrużenie oka" wiedząc, że żart zostanie odebrany przez właściwe osoby, natomiast nieświadomi niczego czytelnicy po prostu nie zwrócą nań uwagi. Mało kto wie, że n.p. pierwowzorem Beau Berranta z albumu "WIEDŹMIN - Ostatnie życzenie" jest Mirosław Kowalski, szef wydawnictwa SuperNOWA<sup>208</sup> (zabawna zbieżność: "WIEDŹMIN" Parowskiego i Polcha to seria adaptacji opublikowanych przez SuperNOWĄ. Co ciekawsze, autorem okładek i ilustracji książek Sapkowskiego wydawanych

---

<sup>206</sup> J. Szyłak, „Philippe Druillet - artysta”, w: „Komiks” 1991 nr 5, str. 61.

<sup>207</sup> Tamże.



przez SuperNOWĄ jest Bogusław Polch ) a czatujący na smoka osobnik zagrzebany w stogu siana ("WIEDŹMIN - Geralt") przypomina nieodparcie redaktora naczelnego pisma "Komiks", na łamach którego ukazywał się "WIEDŹMIN"<sup>209</sup>.

Nieporozumieniem zazwyczaj kończą się próby przedstawiania czytelnikom grona znajomych w roli osób powszechnie znanych, których sama obecność w komiksie stanowić ma przedni żart. Fiaszkiem zakończyły się publikacje historii: "Larkis - Pierwsza śmierć" i "Naród wybrany". W "Larkisie" (pomijając wszystkie artystyczne słabości tego komiksu) odnaleźć można umieszczone bez większej logiki na planszach fizjonomie członków zespołu redakcyjnego "Fantastyki" (n.p. Andrzej Niewiadowski, zastępca redaktora naczelnego oglądający niewolnice na targu<sup>210</sup>; Krzysztof Szolginia, sekretarz redakcji przemykający się obok ulicznej bójki<sup>211</sup>; Adam Hollanek, redaktor naczelny jako oberżysta mówiący: "Tu tylko ja mam głowę na karku"<sup>212</sup> czy choćby Maciej Parowski, kierownik działu literatury polskiej<sup>213</sup> - patrz "Autor jako jedna z postaci..."). Z kolei zderzenie fantastycznej intrygi z natrętną dosłownością w ukazywaniu życia redakcyjno-wydawniczego zaowocowało wśród czytelników podejrzeniem, iż "Naród wybrany" Parowskiego i Musiała jest komiksem stworzonym głównie ku pokrzepieniu serc redaktorów "Nowej Fantastyki" i pracowników wydawnictwa Prószyński i S-ka. W przypadku "Narodu..." identyfikację niektórych postaci utrudniają dodatkowo same rysunki Jarosława Musiała (konia z rzędem temu, kto w aresztowanej przez UOP wraz z Parowskim i Oramusem kobiecie rozpozna Dorotę Malinowską, kierowniczkę działu zagranicznego "NF"). Zarówno "Larkis", jak i "Naród..." stanowią ewidentne przykłady rozminięcia się intencji autorów i czytelników, jeśli chodzi o obecność osób żyjących w zmyślonych historyjkach.

Prawdziwe problemy w interpretacji zaczynają się, gdy w komiksie umieszczona zostaje osoba, z którą łączą autora więzy emocjonalne (lub służbowe) i która jednocześnie jest osobą powszechnie znaną. Nie wiadomo wtedy, z jakimi intencjami dana postać została narysowana, tzn. czy jej obecność w komiksie należy traktować jako koleżeński żart, czy jako żart kosztem danej pos-

---

<sup>208</sup> zob. M. Parowski, A. Sapkowski, B. Polch, „WIEDŹMIN - Ostatnie życzenie”, w: „Komiks” 1994 nr 2, plansza 9.

<sup>209</sup> op.cit., plansza 7.

<sup>210</sup> op.cit., plansza 15.

<sup>211</sup> op.cit., plansza 17.

<sup>212</sup> op.cit., plansza 18.

<sup>213</sup> op.cit., plansza 15.

taci przeznaczony dla czytelników. Pomocna przy analizie komiksu bywa świadomość kontekstu, jaki towarzyszył danemu żartowi, lecz w takim przypadku niejedni badacz zaprotestowałby przeciw tak niejednoznacznym aluzjom. Nie tylko dlatego, że akurat wywarł nań wpływ tekst Pierre'a Couperie, lecz również dlatego, iż - jak pisze Jerzy Szyłak - "czytanie komiksu powinno być przyjemnością, a nie obowiązkiem żmudnego śledzenia ukrytych w nim znaków. Przyjemność jest zaś czymś, co się czuje nawet wtedy, gdy się tego nie rozumie do końca"<sup>214</sup>.

#### 4.2.1.2. Twarze osób powszechnie znanych.

W drugim albumie z serii "FUNKY KOVAL" pojawiają się niezależni dziennikarze, Zhvicks i O'Raymouth, którzy pomagają bohaterom w walce z Drollami i z nieuczciwym syndykatem Stellar Fox. Zarówno nazwiska, jak i wygląd zewnętrzny postaci nie pozostawiają cienia wątpliwości, że ich rzeczywistymi pierwowzorami są dwaj pisarze science-fiction: Wiktor Żwikiewicz i Marek Oramus (prywatnie koledzy autorów "KOVALA"). Zhvicks i O'Raymouth są postaciami drugoplanowymi, lecz pełnią istotną rolę w toku akcji. Mimo, iż aluzje do osób pisarzy są oczywiste, nie przesłaniają one wizerunków postaci z komiksu. Czytelnicy "Fantastyki" rozpoznali oczywiście Żwikiewicza i Oramusa, lecz odbiorcy nieświadomi dowcipu nie czuli się pokrzywdzeni, gdyż uważali postacie dziennikarzy za wymyślone przez Macieja Parowskiego, Jacka Rodka i Bogusława Polcha nośne "charaktery" drugiego planu.

Motywacja umieszczenia obydwu pisarzy w świecie komiksu jest dosyć niejasna i nie wynika z żadnych racjonalnych pobudek poza chęcią zrobienia przyjemności kolegom. Jednak czytelnicy opowiedzieli się zdecydowanie za ograniczeniem związków "FUNKY'EGO KOVALA" z pismem "Fantastyka" wyłącznie do osób Parowskiego i Rodka, którzy jako autorzy komiksu mieli prawo do występowania na jego planszach.

Marek Oramus pojawił się również w historii "Naród wybrany" jako najbardziej charakterystyczny przedstawiciel redakcji "Nowej Fantastyki". Z jednej strony widać w "Narodzie..." koleżeńską zażyłość w przedstawieniu postaci Oramusa przez Parowskiego ("No, co jest, Marucha? - pyta komiksowego Oramusa komiksowy Parowski. - "Czeka Sapek, ochroniarze o ciebie pytają... W dodatku nie mam jeszcze kompletu tektów do numeru..."<sup>215</sup>), z dru-

<sup>214</sup> J. Szyłak, „Neoekspresjonizm”, w: „Komiks” 1995 nr 1, str. 50.

<sup>215</sup> „Naród wybrany”, op.cit., plansza 31.

giej zaś postać szefa działu krytyki "NF" została na użytek czytelników przedstawiona w formie skarykaturalizowanej (odżywianie się prawie wyłącznie piwem, oskoma na młode, atrakcyjne kobiety - ale brak n.p. oryginalnego idiolektu Oramusa).

Obecność w komiksie osób znanych czytelnikom nadaje odtwarzanym przez nie postaciom znamion autentyzmu a przy tym pogłębia je psychologicznie. Czytelnik wie, że poprzez utożsamienie komiksowej postaci z jej pierwowzorem odczuwa kontakt z żywym człowiekiem a nie papierowym bohaterem komiksowego świata. Nierzadko dochodzi w ten sposób do paradoksów: postaci z drugiego planu fabuły budzą większą sympatię niż większość bohaterów pierwszego planu.

Postacią, która pojawiła się w polskich komiksach dopiero po zmianie ustroju państwa, stał się prywatny wydawca. Państwowy monopol wydawniczy powodował, iż czynniki odpowiedzialne za biurokrację stanowiły abstrakcyjne, bezpostaciowe twory, których nie można było ukazać w komiksie jako grup konkretnych osób (m.in. także z powodu cenzury). Obecnie polscy wydawcy stają się coraz bardziej znani zarówno od strony publicznej, jak i od strony prywatnej. Są rozpoznawani przez odbiorców a ich relacje z autorami bywają przedmiotem licznych aluzji.

Jedynym polskim wydawcą, który do tej pory pojawił się w publikowanych przez siebie komiksach, jest Mieczysław Prószyński, który razem z Jackiem Herman-Iżyckim, Zbigniewem Sykuliszkiem i Tadeuszem Winkowskim kieruje wydawnictwem Prószyński i S-ka. Pewnego podobieństwa do Prószyńskiego można się dopatrzeć w osobie rycerza Borchy z albumu "WIEDZMIN - Granica możliwości" (jednak jest to podobieństwo czysto zewnętrzne bez konkretnych nawiązań do osoby wydawcy). W finale Księgi XX "TYTUSA, ROMKA I A'TOMKA" przyjaciel bohaterów, profesor T. Alent oznajmia: "Czeka was sensacja". Tytus odpowiada: "Pewnie wylęły się żółte myszki w zieloną kratkę", po czym w ostatnim kadrze ukazuje się osobiście Mieczysław Prószyński (narysowany przez Chmielewskiego z całą dosłownością), który mówi: "Nie! Z okazji wydania XX Księgi i wydrukowania dziesięciomilionowego egzemplarza przygód oraz trzydziestych piątych urodzin Tytusa, wydawnictwo Prószyński i S-ka zaprasza na bankiet w Trapezfiku... Stroje dżunglowe"<sup>216</sup>.

Dłuższa historia towarzyszy pojawieniu się Prószyńskiego na planszach komiksu "Naród wybrany". W komiksie tym źródło zagrożenia stanowi przybyła z kosmosu tajemnicza Jaźń Kolektywna (J.K.), która opanowuje ciała ludzkie poprzez kontakt wzrokowy.

Każdy, kto ujrzał emanację J.K., staje się jej częścią i trzeba go wyeliminować. W pewnym momencie, podczas posiedzenia rządu Hanny Suchockiej, wicepremier Henryk Goryszewski (!) pyta: "A co zrobić z czytelnikami tego komiksu?! Oni także widzieli emanację agresywnej J.K.!"<sup>217</sup>. Następstwem tego jest telefon do wydawnictwa Prószyński i S-ka, który osobiście odbiera sam Prószyński. Jego współpracownicy radzą mu: "Zainfekowanych czytelników można wyłączyć paskiem specjalnej farby u dołu strony"<sup>218</sup> na wzór zatrutej książki w "Imieniu róży" Umberto Eco. Jakby na potwierdzenie tych słów, na kolejnych planszach widać szare paski u dołu każdej strony. Po raz kolejny nastąpiło w komiksie pomieszanie światów: realnego i fantastycznego (mimo, że zarówno Goryszewski, jak i Prószyński są w tym przypadku postaciami ze świata fantastycznego). Warto dodać, że makabryczny żart autorów komiksu obrócił się przeciwko nim, gdyż wskutek złośliwej plotki ("Prószyński truje czytelników") obydwaj musieli się gęsto tłumaczyć przed wydawcą.

Bardzo często rysownicy i scenarzyści obdarzają postacie z komiksów twarzami znanych osobistości ze środowiska politycznego lub artystycznego w celu zmanifestowania określonych poglądów lub wyrażenia opinii odnośnie danej osoby. Działaniom takim musi jednak towarzyszyć szczególna ostrożność, gdyż zbyt radykalne przedstawienie danej osoby (n.p. w roli odrażającej postaci negatywnej) może nieść ze sobą konsekwencje w postaci odpowiedzialności karnej za naruszenie tzw. prawa o ochronie wizerunku. Komiksom z serii "WIEDŹMIN" (wypełnionym galerią postaci o dziwnie znajomych obliczach) towarzyszy adnotacja rysownika, iż "wszelkie podobieństwo przedstawionych postaci do osób żyjących lub znanych postaci historycznych jest absolutnie przypadkowe. Postacie występujące w tym komiksie są wyłącznie wytworem wyobraźni autora"<sup>219</sup>.

Komiksem znanym ze swej aluzyjności politycznej jest "FUNKY KOVAL". Dwa pierwsze albumy powstały za czasów ostrej cenzury, więc aluzje w nich zawarte miały bardzo delikatny charakter (n.p. szefa syndykatu Stellar Fox z Wojciechem Jaruzelskim łączą głównie ciemne okulary). Autorzy liczyli na spostrzegawczość i domyślność czytelników (łysa czaszka i odstające uszy kłamliwego komentatora telewizyjnego stanowiły wyraźny trop, a

---

<sup>216</sup> „TYTUS... - Księga XX”, op.cit., str. 48.

<sup>217</sup> op.cit., plansza 34.

<sup>218</sup> Tamże.

<sup>219</sup> We wszystkich albumach z serii „WIEDŹMIN” adnotacja ta widnieje na II str. okładki. Towarzyszy jej tekst A. Sapkowskiego: „Mogące wynikać z opowiadania podobieństwo niektórego do wszystkiego i niczego jest czysto przypadkowe i bierze się z tego i tamtego”.

jego nazwisko - George Fanner - jednoznacznie odnosiło się do ówczesnego rzecznika rządu, który publikował swego czasu teksty pod pseudonimem Jerzy Kibic<sup>220</sup>). Jednak po upadku cenzury aluzje polityczne wcale nie stały się łatwiejsze do rozszyfrowania (n.p. ohydna spikerka stacji telewizyjnej PC News przypomina jednego z liderów partii Porozumienie Centrum, z którą kojarzy się również nazwa stacji<sup>221</sup>).

Prawdziwe problemy rozpoczynają się wtedy, gdy w zespole autorskim wychodzą na jaw rozbieżności w poglądach politycznych. Kiedy polityk popierany przez scenarzystę zostaje przedstawiony przez rysownika jako postać groteskowa lub negatywna, między obydwojema autorami dochodzi do kłótni, z których zazwyczaj zwycięsko wychodzi rysownik (patrz stwierdzenie Enkiego Bilala - "rysownik ma ostatnie słowo"). "Swoich aluzji nie uzgadniam ze scenarzystą, choć lojalnie uprzedzam, że będę kpił z fanatyków" - stwierdził Bogusław Polch. Na pytanie o reakcję scenarzysty odpowiedział: "Czasem zgrzyta".

Aluzje do konkretnych osób ze świata polityki i estrady bywają czytelne przez bardzo krótki okres i w związku z tym nie należy budować na ich podstawie myśli przewodniej całego komiksu. Seria o Asteriksie dostarcza mnóstwa przykładów na potwierdzenie tych słów. Goscinny i Uderzo umieścili w świecie komiksu całe mnóstwo postaci ze świata francuskiej polityki i kultury lat 60-tych (dla zaakcentowania odrębności ich twarze zostały narysowane innym stylem niż reszta komiksu), które w Polsce lat 90-tych są nierozpoznawalne. Można jedynie zidentyfikować karykaturę Louisa de Funesa jako Lucjusza Asparagusa, inspektora generalnego i specjalnego wysłannika Juliusza Cezara w randze prefekta (album: "Wyprawa Asteriksa dookoła Galii") oraz karykatury Flipa i Flapa w roli rzymskich legionistów ("Obeliks i spółka").

Powyższe przykłady pomagają zdefiniować przyczynę, dla której komiksiarze często sięgają po fizjonomie znanych aktorów. Kiedy czytelnik widzi postać, która przypomina mu konkretnego artystę kina (rzadziej teatru), kojarzy z nią charakterystyczne dla artysty emploi i w ten sposób wie, z jakiego typu postacią ma do czynienia. Oto przykłady: tytułowy bohater serii "PORUCZNIK BLUEBERRY" (scen.: Jean-Michel Charlier, graf.: Gir) to, wedle słów Wojciecha Birka, "kobieciarz, hazardzista i awan-

---

<sup>220</sup> zob. „Sam przeciw wszystkim”, op.cit., plansza 12.

<sup>221</sup> zob. „Wbrew sobie”, op.cit., plansza 18.

turnik o twarzy młodego Jean-Paul Belmondo"<sup>222</sup>. Alcide Nikopol, bohater autorskiej trylogii Enkiego Bilala, nosi oblicze niemieckiego aktora Brunona Ganzera (filmy z jego udziałem wyświetlane w Polsce to m.in.: "Niebo nad Berlinem" i "Jak daleko, jak blisko" Wima Wendersa). Jerzy Wróblewski rysując negatywnych bohaterów swoich komiksów najwyraźniej znajdował się pod urokiem gangsterskich ról Lee Marvina (zob. postać MacKellara z komiksu "Skradziony skarb" - scen.: Małgorzata Rutkowska na podst. powieści Macieja Kuczyńskiego "Rabunek"<sup>223</sup> - czy postać Boba z autorskiego komiksu "BINIO BILL ...i skarb Pajutów"<sup>224</sup>).

Autorzy komiksów odwołując się do ról określonych autorów dają jednocześnie do zrozumienia, jakie kreacje aktorskie są bliskie ich sercu. Poza tym prywatna zabawa w kino stwarza szereg możliwości rozszerzania granic gatunku. Najdosłowniej ideę "kina w komiksie" zrealizował Jens Jeddela, autor wyklętej parodii "ASTERIKSA". Nie bawiąc się w subtelności, obsadził on w głównych rolach w "Alcolixie" m. in. Jacka Lemmona i Stevena Spielberga (podając ich nazwiska!)<sup>225</sup>.

"Alcolix" Jeddela to szczególny przypadek komiksu, który rację swojego istnienia opiera na parodiowaniu innych komiksów. Jednym z przejawów obecności "pośredniej" autora w utworze jest odsyłanie czytelnika do własnych lub cudzych utworów. Można zatem powiedzieć, że "Alcolix" pełen jest śladów obecności "pośredniej" Jeddela. Jednak odsyłanie czytelnika do cudzych utworów nie musi mieć wyłącznie charakteru parodii. Mowa będzie o tym w kolejnym fragmencie niniejszych rozważań zatytułowanym: "Aluzje do własnych dzieł lub dzieł innych autorów".

#### 4.2.2. Aluzje do własnych dzieł lub dzieł innych autorów.<sup>226</sup>

<sup>222</sup> W. Birek, „Metamorfozy Moebiusa”, w: „CDN” 1992 nr 1, str. 17.

<sup>223</sup> zob. M. Rutkowska, J. Wróblewski, „Skradziony skarb”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1986.

<sup>224</sup> zob. J. Wróblewski, „BINIO BILL ...i skarb Pajutów”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Gdańsk 1990. „Skarb Pajutów” jest jedynym komiksem z serii „BINIO BILL”, który ukazał się w formie albumowej. Wszystkie pozostałe historie o Binio Billu ukazały się w odcinkach na łamach „Świata Młodych”.

<sup>225</sup> „Alcolix” nie ukazał się w Polsce, w związku z tym informacje bibliograficzne na jego temat są niedostępne.

<sup>226</sup> Podczas analizy aluzji do dzieł innych autorów niezbędne jest następujące założenie: przedmiotem analizy będą wyłącznie nawiązania do innych komiksów. Aluzje n.p. do powieści czy do filmów, aczkolwiek interesujące, nie mogą być brane pod uwagę, gdyż nie wynikają ze specyfiki języka komiksu. Wyjątek stanowią takie odwołania, które wykraczają poza świat komiksu, poszerzają jego granice. W albumie „Asteriks u Belgów” jakby na przekór opiniom, że komiks to mierna literatura i kiepskie malarstwo, znalazły się podziękowania dla „kolegów po fachu: Wiktorowi Hugo za tekst, Piotrowi Breughelowi

"Alcolix" Jensa Jeddelloha jest rzadkim przypadkiem parodii konkretnego komiksu. Wśród mnogości tytułów, wątków, scen i wypowiedzi trudno czasami zrozumieć, czego dotyczą prezentowane dowcipy. Poza tym większość scen komiksowych nie zapada w pamięć tak bardzo, jak na przykład sceny filmowe. Parodie opowieści rysunkowych wymagają od odbiorcy szerokiej znajomości rzeczy, gdyż inaczej mogą zostać po prostu niezrozumiane.

Fabuła "Alcolixa" bazuje przede wszystkim na przetworzonych wątkach z "ASTERIKSA", w z czym styl graficzny tego komiksu został upodobniony do stylu Alberto Uderzo. Jednak wewnątrz "Alcolixa" pojawiają się również cytaty z innych historii - n.p. Myszka Miki lub Tintin - bohater komiksów Herge'a, nieżyjącego już artysty belgijskiego. Kiedy dłuższą sekwencję obrazków wypełniają przygody Tintina (który u Jeddelloha nosi imię Zinzin), styl rysunków (włącznie z liternictwem) błyskawicznie upodabnia się do stylu Herge'a. Z etycznego punktu widzenia jest to działanie co najmniej dwuznaczne (zwłaszcza, iż "Alcolix" budzi raczej obrzydzenie niż śmiech), ale nie da się zaprzeczyć, że Jeddelloh igrząc cytatami, stykając ze sobą różne style rysunku, bawiąc się językiem komiksu chce stworzyć parodię będącą dla opowieści rysunkowych tym, czym dla filmu stały się parodie spółki Zucker - Abrahams - Zucker ("Czy leci z nami pilot?", "Naga broń", "Hot Shots!").

W rozdziale I mowa była o wzburzeniu, jakie wśród fanów "ASTERIKSA" wywołała publikacja komiksu Jensa Jeddelloha. Tymczasem seria o przygodach dzielnych Galów również nie jest wolna od nawiązań do cudzej twórczości, co najlepiej widać na przykładzie albumu "Asteriks u Belgów". Album ten pełen jest aluzji do nieustannej rywalizacji Francuzów i Belgów - także na terenie komiksu. Co ciekawe, Goscinny i Uderzo również posługują się cytatem z "TINTINA". W osadzie Belgów pojawia się w pewnym momencie dwójka wojowników narysowana kreską typową dla stylu Herge'a. Są to przebrani w stroje wojowników dwaj bracia - detektywi z "TINTINA" w polskiej wersji językowej znani jako Tajniak i Jawniak. Wydawnictwu Egmont Polska (któremu w rozdziale III autor pracy miał za złe zastąpienie ręcznego liternictwa "ASTERIKSA" czcionką komputerową) należą się słowa uznania za umieszczenie w "dymkach" Tajniaka i Jawniaka liter identycznych jak te drukowane w "TINTINIE", dzięki czemu aluzja stała się

---

Starszemu za rysunek". W istocie, w albumie odnaleźć można nawiązania do twórczości obydwu artystów.

bardziej przejrzysta<sup>227</sup>.

Aluzje do utworów komiksowych (zarówno o charakterze parodystycznym, jak też traktowane serio) rzadko kiedy dotyczą konkretnych scen czy wypowiedzi; opierają się przede wszystkim na samych postaciach bohaterów, na przynależnych im atrybutach, na szeroko rozumianych wątkach pierwszo- i drugoplanowych. Mnóstwo przykładów odnaleźć można w komiksach amerykańskich, gdzie zazwyczaj trudno o charakterystyczne sceny dające się powiązać z nazwiskiem konkretnego autora. W humorystycznej serii "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE" (publikowanej na łamach miesięcznika "Penthouse Comix", scen.: George Caragone, graf.: różni artyści) można napotkać ewenement: scena w wieżowcu Darkblooda (czarny charakter serii) jest utrzymana w tonacji czarno-białej (w odróżnieniu od reszty komiksu), co sugeruje pokrewieństwo z komiksem "SIN CITY" Franka Millera rysowanym w identycznym stylu.<sup>228</sup> Jest to ewenement dlatego, że zazwyczaj komiksy amerykańskie są doskonale mimetyczne, co skutecznie niweluje jakąkolwiek indywidualność stylu. Komiks Millera okazał się na tyle charakterystyczny, na tyle odstający od sztywnych konwencji, że uczyniono go przedmiotem parodii. Zresztą w tej samej, czarno-białej scenie z "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE" wypatrzyć można (najlepiej ze szkłem powiększającym) jeszcze jedną aluzję: na zewnątrz wieżowca DarkBlooda widać dziwną czarną figurę przypominającą na pierwszy rzut oka kamiennego gargulca. Dopiero po bliższych oględzinach widać, iż to Batman bierze od tyłu Catwoman (autorem grafiki epizodu jest Adam Hughes). Z kolei w epizodzie "Mr. Pike Goes To Washington" (autorem grafiki jest Joel Adams) wśród skorumpowanych senatorów dostrzec można Wolverine'a z serialu "X-MEN"<sup>229</sup>. Powyższe przykłady dotyczą oczywiście aluzji mających na celu rozbawienie czytelników (i zasugerowanie pokrewieństwa komiksów Marvela, DC i "Penthouse Comix" - we wszystkich wydawnictwach pracują ci sami rysownicy).

Innego rodzaju nawiązania prezentuje w większości swoich prac Todd MacFarlane. W komiksach o Spider-manie umieszcza on w najróżniejszych miejscach figurkę kota Feliksa - bohatera historyjek rysunkowych z lat trzydziestych (ich autorem jest urodzony w Australii amerykański rysownik Pat Sullivan). Kot Feliks u

---

<sup>227</sup> zob. R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Asteriks u Belgów”, Egmont Polska, Warszawa 1995, plansza 27.

<sup>228</sup> zob. G. Caragone, A. Hughes, „YOUNG CAPTAIN ADVENTURE”- epizod „Hotblooded !”, w: „Penthouse Comix” vol. 1 nr 1 (maj/czerwiec 1994), plansza 8.

<sup>229</sup> zob. G. Caragone, J. Adams, „YOUNG CAPTAIN ADVENTURE” - epizod „Mr. Pike Goes to Washington”, w: „Penthouse Comix” vol.1 nr 5 (styczeń/luty 1995), plansza 12.



McFarlane'a pojawia się m.in. jako nadruk na koszulce, wyszywan-ka na dywanie łazienkowym, jako maskotka - przytulanka, deseń na papierze pakowym (a także na spodenkach bohatera), znak firmowy na słoiku z dżemem (i na dachu taksówki), a nawet jako marmurowe popiersie w gmachu rządu w Symkarii - fikcyjnym państwie nękanym ciągłymi zamachami stanu. Todd McFarlane uczynił z tej postaci swego rodzaju artystyczny podpis, zakamuflowany znak potwierdzający autentyczność komiksu. Artysta opatrując rysunki wizerunkiem kota Feliksa mówi czytelnikowi: "Tak, to naprawdę ja narysowałem ten komiks!". Ciekawa sprzeczność: podkreślanie oryginalności własnych rysunków poprzez odwoływanie się do cudzej twórczości.

W przypadku komiksów amerykańskich, w których możliwe jest, że każdy odcinek serialu rysuje inny rysownik, ważne jest rozgraniczenie aluzji od retrospekcji (rozumianej jako nawiązanie do wcześniejszych epizodów rysowanych cudzą ręką). Retrospekcja wpisana jest w tok fabuły i nie przekazuje żadnych treści poza przypominaniem czytelnikowi określonych wydarzeń. Aluzja nie wynika z toku fabularnego komiksu, umieszczona jest na marginesie akcji, widnieje w głębi kadru (rzadko kiedy na pierwszym planie) i stanowi dodatek do prezentowanej opowieści, który kieruje uwagę czytelnika poza samą opowieść. Dla lepszego zrozumienia: w historii "Torment" aluzją będzie umieszczenie kota Feliksa na etykietce słoika z dżemem<sup>230</sup>, ale odwołanie się do sagi "Ostatnie łowy Kravena" będzie tylko retrospekcją<sup>231</sup>.

Różnego rodzaju aluzje i nawiązania budzą niejednokrotnie pytanie: gdzie kończy się aluzja a zaczyna plagiat? Istotą aluzji jest niejawnosc; jest to przekaz sugestywny lecz zawoalowany, podany bardzo dyskretnie, wręcz subtelnie. Tymczasem wielu autorów powodowanych chęcią zadziwienia czytelników posuwa się do przesady. O subtelność z pewnością nie można posadzić Andrzeja Nowakowskiego, autora grafiki komiksu "Larkis - Pierwsza śmierć". Komiks ten ubarwiony jest mnóstwem wizerunków przerysowanych żywcem z fotosów filmowych ("Powrót Jedi", "Ukochany wróg"), pisma "White Dwarf" (dla wielbicieli gier role-playing) i rycin Jeana Ignace'a Isidore'a Gerarda Grandville'a. Na usprawiedliwienie autora można podać fakt, iż nie ukrywał on faktu, że przerysowane wizerunki nie są jego dziełem. Co więcej, akcentował to mocno umieszczając je na pierwszym planie kadrów licząc na to, że czytelnicy rozpoznają ich pochodzenie. Ale kiedy w komiksie Nowakowskiego "DOMAN - Rogi Odyna" tytułowy bohater rzuca

---

<sup>230</sup> op.cit., plansza 24.

<sup>231</sup> op.cit., plansze 70-71.

się do ataku w identycznej pozie, co Thorgal w albumie "Kraina Qa"<sup>232</sup>, podejrzewać można nieprawne naśladownictwo (w roku 1988, kiedy ukazał się komiks Nowakowskiego, album "Kraina Qa" nie był wydany w Polsce, zatem autor nie mógł wykorzystać cytatu graficznego w charakterze aluzji zrozumiałej dla czytelników). Z kolei Waldemara Andrzejewskiego, autora grafiki komiksowych adaptacji powieści H.G. Wellsa: "Wehikuł czasu" (scen.: Antoni Wolski) i "Wojna światów" (scen.: J. Milczarek) można posądzić o plagiat z komiksów Philippe'a Druilleta. Nie chodzi bynajmniej o naśladowanie poszczególnych scen, ale wręcz o przejęcie stylu rysowania<sup>233</sup>.

Problem, czy dany utwór jest plagiatem, rozstrzygają zazwyczaj wieloosobowe komisje rzeczoznawców. Wydanie autorytatywnego orzeczenia nie jest łatwe, zwłaszcza że w sprawach dotyczących sztuki większość sądów oparta jest na intuicji, na indywidualnych odczuciach - a trudno oskarżyć kogoś o plagiat wyłącznie na podstawie stwierdzenia: "Bo mnie się tak wydaje". Jeżeli zaś oskarżony autor broni się dowodząc, iż przedmiotem sporu nie jest plagiat lecz aluzja, wówczas odpowiednie organa (w Polsce n.p. ZAIKS) nakazują mu publiczne przeproszenie autora przedmiotu aluzji i powstrzymanie się na przyszłość od jakichkolwiek nieprzemyślanych nawiązań.

Twórcy komiksów lubią czsem podkpiwać nie tylko z konkretnych utworów, lecz także z kanonów fabularnych i schematów formalnych opowieści rysunkowych. Jest na przykład rzeczą oczywistą, że tytuł serii jest zazwyczaj imieniem głównego jej bohatera, wokół którego kręci się cały komiksowy świat. Kiedy więc bohaterami serii "ASTERIKS" są dwaj Galowie, Asteriks i Obeliks, jasne jest, że musi między nimi dochodzić do różnego rodzaju niesnasek. "Zawsze to samo! Jestem po to, żeby wszyscy widzieli, jaki on jest ważny!" - mówi Obeliks o swoim przyjacielu. - "Jestem figurantem! Nie mam prawa głosu!"<sup>234</sup>. To oczywista niesprawiedliwość, że tytuł serii faworyzuje tylko jednego z Galów (cóż by było, gdyby n.p. Janusz Christa zatytułował swoją serię "KAJKO" a H.J. Chmielewski - "TYTUS" zamiast "KAJKO I KOKOSZ" i "TYTUS, ROMEK I A'TOMEK"?). Wobec tego Goscinnny i Uderzo postanowili poświęcić jeden z albumów Obeliksowi. Efektem zetknięcia tytułu

---

<sup>232</sup> por. A. Nowakowski, „DOMAN - Rogi Odyna”, Wydawnictwo Interpress, Warszawa 1988, str. 21 (podobnie, jak „TYTUS...”, „DOMAN” podzielony jest na strony, nie plansze) oraz „THORGAL - Kraina QA”, op.cit., plansza 19.

<sup>233</sup> Komiksy: „Wehikuł czasu” i „Wojna światów” ukazały się w numerach: 3 i 4 magazynu „ALFA” - Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1978.

<sup>234</sup> „Asteriks i Kleopatra”, op.cit., plansza 4.

albumu i tytułu serii stała się dziwaczna zbitka imion: "ASTERIKS - Obeliks i spółka".

Autorzy serii "THORGAL" dystansują się od niepoważnych aluzji i różnego rodzaju "przymrużeń oka". Jednak w osobie tytułowego bohatera serii dostrzec można żartobliwie pokazane cechy, jakimi powinien odznaczać się wzorowy heros z opowieści rysunkowych. Thorgal jest prawy i uczciwy aż do przesady (wypomina mu to bez przerwy jego urocza antagonistka Kriss de Valnor). Jest kochającym ojcem i wiernym mężem, mimo że zakochują się w nim właściwie wszystkie kobiety z komiksowego świata bez względu na wiek i pochodzenie (to również można odczytać jako karykaturę schematów fabularnych). "THORGAL" stał się przedmiotem jednej z nielicznych w Polsce świadomych i celowych aluzji. W inauguracyjnym numerze magazynu "Super Boom!" ukazał się komiks Tadeusza Baranowskiego "Thorgal kontra Thorgal"<sup>235</sup>, którego bohaterowie to dwa wampiry: Szlurp i Burp. "Biedne krajowe postacie komiksowe"<sup>236</sup> pragnąc zostać międzynarodowymi gwiazdami ("Żeby chociaż nasz autor miał amerykańskie nazwisko, ale on, niemota jedna, nazywa się Baranowski"<sup>237</sup>) udają się do Wysokiej Izby Super-Wampirów z prośbą o pomoc. Tam dostają czarodziejski pierścień, dzięki któremu zamieniają się w postacie z komiksu zachodniego: Thorgala i jego żonę, Aaricię (Baranowski kopiuje postacie z oryginalnych komiksów Van Hamme'a i Rosińskiego - to rzadki przypadek nawiązywania do konkretnych scen z danego komiksu). Kiedy pojawiają się prawdziwi Thorgal i Aaricia, dochodzi do walki ("Mój czarodziejski (zachodni) miecz i ja, zetrzemy was w pył, upiory!" - mówi Thorgal<sup>238</sup>). Historyjka kończy się ośmieszeniem postaci ze słynnego (zachodniego) komiksu, co prowadzi do pewnych wniosków: po pierwsze wiadomo powszechnie, iż Thorgal nie jest postrzegany wśród odbiorców jako typowy przedstawiciel bohaterów komiksów zachodnich, gdyż współautorem tej postaci jest Polak. O wiele lepszym przykładem byłby któryś z amerykańskich superherosów, zwłaszcza że Szlurp i Burp dużo mówią o Ameryce. Po drugie, nasuwa się w związku z tym przekonanie, że wybór Thorgala służył innemu celowi niż konfrontacja komiksu polskiego i zagranicznego. Z osobistych docinków rozsianych w komiksie Baranowskiego można odgadnąć intencje autora: "Rosiński pojechał na Zachód i

---

<sup>235</sup> T. Baranowski, „Thorgal kontra Thorgal”, w: „SuperBOOM!” 1993 nr 1.

<sup>236</sup> op.cit., plansza 3.

<sup>237</sup> op.cit., plansza 1.

<sup>238</sup> op.cit., plansza 5.

sprzedził się robiąc tandetę a ja rysuję w Polsce i przymieram głodem, bo ludzie kupują Rosińskiego a nie mnie". Historyjka "Thorgal kontra Thorgal" jest dosyć kontrowersyjna w wymowie i - prawdę mówiąc - niewiele różni się stylem od "Alcolixa" Jensa Jeddeloha.

Baranowski zarzuca Rosińskiemu kupczenie talentem a sam popełnia autoplgiat. Historia "Thorgal kontra Thorgal" to gorsza wersja historyjki "Sen o sławie" opublikowanej w albumie "Przepraszam, remanent!" w 1990 roku<sup>239</sup>. Fabuła obydwu komiksów jest identyczna, tylko we "Śnie o sławie" Szlurp i Burp zamieniają się w profesorka Nerwosolka i Entomologię Motylkowską, najpopularniejszych bohaterów Baranowskiego (uwaga: autorowi pracy wiadomo z nieoficjalnych źródeł, iż w pierwotnej wersji obydwu historyjek, narysowanej w 1985 roku, wystąpili podobno bohaterowie Rosińskiego. Niezależnie od tego, czy informacja ta jest prawdziwa, czy nie, historia "Sen o sławie" została opublikowana w Polsce jako pierwsza. Dlatego "Thorgal kontra Thorgal" może być uważany za jej gorszą wersję).

We "Śnie o sławie" artysta miesza ze sobą wątki z dwóch różnych komiksów własnego autorstwa. Podobnie jest w opowieści "Co w kaloryferze piszczy", gdzie okazuje się, iż w roli Eskimosa i kaloryfera występowali bohaterowie innych komiksów Baranowskiego, podróżnicy Kudłaczek i Bąbelek. Komiksiarz przywiązuje się do swoich bohaterów (u Baranowskiego - z wzajemnością) i rozstanie nie przychodzi łatwo żadnej ze stron. Jednocześnie łączenie wątków (i komiksowych światów) sprawia wrażenie pewnej ciągłości w twórczości danego autora. Zamiast gwałtownego przeskakiwania z jednej historyjki do drugiej, w twórczości artysty dokonuje się płynna ewolucja. Autor nie stoi w miejscu, rozwija się, ale czytelnik nie traci nad tym kontroli. Obserwuje rozwój talentu autora, jest w stanie wyznaczyć jego etapy - a przede wszystkim, jeśli przywiązany jest szczególnie do konkretnych bohaterów (i do konkretnego świata), różnego rodzaju aluzje autora do własnej twórczości pomogą mu zaakceptować nowe "dramatis personae", nową historyjkę, nowy świat.

W roli "łącznika" spajającego ze sobą światy dwóch różnych serii Bogusława Polcha wystąpił Funky Koval zamieniony w kowala w albumie "WIEDZMIN - Droga bez powrotu" (zostało to opisane w rozdziale I).

Rzadko komiksiarze decydują się na aluzje do własnej twór-

---

<sup>239</sup> por. „Thorgal kontra Thorgal” oraz „Sen o sławie”, w: „Przepraszam, remanent !”, BEA, Sopot 1990.

czości niekomiksowej (z bardzo prozaicznego powodu: ta ostatnia bywa zazwyczaj mało znana). W "Larkisie" rysowanym przez Nowakowskiego odnaleźć można na ścianie w komnacie głównego bohatera gobelin, na którym znajduje się ranny pegaz<sup>240</sup>. Tenże pegaz posłużył kilka lat wcześniej jako ilustracja jednego z artykułów krytycznych w "Fantastyce".

Omawiając powyższy przykład nie sposób nie zwrócić uwagi na kolejny przejaw obecności "pośredniej" autora w utworze. Przejawem tym jest obdarzanie przez autorów znaczeniem szczegółów z otoczenia bohatera, które zazwyczaj znajdują się na drugim lub trzecim planie i nie odgrywają szczególnej roli w przebiegu akcji. Tymże szczegółom poświęcony zostanie kolejny fragment niniejszych rozważań.

#### 4.2.3. Szczegóły z otoczenia.

Na zamku głównego bohatera "Larkisa" Żwikiewicza, Rodka i Nowakowskiego oprócz gobelinu z rannym pegazem dostrzec można dwa wiszące obok siebie obrazy, z których spoglądają scenarzyści komiksu<sup>241</sup>. Podobnie w "Asteriksie na igrzyskach olimpijskich" na ścianie biura zapisów olimpijczyków widnieje płaskorzeźba przedstawiająca autorów komiksu (ich nazwiska napisane są greckim alfabetem), którzy krzyczą do siebie po grecku: "ΔΕΣΠΟΤΕΣ" (DESPOTES) i „ΤΥΡΑΝΝΟΣ” (TYRANNOS)<sup>242</sup>. Z kolei w epizodzie "Mr. Pike Goes To Washington" z serii "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE" na bohaterów patrzy uważnie z fotografii (?) na ścianie George Caragone, scenarzysta "KAPITANA" i redaktor naczelny magazynu "Penthouse Comix"<sup>243</sup>.

Powyższe przykłady aż proszą się o pytanie: dlaczego nie było o nich mowy w podrozdziale "Obecność "bezpośrednia" autora"? Przecież na rysunkach wyraźnie widnieją twarze autorów! Odpowiedź brzmi: to prawda, że na rysunkach przedstawieni są autorzy omawianych komiksów, ale nie występują oni jako postacie komiksowe, ani jako autorzy. Tworzenie oddzielnej kategorii "Autor jako szczegół z otoczenia" wydaje się zabiegiem mało poważnym. Można się zgodzić, iż wizerunki artystów w postaci malowideł, płaskorzeźb czy fotografii są trudne do sklasyfikowania i stanowią specyficzne połączenie obecności "pośredniej" i

<sup>240</sup> zob. „Larkis...”, op.cit., plansze 2 i 5.

<sup>241</sup> op.cit., plansza 3.

<sup>242</sup> zob. R. Goscinny, A. Uderzo, „ASTERIKS - Asteriks na igrzyskach olimpijskich”, Egmont Poland, Warszawa 1993, plansza 25.

<sup>243</sup> zob. „Mr. Pike Goes to Washington”, op.cit., plansza 1.

"bezpośredniej". Co zaś oznaczają? Najczęściej służą rozbawieniu czytelników (patrz "Larkis"). Mogą też być świadectwem "boskiej" kontroli autora nad komiksowym światem (patrz "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE" - Caragonne na fotografii przypomina Wielkiego Brata z "Roku 1984" Orwella). Mogą również (jak w przypadku "ASTERIKSA") stanowić przyczynek do dyskusji na temat genealogii komiksu - słowa płynące z ust wyrzeźbionych Goscinnny'ego i Uderzo to forma, z której wywiodły się komiksowe "dymki" - sugerują autorzy obdarzając komiks rodowodem sięgającym aż do czasów Cesarstwa Rzymskiego.

Jeżeli mowa o szczegółach z otoczenia bohaterów komiksu, to nie od rzeczy będzie nawiązać do tzw. "szczeólów znaczących" z rozdziału III. Oczywiście pod uwagę brane są tylko szczegóły z grupy drugiej, czy niezwiązane bezpośrednio z tokiem akcji, lecz rozszerzające wiedzę czytelnika o bohaterze i jego świecie. Istotnym szczegółem świadczącym o obecności autora w utworze jest n.p. egzemplarz "Fantastyki" na stoliku Funky'ego Kowala. Można również w ten sam sposób potraktować wizerunki kota Feliksa w komiksach Todda McFarlane'a.

W jednej z historii rysowanych przez tego artystę Spider-man poszukuje porwanej żony. Na opuszczonym cmentarzu dochodzi do konfrontacji pomiędzy nim a demonicznym upiorem o imieniu Tyran, który wyłania się spomiędzy grobów opatrzonych nazwiskami: Romita, Ditko, Andro (?), Kane, Frenz, JR.JR.<sup>244</sup> Są to nazwiska i inicjały (JR.JR. to John Romita junior) rysowników pracujących, podobnie jak McFarlane, dla wydawnictwa Marvel. Znaczenie tego żartu (jeżeli jest to żart) jest cokolwiek niejasne. Czyżby artysta sugerował, że przy jego talencie pozostali rysownicy mogą odejść w niepamięć? Warto przypomnieć sobie fragment "Buta w butonierce": "One jaeszcze nie wiedzą, że gdy nastał Jasiński/ Bezpownotnie umarli i Tetmajer i Staff".

Ciekawym źródłem wiedzy o komiksowym świecie są napisy na ścianach narysowanych domów. Autorzy mają okazję wykazać się wyobraźnią, orientacją w sprawach konkultury, a także poczuciem humoru. Najwięcej przykładów dostarcza historia "LOBO - Ostatni Czarnian" Keitha Giffena, Alana Granta i Simona Bisleya. Napisy pokrywają ściany slumsów, budek telefonicznych i szaletów. Mimo, iż akcja "LOBO" rozgrywa się w odległej przestrzeni kosmicznej, napisy na ścianach mają dziwnie swojski charakter. Duża ich część to nazwy zespołów hard-rockowych i thrash-metalowych (m.in.: Slayer, Motorhead, Suicidal Tendencies, Nuclear Assault,

---

<sup>244</sup> zob. D. Micheline, T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Strach”, w: „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1991 nr 9, plansza 14.

Critical Mass), co można łatwo zrozumieć, jeśli się wie, iż Bissley "jeśli tylko ma czas, gra w brytyjskiej kapeli rockowej na perkusji". Swoistym żartem autorów "LOBO" było umieszczenie w świecie komiksu Stowarzyszenia Poparcia dla Toma Jonesa - wykonawcy ckliwych przebojów "What's New, Pussycat?", "Delilah" czy "Green, Green Grass of Home".

Szczegóły odnoszące się bezpośrednio do osoby autora bywają czasami nie odbierane przez czytelników. Mało kto wie, że n.p. Funky Koval idąc do "Instant Rouge" (pierwszy album serii) miał na nogach buty firmy Dingo - ulubione buty Bogusława Polcha<sup>245</sup>. Warto również zwrócić uwagę na fakt, że kiedy rysownik rzucił palenie, z jego komiksów całkowicie zniknęły papierosy (wystarczy porównać dwie pierwsze części "KOVALA" z częścią trzecią).

Niekiedy szczegóły nacechowane pewnym znaczeniem zbyt różnią się na tle otoczenia, nie pasują do komiksowego świata (logo magazynu "CDN" na gipsie Roddy'ego w trzeciej części "KOVALA" to oczywista aluzja do faktu, iż naczelnym redaktorem tego magazynu jest Jacek Rodek. Jednak aluzja ta nie znajduje uzasadnienia ani w treści komiksu, ani w konwencji opowiadania. Stanowi po prostu dowcip dla dowcipu<sup>246</sup>). Jednak niezależnie od tego, czy ich umieszczenie w komiksie ma racjonalne wytłumaczenie, czy też ma to być nie obciążony żadną dodatkową semantyką żart, można śmiało stwierdzić, iż świat danej opowieści rysunkowej stanowi projekcję duszy autora, który wzbogaca przestrzeń rzeczami odgrywającymi istotną rolę w jego własnym życiu. W komiksach istnieją zawsze dwa plany rzeczywistości: plan świata wymyślonego i plan świata czytelnika. Odbiorca w rzeczywistości komiksowej odnajduje elementy rzeczywistości z własnego otoczenia. Elementy te są niedostrzegalne dla mieszkańców świata komiksu. Gdyby nawet umieli je dostrzec, nie potrafiliby ich zinterpretować. Byliby przekonani, że są to przejawy działania sił nadprzyrodzonych, bóstw kontrolujących ich świat. Autor ma teoretycznie nad komiksem niograniczoną władzę. Przyjmuje rolę Boga i spełnia ją sumiennie. Co najciekawsze, wśród komiksarzy odnaleźć można wielu ateistów, którzy na wszelkie wieści o cudach, zwiastunach i objawieniach reagują lekceważącym śmiechem.

Komiks jest indywidualną deformacją rzeczywistości i nawet jeśli Parowski i Musiał usiłują odmalować w "Narodzie wybranym" wizerunek polskiego społeczeństwa po przemianach politycznych,

---

<sup>245</sup> op.cit., plansze 20-22.

<sup>246</sup> op.cit., plansza 46.

to i tak jest to tylko ich autorska wizja, która nie musi być zgodna z prawdą, podobnie jak zniszczony Pałac Kultury i Nauki z komiksu nie jest tym samym Pałacem Kultury i Nauki, który stoi na byłym Placu Defilad pośrodku Warszawy. Przeplatanie się rzeczywistości, nakładanie się światów - to po prostu magia komiksu.

#### 4.2.4. Tekst.

Omówione powyżej przejawy obecności pośredniej autora w utworze dotyczyły przede wszystkim przejawów obecności rysownika, który dysponuje władzą obdarzania postaci komiksowych określonymi fizjonomiami, dobierania im szczegółów z otoczenia a także odwoływania się do innych (własnych lub cudzych) przedstawień graficznych. Scenarzysta ma okazję najpełniej ujawnić się w treści tekstów wypowiedzianych przez postacie. Temu więc zostanie poświęcony ostatni fragment niniejszych rozważań.

Najłatwiej dostrzec aluzje w komiksowych tekstach, jeśli przeanalizuje się uważnie nazwy i nazwiska niektórych postaci. Wiadomo z poprzednich etapów rozważań, czyimi sobowtórami są n.p. Matt Parey, Jack Roddy, O'Raymouth i Zhvicks. Wiadomo także, do kogo odnosi się nazwisko: George Fanner i co oznacza nazwa PC News. Nie wszyscy jednak wiedzą, iż nazwisko profesora Le Djaz, bohatera komiksu "Planeta robotów" (scen.: Maciej Parowski, graf.: Jacek Skrzydlewski) to pisane wspak nazwisko nieżyjącego już pisarza science-fiction, przyjaciela Parowskiego - Janusza A.Zajdla<sup>247</sup>. "Na Orejmusa!" - mówią gobliny w "Larkisie"<sup>248</sup>, co jest oczywistą aluzją do osoby Marka Oramusa (O'Raymoutha). Z kolei imię Drolla z trzeciej części "FUNKY'EGO KOVALA" - Pell'Qoor-Doo (czyt. "pel-kur-du") to aluzja do niskiego wzrostu przybyszów z kosmosu<sup>249</sup>; po zmianie kolejności członów nazwiska "pel-kur-du" to "kur-du-pel", czyli kurdupel. Imię "Jans" z albumu "WIEDŹMIN - Geralt" to przytyk do serii "YANS" rysowanej przez Grzegorza Rosińskiego (scen.: Andre Paul Duchateau), rywala Bogusława Polcha<sup>250</sup>.

Ciekawy przykład stanowi aluzja tekstowa dotycząca bezpośrednio osoby autora grafiki komiksu, która występuje w pierwszym epizodzie z serii "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE". Aluzja ta odnosi

---

<sup>247</sup> Pierwsze cztery plansze tej opowieści wydrukowano w „Komiksie” 1993 nr 2.

<sup>248</sup> op.cit., plansza 24.

<sup>249</sup> op.cit., plansza 40.

<sup>250</sup> op.cit., plansza 10.



się również do uniwersum<sup>251</sup> komiksów wydawnictwa Marvel, w którym występuje tajemniczy, odporny na wszelkie zniszczenia metal o nazwie "adamantium" (w polskich tłumaczeniach jest to "adamant" lub "adamantan"). Nazwa pochodzi od angielskiego słowa "adamant" - "niezłomny". Tymczasem w tekście komiksu "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE" pojawia się nazwa "adamhughesantium", co jest oczywistym nawiązaniem do autora grafiki komiksu, Adama Hughesa<sup>252</sup>. Jest to również sugestia, że komiksy prezentowane w magazynie "Penthouse Comix" są tak samo dobre, co komiksy Marvela, a nawet lepsze, ponieważ w "Penthouse Comix" każdy autor ma okazję do pełnej ekspresji artystycznej i zaznaczenia swej indywidualności.

Uwaga na marginesie: wielu odbiorców zwraca uwagę na zabawne imiona znaczące w komiksach o Asteriksie. Jednak niesłychanie trudno jest podjąć analizę tych imion zważywszy na fakt, iż prawie wszystkie są wymysłem tłumaczy (imiona bohaterów "ASTERIKSA" brzmią inaczej w każdej wersji językowej. W oryginale pozostawiane są jedynie imiona Asteriksa i Obeliksa oraz postaci historycznych). Na domiar złego, wskutek nadmiaru fantazji tłumaczy i braku czujności ze strony wydawcy, w polskiej wersji językowej niektóre postacie w każdym albumie nazywają się inaczej (n.p. Długowiecznikis i Ramoliks to jedna i ta sama osoba; podobnie Ahigieniks i Szykalfabetiks). Podjęcie analizy imion własnych w polskiej wersji językowej "ASTERIKSA" nie wydaje się dobrym pomysłem; z kolei wersja oryginalna jest zbyt osadzona we francuskiej kulturze, aby można ją było analizować z punktu widzenia kultury polskiej.

Oprócz imion i nazw (które najczęściej pełnią rolę dowcipu sytuacyjnego) ciekawych aluzji można się doszukać w samych wypowiedziach bohaterów. Fraza z komentarza narratorskiego "ASTERIKSA" ("Cała Galia podbita jest przez Rzymian... Cała? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Galowie wciąż jeszcze stawiają opór najeźdźcy") powtarzana jest przez bohaterów komiksu (m.in. Asteriks z figlarnym uśmiechem recytuje ją Juliuszowi Cezarowi w albumie "Asteriks u Belgów"<sup>253</sup>), co może stanowić sygnał, iż postacie z komiksu wiedzą, że są bohaterami opowiadanej przez kogoś historii i przypominają to sobie nawzajem (stąd, być może, chytry uśmiech Asteriksa). Fraza z tekstu otwierającego każdy album serii stanowi przypomnienie:

---

<sup>251</sup> Akcja większości komiksów wydawanych przez Marvel Comics („SPIDER-MAN”, „THE PUNISHER”, „X-MEN”) rozgrywa się we wspólnym dla bohaterów świecie zwanym „uniwersum Marvela” (oryg.: „Marvel Universe”).

<sup>252</sup> Epizod „Hotblooded !”, op.cit., plansza 4.

<sup>253</sup> op.cit., plansza 32.

"Jesteśmy postaciami ze świata fikcji, który chwilami przenika się ze światem rzeczywistym. Mówimy nie tylko do siebie na wzajem, ale i do czytelników komiksu a za naszymi dialogami kryją się autorzy".

Podobnie zachowuje się n.p. poeta Jaskier w albumie "WIEDŹMIN - Granica możliwości", którego ustami przemawia scenarzysta. W finałowym dialogu Jaskra z krasnoludem Yarpemem Zigrinem odnaleźć można nawiązanie do opisanej w rozdziale I historii z planszą 27 z albumu "Mniejsze zło" (gwoli przypomnienia: wydawca nie zgodził się na rysunek ze sceną erotyczną i autorzy musieli zastąpić kadr wizerunkiem zalecających się kotów). Jaskier pyta Yarpema o Renfri, bohaterkę odrzuconej przez wydawcę sceny: "Jaka była z wami, krasnoludami, no wiesz... w łóżku?". Krasnolud odmawia rozmowy na ten temat. Jaskier, pragnący ułożyć balladę o miłości wiedźmina i Renfri, denerwuje się: "Ale Geralt też milczy! Strach pytać, więc będę musiał to obejść sceną z kotami... A wtedy wydzie mi ballada dla dzieci!..."<sup>254</sup> Wymyślając ten dialog, Parowski podszedł do prozy Andrzeja Sapkowskiego nie tylko jako adaptator, ale też jako krytyk badający proces tworzenia się historii, kreowania archetypów (stąd obecność w komiksie bohaterów "Halki" Moniuszki - czytelnik styka się bezpośrednio z perypetiami Halki i Jontka, które w finale Jaskier kwituje: "Ma być z tego ballada, ale kiepska, bo nie moja"<sup>255</sup>), relacji pomiędzy literacką wersją wydarzeń a wersją, "jak to było naprawdę" (tej relacji dotyczą niemal wszystkie utwory Andrzeja Sapkowskiego). Jeśli chodzi o krytykę literacką w formie komiksu, trzeba przyznać, iż "WIEDŹMIN" jest pod tym względem w polskiej kulturze zjawiskiem prekursorskim<sup>256</sup>.

Aluzje tekstowe do cudzych utworów oprócz charakteru parodystycznego niosą nieraz ze sobą nowe, ciekawe treści (zazwyczaj dana wypowiedź umieszczona w innym kontekście niesie ze sobą nowe znaczenie). Z reguły jednak trudno w komiksach o cytaty z konkretnych utworów - podobnie, jak w przypadku aluzji graficznych nawiązania ograniczają się głównie do osób konkretnych bohaterów i związanych z nimi wątków. W komiksach amerykańskich treść nawiązań dotyczy przede wszystkim kondycji samego komiksu oraz jego bohaterów. Kiedy n.p. w historii "The Infinity War", jeden z członków grupy "Fantastic Four" zaczyna zabijać przeciw-

---

<sup>254</sup> op.cit., plansza 46.

<sup>255</sup> Tamże.

<sup>256</sup> Postacie komiksowe mogą przemawiać nie tylko do czytelników, ale i do autora. Na okładce jednego z komiksów o Spider-manie, bohater mówi do T. McFarlane'a „Bye, Todd”. Po narysowaniu tego komiksu (w Polsce ukazał się on jako „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1995 nr 4) McFarlane odszedł z wydawnictwa Marvel.

ników, jego przyjaciel mówi: "Jesteś Human Torch (Ludzka pochodnia - K.L.-Ch.), a nie jakiś Punisher (słynący z brutalności bohater komiksów Marvela - K.L.-Ch.)!"<sup>257</sup>. Human Torch odpowiada: "Jest koniec XX wieku! Świat się bardzo zmienił! Może my też powinniśmy się zmienić!"<sup>258</sup>. Kwestia ta, mimo iż nie stanowi nawiązania do żadnego konkretnego komiksu (ani tym bardziej do żadnego konkretnego autora), stanowi zaczyn dyskusji nad stanem amerykańskiego komiksu: czy odbiorcy nadal potrzebują superbohaterów, którzy powstali w innych czasach, w innych okolicznościach i stanowili odpowiedź na inne marzenia, na inne zapotrzebowanie społeczne? Uśmiercenie Supermana - postaci najbardziej reprezentatywnej dla amerykańskich opowieści o superbohaterach - zdaje się wskazywać, że etos bohatera komiksu w Ameryce przeżywa głęboki kryzys. Śmierć Człowieka ze Stali wstrząsnęła komiksowym światem na tyle, że powstało już nowe pojęcie: "death issue" - specjalne wydanie przygód danego bohatera kończące się jego śmiercią<sup>259</sup>. "Odkąd Superman poszedł do piachu, ćwiczymy rytuał pogrzebowy dla każdego nowego bohatera" - mówi Hotblood, bohater komiksu "YOUNG CAPTAIN ADVENTURE"<sup>260</sup>. Warto zauważyć, iż w komiksie tym nawet imiona i sztandarowe wypowiedzi bohaterów oznaczone są znaczkami "TM" (trade mark - znak ochronny), co stanowi złośliwy przytyk do kompleksowego nakładania ochrony prawnej na postacie komiksowych superherosów.

Aluzje w tekstach komiksów mogą być mniej lub bardziej przejrzyste. Jeżeli w trzeciej części "FUNKY'EGO KOVALA" Roddy mówi: "Kujemy go na małpę. Żadnych wiedźmińskich sztuczek z łapkami"<sup>261</sup>, to nie trzeba tłumaczyć, do jakiego utworu czynione jest nawiązanie. Z kolei jeśli w albumie "Geralt" pijany czarownik mówi: "A pochować ją mordą ku ziemi, żeby jeno piach gryzła, nie ludzi!"<sup>262</sup>, to dopiero po uważnej lekturze dostrzec można, iż Maciej Parowski czyni w tym zdaniu aluzję do własnej powieści p.t. "Twarzą ku ziemi". Komiks "Naród wybrany" obfituje w szereg autotematycznych (i nie tylko) aluzji, n.p. na jednej z plansz młodzi komandosi dzielą się wrażeniami z egzaminu dotyczącego fantastyki naukowej. "Mnie przećwiczyli z Lema" - mówi dziewczyna. "Mnie maglowali z Dicka i Carda

---

<sup>257</sup> zob. „The Infinity War”, w: „Mega Marvel” 1994 nr 3, plansza 103.

<sup>258</sup> Tamże, plansza 115.

<sup>259</sup> Po śmierci Supermana przez pewien czas bohaterowie komiksów wydawanych przez DC Comics (m.in. Batman) nosili opaski żałobne z emblematem tej postaci.

<sup>260</sup> Epizod „Hotblooded !”, op.cit., plansza 6.

<sup>261</sup> op.cit., plansza 39.

<sup>262</sup> op.cit., plansza 3.

(autorów lansowanych przez "Nową Fantastykę" - K.L.-Ch.)" - odpowiada chłopak trzymający w ręku powieść "Różanooka" Konrada Lewandowskiego, autora stale obecnego na łamach "NF". Trzeci komandos puentuje dialog: "A mnie z Funky Kovala"<sup>263</sup>.

W "Narodzie wybranym" odnaleźć można ponadto wiele cytatów z wypowiedzi osób żyjących - od Rafała A. Ziemkiewicza, byłego redaktora naczelnego "Fenixa" (jego wypowiedź o "Fantastyce", która "odchodzi przecież w niebyt"<sup>264</sup>, jest autentyczna) po George'a Busha (trawestacja jego wypowiedzi następuje w... Belwederze). Nawiązania do rzeczywistości służą bądź uautentycznieniu danej historii, osadzeniu jej w jakimś kontekście, bądź też służą przedstawieniu rzeczywistości w karykaturze (tym przecież od początków swego istnienia zajmuje się komiks). Aluzje polityczne "FUNKY'EGO KOVALA" czy cytaty historyczne w "ASTERIKSIE" służą przede wszystkim rozbawieniu publiczności, odreagowaniu codziennej szarzyzny. Komiks jest gatunkiem populistycznym i raczej trudno w nim o subtelności. Artyści dzięki umiejętnemu operowaniu cytataami graficznymi i werbalnymi rozprawiają się z mitami rzeczywistości w sposób, jaki "nie przystoi" poważniejszym przekaznikom kultury. To właśnie w komiksie garstka Galów bezkarnie zachodzi za skórę Juliuszowi Cezarowi - nieudacznikowi i safandule. W komiksie zachodzi symboliczna destrukcja obiektu mitologicznego, kiedy radziecki śmigłowiec uderza w iglicę Pałacu Kultury. W komiksie także Żydzi, Niemcy i Polacy mogą zostać przedstawieni pod postaciami zwierząt i nie budzi to zgorszenia; co więcej, komiks ten uznawany jest za arcydzieło.

Język komiksu pełen jest paradoksów. Wydawałoby się, że autor, który objawia się we własnej osobie na obrazkowej planszy, ma więcej do powiedzenia o sobie, niż twórca, który kryje się w cieniu aluzji graficzno-tekstowych. Tymczasem porównanie przejawów obecności "bezpośredniej" i "pośredniej" autora w utworze przynosi zaskakujący efekt: o Baranowskim i Chmielewskim czytelnik nie wie prawie nic, natomiast o Polchu, Parowskim, Rodku, o Simonie Bisleyu i Toddzie McFarlane, o Goscinnym i Uderzo jest w stanie powiedzieć bardzo wiele. Można wskazać pewną zadziwiającą prawidłowość: autorzy prezentujący się jako autorzy nie mają zbyt wiele do powiedzenia o sobie. Mówią za to wiele o języku medium, w którym tworzą. Interesuje ich to bardziej niż przekazywanie jakichkolwiek innych treści (może z wyjątkiem Chmielewskiego, który przynajmniej opowiada śmieszne historie). Z kolei autorzy zmuszający czytelnika do wysiłku rewanżują mu się odsłó-

---

<sup>263</sup> op.cit., plansza 18.

<sup>264</sup> op.cit., plansza 37.

nięciem przyłbicy, sprawy języka komiksu spychając na plan dalszy. Jednak zarówno jedni i drudzy kreatywnie wpływają na rozwój gatunku usiłując zdjąć zeń etykietę "taniej rozrywki dla mas". Komiks nie chce, by ceniono go wyżej od książek, malarstwa, teatru czy kina. Chce stanąć na równi ze wszystkimi mediami, pragnie akceptacji. Jeżeli mu się uda, będzie to zasługą tych, którzy go pokochali, którzy weń uwierzyli, czyli autorów i zapatrzonych w nich czytelników.

## EPILOG

Celem niniejszej pracy było ukazanie bogactwa formalnego języka komiksu i tkwiącego w nim potencjału artystycznego. Autor pracy nie wymaga od nikogo, aby po zapoznaniu się z powyższymi rozważaniami stał się natychmiast zapalonym wielbicielem opowieści rysunkowych. Jednak po wskazaniu pewnych problemów dyskusja na temat komiksów ma szanse odbywać się na bardziej realnych podstawach. Nie ulega wątpliwości, iż przekaz odautorski w komiksie jest możliwy do zrealizowania na wiele sposobów. Po zapoznaniu się z konkretnymi przykładami nie da się jednoznacznie odrzucić opowieści rysunkowych jako całego medium. Zostało to udowodnione i udokumentowane. Komiks jako terra incognita w naukowym piśmiennictwie polskim czeka na swe opisanie. Jeśli praca niniejsza stanie się punktem wyjścia do następnych analiz i rozpraw, oznaczać to będzie, iż kultura polska gotowa jest na przyjęcie i zaadaptowanie jednego z najdziwniejszych i najciekawszych mediów na świecie, któremu na imię komiks.

## **BIBLIOGRAFIA**

Niniejsza bibliografia obejmuje materiał wykorzystany przez autora podczas pisania pracy. Jak powiedziano w Prologu, przykłady zaprezentowane w pracy „Przekaz werbalny i niewerbalny w komiksie” pochodzą przede wszystkim z wydań zeszytowych, albumowych, wydań dowolnego typu oraz z publikacji prasowych. Jednak status wielu pozycji jest trudny do ustalenia (n.p. historie drukowane w „Komiksie” to zarówno albumy, jak i publikacje prasowe). Katalogując poszczególne utwory autor miał na uwadze przede wszystkim intencje twórców komiksów (gdyż to oni, a nie wydawcy, są „bohaterami” niniejszej pracy) i w związku z tym wszelkie niejasności bibliograficzne rozstrzygane są na korzyść artystów.

## **LITERATURA PODMIOTOWA**

### *Wydania albumowe*

- Andreas, „RORK - Fragmenty”, „Komiks - Fantastyka” 1989 nr 3.  
 Andreas, „RORK - Przejścia”, „Komiks - Fantastyka” 1989 nr 4.  
 T. Baranowski, „Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1984.  
 T. Baranowski, „Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1982.  
 T. Baranowski, „ANTRESOLKA PROFESORKA NERWOSOLKA - Część 1 i 2”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985.  
 T. Baranowski, „Podróż smokiem Diplodokiem”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1986.  
 T. Baranowski, „Przepraszam, remanent!”, BEA, Sopot 1990.  
 R. Briggs, „When the Wind Blows”, Penguin Books, Londyn 1988.  
 J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - Skarby Mirmiła”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1985.  
 J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - Cudowny lek”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1984.  
 J. Christa, „KAJKO I KOKOSZ - W krainie borostworów”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1987.  
 A.P. Duchateau (scen.), G. Rosiński (graf.), „YANS - Więzień wieczności”, „Komiks - Fantastyka” 1988 nr 3.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Asteriks i Kleopatra”, Egmont Poland, Warszawa 1992.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Asteriks legionista”, Egmont Poland, Warszawa 1993.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Tarcza Arwernów”, Egmont Poland, Warszawa 1993.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Asteriks na igrzyskach olimpijskich”, Egmont Poland, Warszawa 1993.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Niezgoda”, Egmont Poland, Warszawa 1993.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Osiedle Bogów”, Egmont Polska, Warszawa 1994.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Laury Cezara”, Egmont Polska, Warszawa 1994.  
 R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Wróżbita”, Egmont Polska, Warszawa 1994.

- R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Asteriks na Korsyce”, Egmont Polska, Warszawa 1994.
- R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Wielka przeprawa”, Egmont Polska, Warszawa 1995.
- R. Goscinny (scen.), A. Uderzo (graf.), „ASTERIKS - Asteriks u Belgów”, Egmont Polska, Warszawa 1995.
- J. Haldeman (scen.), Marvano (graf.), „WIECZNA WOJNA - Szeregowiec Mandella”, „Komiks” 1990 nr 3.
- J. Haldeman (scen.), Marvano (graf.), „WIECZNA WOJNA - Porucznik Mandella”, „Komiks” 1991 nr 4.
- J. Haldeman (scen.), Marvano (graf.), „WIECZNA WOJNA - Major Mandella”, „Komiks” 1991 nr 6.
- Hergé, „TINTIN - Tajemnica Jednorożca”, Egmont Polska, Warszawa 1994.
- A. Mostowicz, A. Górny (scen.), B. Polch (graf.), „Lądowanie w Andach”, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1982.
- M. Parowski, J. Rodek (scen.), B. Polch (graf.), „FUNKY KOVAL - Bez oddechu”:  
- wersja albumowa: „Komiks - Fantastyka” 1987 nr 1.
- M. Parowski, J. Rodek (scen.), B. Polch (graf.), „FUNKY KOVAL - Sam przeciw wszystkim”, „Komiks - Fantastyka” 1988 nr 2.
- M. Parowski, J. Rodek (scen.), B. Polch (graf.), „FUNKY KOVAL - Wbrew sobie”, „Komiks” 1992 nr 5.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Droga bez powrotu”, „Komiks” 1993 nr 8.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Geralt”, „Komiks” 1993 nr 9.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Mniejsze zło”, „Komiks” 1993 nr 10.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Ostatnie życzenie”, „Komiks” 1994 nr 2.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Granica możliwości”, „Komiks” 1995 nr 1.
- M. Parowski, A. Sapkowski (scen.), B. Polch (graf.), „WIEDŹMIN - Zdrada” (w przygotowaniu).
- M. Rutkowska (scen.), J. Wróblewski (graf.), „Skradziony skarb”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1986.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Zdradzona czarodziejka”, Wydawnictwo Korona Sp. z o.o., Warszawa 1991.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Wyspa wśród lodów”, Wydawnictwo Korona Sp. z o.o., Warszawa 1991.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Alinoe”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Kraina QA”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Oczy Tanatloca”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1989.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Miasto zaginionego Boga”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Między Ziemią a światłem”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Aaricia”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1990.
- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „THORGAL - Strażniczka kluczy”, Wydawnictwo Korona Sp. z o.o., Warszawa 1991



- J. Van Hamme (scen.), G. Rosiński (graf.), „Szninkiel”, Orbita Spółka z o.o., Warszawa 1988.
- J. Wróblewski, „BINIO BILL... i skarb Pajutów”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Gdańsk 1990.

### *Wydania zeszytowe*

- J.M. DeMatteis (scen.), M. Zeck (graf.), „SPIDER-MAN - Ostatnie łowy Kravena”, „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1994 nr 1-3.
- D. Gibbons (scen.), A. Kubert, A. Kubert (graf.), „Batman versus Predator”, „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne”, 1993 nr 2.
- K. Giffen, A. Grant (scen.), S. Bisley (graf.), „LOBO - Ostatni Czarnian”, „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1994 nr 2.
- H. Mackie (scen.), J. Saltares, M. „TEX” Texeira, „GHOST RIDER”, „Mega Marvel” 1994 nr 1.
- T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Torment”, „Mega Marvel” 1993 nr 1.
- T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Zmysły”, „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1995 nr 1-3.
- D. Micheline, T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Strach”, „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1991 nr 9.
- D. Micheline, T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Bezdomni na Forest Hills”, „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1991 nr 12.
- D. Micheline, T. McFarlane, „SPIDER-MAN - Napastnicy”, „THE AMAZING SPIDER-MAN” 1992 nr 4.
- D. O’Neill (scen.), J. Quesada, K. Nowlan (graf.), „BATMAN - Miecz Azraela”, „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1994 nr 1.
- J. Starlin, T. De Falco (scen.), Ron Lim, Paul Ryan (graf.), „The Infinity War”, „Mega Marvel” 1994 nr 3.
- R. Stradley (scen.), Ph. Norwood, Chris Warner (szkic), Karl Story, Robert Campanella (tusz), „Aliens versus Predator”, „TM-SEMIC - Wydanie Specjalne” 1994 nr 3.

### *Wydania dowolnego typu*

- K. Boglar (tekst i scen.), M. Tokarczyk (graf.), „Dwaj z Galaktyki Gryfa”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1987.
- H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A’TOMEK - Księga V”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1970.
- H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A’TOMEK - Księga X”, Wydawnictwo Harcerskie „Horyzonty”, Warszawa 1975.
- H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A’TOMEK - Księga XII”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1977.
- H.J. Chmielewski, „TYTUS, ROMEK I A’TOMEK - Księga XX”, Prószyński i S-ka, Warszawa 1992.
- A. Nowakowski, „DOMAN - Rogi Odyna”, Wydawnictwo Interpress, Warszawa 1988.

### *Publikacje prasowe*

- T. Baranowski, „Thorgal kontra Thorgal”, „SuperBOOM!” 1993 nr 1.
- G. Caragone, A. Hughes, „YOUNG CAPTAIN ADVENTURE - Hotblooded!”, „Penthouse Comix” vol. 1 nr 1 (maj/czerwiec 1994).

- G. Caragonne, J. Adams, „YOUNG CAPTAIN ADVENTURE - Mr. Pike Goes to Washington”, „Penthouse Comix” vol. 1 nr 5 (styczeń/luty 1995).
- J. Gimenez, „Kwestia czasu”, „Komiks” 1992 nr 3-4 i 1993 nr 2.
- J. Milczarek (scen.), W. Andrzejewski (graf.), „Wojna światów”, „ALFA 4”, Krajowa Agencja wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1978.
- M. Parowski (scen.), J. Musiał (graf.), „Naród wybrany”, „Nowa Fantastyka” 1992 nr 5 - 1993 nr 4.
- M. Parowski, J. Rodek (scen.), B. Polch (graf.), „FUNKY KOVAL - Bez oddechu”:  
- wersja odcinkowa: „Fantastyka” 1982 nr 2 - 1983 nr 10.
- M. Parowski (scen.), J. Skrzydlewski (graf.), „Planeta robotów” (4 plansze), „Komiks” 1993 nr 2.
- J. Rodek, W. Żwikiewicz (scen.), A. Nowakowski (graf.), „Larkis - Pierwsza śmierć”, „Nowa Fantastyka” 1989 nr 1-7,9 i 12 oraz 1990 nr 6.
- A. Wolski (scen.), W. Andrzejewski (graf.), „Wehikuł czasu”, „ALFA 3”, Krajowa Agencja Wydawnicza RSW „Prasa-Książka-Ruch”, Warszawa 1978.

## LITERATURA PRZEDMIOTOWA

### *Publikacje książkowe*

- R. Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.
- „The Art of the Comic Strip”, red.: Walter Hardeg, David Pascal, The Graphis Press, Zurich 1972.
- Sz. Kobyliński, „Podszeptnik rysownika”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1989.
- J. Kossak, „Dylematy kultury masowej”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1966.
- „Literatura polska. Przewodnik encyklopedyczny”, red. J. Krzyżanowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985.
- K.T. Toeplitz, „Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego”, Czytelnik, Warszawa 1985.

### *Publikacje prasowe*

#### *Artykuły*

- W. Birek, „Enki Bilal”, „Nowa Fantastyka” 1991 nr 3.
- W. Birek, „Metamorfozy Moebiusa”, „CDN” 1992 nr 1.
- W. Birek, „Od pomysłu do scenariusza”, „Komiks” 1993 nr 5.
- W. Czerniszewski, „Starzy mistrzowie i „młódź””, „Komiks” 1993 nr 1.
- Z. Kałużyński, „Moja Ania”, „Playboy” 1993 nr 11.
- Sz. Kobyliński, „Brak dwugłosu”, „Literatura na świecie” 1974 nr 8.
- K. Kuliczowska, „W obrazkowym mikroświecie”, „Literatura na świecie” 1974 nr 8.
- „Nowa Fantastyka” - stałe rubryki: „Czytelnicy i Fantastyka”, „Galeria”.
- M. Parowski, „Komiks i inne media”, „Komiks” 1988 nr 2.
- M. Parowski, „Komiks i my”, „Fantastyka” 1984 nr 1.
- M. Parowski, „Pigmalion”, „Komiks - Fantastyka”, 1990 nr 1/2.
- M. Parowski, „Spotkanie”, „Komiks” 1990 nr 1.
- M. Parowski, D. Malinowska, „Orwellowskie pejzaże”, „Komiks” 1991 nr 6.
- R. Przybylski, „Świat komiksu”, „Sztuka” 1978 nr 2/5.
- Th. Smoldern, „Komiks i prawa półkula”, „Komiks” 1989 nr 2.

- S. Sterna-Wachowiak, „Komiks jako język (próba analizy semiotycznej)”, „Literatura ludowa” 1979 nr 1-3.  
 „SuperBOOM! - Magazyn komiksowy” 1993 nr 1 - 1994 nr 6.  
 J. Szyłak, „Dużo i mało. O polskich wydawnictwach komiksowych ostatnich lat”, „Fantastyka” 1988 nr 5.  
 J. Szyłak, „„MAUS. A SURVIVOR’S TALE” Arta Spiegelmana”, „Komiks” 1991 nr 4.  
 J. Szyłak, „Neoekspresjonizm”, „Komiks” 1995 nr 1.  
 J. Szyłak, „Philippe Druillet - artysta”, „Komiks” 1991 nr 5.  
 A. Wróblewski, zapowiedzi reklamowe i „strony klubowe” w zeszytach z serii „THE AMAZING SPIDER-MAN”, „MEGA MARVEL”.

### *Wywiady*

- T. Baranowski (wywiad), „Poeta w salonie porno?”, „Komiks” 1986 nr 1.  
 Moebius (wywiad), „Nie jestem z teraźniejszości”, „Nowa Fantastyka” 1992 nr 1.  
 M. Parowski (wywiad), „Nieruchome kino”, „Komiks” 1993 nr 9.  
 B. Polch (wywiad), „Linia życia ciągnięta tuszem”, „Komiks” 1993 nr 10.  
 A. Spiegelman (wywiad), „Myszy i ludzie. Rozmowa z Artem Spiegelmanem”, „Komiks” 1992 nr 3.

### **WYPOWIEDZI ZEBRANE PRZEZ AUTORA PRACY**

- Rozmowa z W. Birkiem. Czas: 4 listopada 1994 r. Miejsce: salad-bar „Różowy słoń”, Kraków.  
 Referat W. Birka. Czas: 4 listopada 1994 r., godz. 19:00 - 20:00. Miejsce: Akademickie Centrum Kultury „Rotunda”, Kraków.  
 Wieczór autorski J. Christy. Czas: 4 listopada 1994 r., godz. 18:00 - 19:00. Miejsce: Akademickie Centrum Kultury „Rotunda”, Kraków.  
 Wywiad z M. Parowskim. Czas: 22 lutego 1994 r., godz. 12:30 - 14:00. Miejsce: gabinet redaktora naczelnego „Nowej Fantastyki”.  
 Wywiad z B. Polchem. Czas: 8 kwietnia 1994 r., godz. 11:00 - 11:30. Miejsce: pracownia Katedry Kartografii Wydziału Geografii UW.  
 Rozmowa z A. Wróblewskim. Czas: 6 listopada 1994 r. Miejsce: Akademickie Centrum Kultury „Rotunda”, Kraków.