

SOIKOS



Pejzaże miasta w komiksie

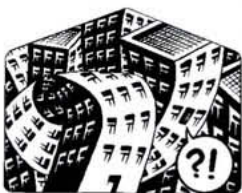
Studia nad komiksem



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
WYDAWNICTWO

**Matylda
Sęk-Iwanek**

Matylda Sęk-Iwanek, doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie kulturoznawstwa, związana z Instytutem Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Jej zainteresowania naukowe skupiają się wokół zagadnień komunikacji wizualnej, relacji obrazów i słów, badań komiksu i innych ikonotekstów oraz kultury popularnej. W swoich badaniach podejmuje również tematy antropologii miejskiej, przestrzeni i miejsca. Aktywnie działa na rzecz upowszechniania wiedzy o komiksie, m.in. współorganizując Śląską Akademię Komiksu. Autorka licznych artykułów naukowych w dziedzinie komiksoznawstwa, nauk o mediach i kulturze.



Pejzaże miasta w komiksie

Studia nad komiksem



Matylda Sęk-Iwanek

Pejzaże miasta w komiksie
Studia nad komiksem

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego Katowice • 2021

Seria: *Oikos*. Komparatystyka Literacka i Kulturowa (3)

Redaktor serii
Aleksandra Kunce

Rada naukowa serii
Magdalena Abraham-Diefenbach, Piotr Bogalecki, Ilona Copik, Vicente Durán Casas, S.J., Danú Alberto Fabre Platas, Zbigniew Kadłubek, Dariusz Kulas, Ewa Łukaszyk, Tadeusz Miczka, Alina Mitek-Dziemba, Ekaterina Nikitina, Krystyna Paradowska, Paweł Paszek, Karolina Pospiszil, Tadeusz Sławek, Olga Topol

Recenzent
Jerzy Szyłak

Patronat medialny

ALEJA KOMIKSU
.COM



fundacja
**muzeum
komiksu**

Podziękowania

Pragnę podziękować wszystkim, którzy wspierali mnie podczas mojej fascynującej i długiej podróży badawczej. Powstanie tej książki byłoby znacznie trudniejsze bez tych osób, które były dla mnie oparciem w chwilach zwątpienia. Pragnę podziękować przede wszystkim mojemu mężowi Tomaszowi Iwankowi za bezwzględne wsparcie, wyrozumiałość, pomoc i herbatę o północy. Mojemu promotorowi prof. dr. hab. Tadeuszowi Miczce dziękuję za nieskończone pokłady cierpliwości. Dziękuję recenzentom, którzy docenili mój trud badawczy i poszerzyli moją perspektywę naukową: prof. dr. hab. Jerzemu Szyłakowi (recenzja wydawnicza), dr hab. Karinie Banaszkiewicz i prof. dr. hab. Markowi Sokołowskiemu (recenzje w przewodzie doktorskim). Dziękuję moim przyjaciółom, zwłaszcza Ewie Z., Magdalenie Ś. i Jakubowi D. Szczególnie pragnę podziękować mojej drogiej przyjaciółce, filmoznawczyni Joannie (Skibie) Zarembie, która zawsze we mnie wierzyła, niestety nie doczekała wydania tej książki. Na końcu pragnę podziękować moim Rodzicom i bratu za kupowanie pierwszych komiksów.

Wstęp

*Komiks jest medium pełnym paradoksów [...]*¹.
Wojciech Birek

Komiks to medium niezwykle pojemne i wszechstronne, zdolne pomieścić wszechświat. Aktualnie komiks jest coraz popularniejszym sposobem komunikowania. Wyszedł poza swoje dawne ramy i wkroczył w przestrzenie komunikacyjne, do których wcześniej nie miał dostępu. Jako tekst kultury operuje dużo bogatszą niż samo słowo możliwością ekspresji i implikacji znaczeń – jednocześnie przemawia do odbiorcy w znacznie ekonomiczniejszy sposób, niż tradycyjny tekst oparty wyłącznie na przekazie werbalnym. Komiks jako element kultury współczesnej jest niezwykle ekspresyjnym nośnikiem znaków, co pozwala na jego nieustanne ewoluowanie i wkraczanie w coraz to nowsze rejony współczesnego świata (szczególnie świata mediów)².

¹ Birek, 2014, s. 21.

² Zarówno całe dzieło, jakim jest komiks, jak i jego poszczególne elementy możemy rozpatrywać w kategorii znaku. O znakowości w komiksie, odwołując się do koncepcji znaków ikonicznych i umownych Mieczysława Wallisa (por. M. Wallis, 1983), wspomina w swojej pracy Bartosz Kurc (por. Kurc, 2003, s. 88–101). Jego rozważania dotyczą raczej układu graficznego i warstwy językowej w świetle rozwoju linii fabularnej.

Dzisiejszy potencjalny konsument komiksu ma duże wymagania względem produktu, jaki mu się sprzedaje. Wychowany i ukształtowany w epoce masowo dostępnych, różnorodnych mediów i wszechobecnej reklamy, oczekuje od komiksu (czyli kolejnego produktu) zaspokajania rozmaitych potrzeb. Stąd na rynku pojawiają się produkcje różnorakie – (posługując się znacznym uproszczeniem) od arcydzieł zarówno w sferze treści, jak i formy rysunkowej, poprzez dzieła *stricte* rozrywkowe (stanowiące największy segment rynku, o dużej rozpiętości gatunkowej), po sztukę alternatywną, komiks filozoficzny, historyczny, społeczny czy też komiks prymitywistyczny, niejednokrotnie będący manifestem bądź karykaturą rzeczywistości.

Polacy jako odbiorcy komiksu są coraz lepiej wyedukowani, dynamicznie rozwija się rodzima scena komiksowa. Dzięki wzrastającej pozycji, zarówno komiksów dla dzieci, powieści graficznych, magazynów fanowskich, kolekcji wydawniczych, jak i komiksów prasowych, komiks przestaje być zjawiskiem obcym i przeznaczonym wyłącznie dla wąskiej grupy odbiorców. Pokolenie młodych konsumentów już nie uważa go za produkt kierowany wyłącznie do dzieci. Dla roczników '60 i '70 komiks jest bardziej synonimem młodości i wolności niż dziecinadą czy błahostką, a dla młodszych – zwykle już pełnowartościowym medium, elementem codzienności.

Komiks zyskuje na znaczeniu dzięki wciąż wzrastającemu tempu życia, doskonale wpisał się w epokę cywilizacyjnego rozpędu. Jako narzędzie komunikowania pozwala w sposób prosty, szybki i ekonomiczny przekazać bogatą w znaczenia treść – jeśli to niezbędne, opatrzoną słownym

komentarzem. „We współczesnej cywilizacji daje się wszakże bez trudu zauważyć, iż znaki wizualne spełniają coraz szersze zadania komunikacyjne, w wielu wypadkach czyniąc to skuteczniej niż symbole słowne” (Przybylski, 1980, s. 236). Komiks jest medium konkurencyjnym, które zyskuje coraz więcej uznania.

Mimo, iż komiks jest medium już starym i utrwalonym w społecznej świadomości, nadal nie opracowano jednolitej naukowej metodologii, która w jednoznaczny sposób opisywałaby to zjawisko. Nie chodzi przy tym o brak wnikliwych i trafnych analiz związanych z komiksem, lecz raczej o brak ustalonych narzędzi, które byłyby właściwe wyłącznie dla komiksu, ogólnie uznane, przyjęte i stosowane w badaniach. Niejednorodność szkół, metodologii i stanowisk w badaniach nad komiksem w Polsce jest tematem szeroko dyskutowanym w mediach okołokomiksowych oraz w dialogu akademickim. Brak opracowań metodologicznych i trwająca dyskusja w środowiskach komiksoznawczych dotycząca definicji zjawiska świadczy jednak o istnieniu stale rosnącego kręgu badaczy komiksu w różnych dyscyplinach naukowych. O komiksie jako ciekawym obiekcie analiz pisał Jerzy Szyłak: „[...] istnieje wiele różnych punktów widzenia na komiks” (Szyłak, 2016a, s. 22), porównując definicje powieści graficznych. Scott McCloud zwrócił uwagę, że „Rodzaj sztuki – albo medium – zwany komiksem jest naczyniem zdolnym pomieścić dowolną liczbę pojęć i obrazów” (McCloud, 2015, s. 6). Jako produkt, nośnik informacji i forma komunikacji komiks w Polsce rozwija się i ewoluuje. Coraz częściej doceniany jest przez polskich artystów, krytyków, wykorzystywany w dzienni-

karstwie, reklamie i sztuce użytkowej. Wchodzi w nowe interakcje z innymi dziedzinami życia i zmienia swoją funkcję. Nie jest już tylko elementem rozrywkowym i zjawiskiem artystycznym, ale staje się formą komunikowania stosowaną komercyjnie. Przenika do marketingu jako skuteczny komunikat reklamowy. O częstym wykorzystywaniu komiksu jako formy przekazywania treści w atrakcyjny, przykuwający uwagę sposób – następująco pisze Witold Tkaczyk: „[...] państwowe instytucje kultury, czy badające historię (NCK, IPN) bez nieufności sięgają od kilku lat po komiks [...]. Po komiks sięgają też jednostki samorządowe. [...] Z wolna do komiksu przekonują się biblioteki” (Tkaczyk, 2010, s. 84–86).

Komiks to dzieło sztuki, wytwór wyobraźni i efekt końcowy pracy artysty bądź zespołu twórczego. Wyższe układy znaczeniowe (por. Markiewicz, 1980), również te charakterystyczne tylko dla komiksu, są w nim konstruowane zawsze w indywidualny sposób. Pewna opisowość zawarta w warstwie ikonicznej komiksu zmusza czytelnika do uzupełniania treści własnymi interpretacjami i dookreśleniami. „Nie brak krytyków, którzy, jak np. Maurice Horn, widzą w komiksie najbardziej indywidualną formę wypowiedzi artystycznej, jaką wytworzyły sztuki popularne, a przynajmniej ich odłam audiowizualny. Według Horna twórca komiksu nie tylko opowiada nam określone zdarzenie, ale w dodatku sam nadaje formę wizualną, tworzy jego aktorów, umieszcza w wytworzonej przez jego wyobraźnię scenografii czy wręcz w wymyślonym uniwersum” (Toeplitz, 1985, s. 129). Pełny odbiór następuje dopiero w procesie konkretyzacji. Komiks jako tekst kultury posługuje się

kodyfikacją znaczeń na dwóch płaszczyznach – ikonicznej i lingwistycznej. Stąd proces właściwego dekodowania jest tutaj szczególnie istotny. „Komiks właściwie odczytany jest bowiem »rebusem«, jego treść odkrywamy stopniowo, łącząc w naszej wyobraźni nie tylko kolejne obrazki, ale także obrazki i napisy w ten sposób, aby uzmysłwić sobie pełny sens opowiadania” (Toeplitz, 1985, s. 147).

Spoglądając na komiks jako na dzieło sztuki, jako na tekst kultury, na jego cechy dystynktywne, nie mam wątpliwości, że jest to zjawisko wyjątkowe, autonomiczne i absolutnie samoistniejące, o rozbudowanym „drzewie genealogicznym”, bogatym w descendentów. Jego rozwój postępuje i mimo iż na drodze swojej ewolucji spotyka różne przeszkody (np. w postaci cenzury, krytyki czy mody), zdobywa coraz to nowsze światy (również te wirtualne). Komiks wkracza we wszystkie dziedziny naszej codzienności, niosąc ze sobą różnorodną i bogatą tematykę. Dzięki uznaniu go za skuteczne narzędzie komunikacji staje się elementem marketingu i reklamy. Przez to zyskuje na obecności w obiegu popularnym, co otwiera mu drogę na uniwersyteckie salony. Przebojem wchodzi (a właściwie wraca) do prasy jako element wzbogacający istniejące już gatunki prasowe. Być może już niedługo komiks powszechnie zyska miano „dziewiątej sztuki”.

W niniejszej książce zjawisko komiksu zostało rozebrane na czynniki pierwsze, aby przyjrzeć się jego formie i strukturze. Pretekstem do rozważań nad naturą komiksu stał się motyw miasta, a perspektywą doświadczenia doświadczenia komiksoznawcze są studia miejskie. Śledzenie tropów miejskich oraz w ogóle przestrzeni (zewnętrznych

i czasem wewnętrznych znaków miejskości) nie tylko jest podstawowym celem podejmowanych analiz, lecz także eksponuje przyjętą metodę badań, którą można dostosować do badania również innych tropów i motywów w komiksach.

Motyw miasta, pejzażu miejskiego, przestrzeni zurbanizowanej został wybrany z racji tego, że jest to dominujące dla człowieka antropocenu środowisko życia. W myśl słów Bronisławy Kopiczyńskiej-Jaworskiej „Miasto jest wiecznym tworzeniem, jego nieruchomości, jego zapachy należą zawsze do królestwa człowieka. Wszystko jest w nim poezją w ścisłym znaczeniu tego słowa” (Kopiczyńska-Jaworska, 1993). Już kiedyś pisałam, że każde miasto dla jego mieszkańców jest centrum, z którego obserwują świat. Skrywa w sobie potencjał całej cywilizacji, ukrywając w swych przestrzeniach marzenia, namiętności i nadzieje ludzkości. Z jednej strony to świadectwo potęgi intelektualnej i możliwości człowieka, z drugiej jednak potrafi nieść grozę i wzbudzać niepokój. W heterogeniczną naturę miasta wpisane są zmiana, płynność i chaos. Skomplikowane struktury społeczne i obyczajowe znajdują odbicie w strukturze miast. W artykule *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością* Marianna Michałowska pisze, że komiks to „jedna z wizualnych form narracyjnych [...] bez wątplenia odnosi się do kulturowych wyobrażeń i mitologii...” (Michałowska, 2011, s. 127). Aglomeracje są zwierciadłem kultury, a wyobrażenia o nich, związane z nimi marzenia, fantazje i lęki znajdują ujście m.in. w sztuce komiksowej.

Problem i cele badawcze

W Polsce i na świecie szeroko rozwinięte są różne dziedziny badań miejskich, w tym w socjologii, literaturoznawstwie i antropologii, a właściwie nie istnieje żadna szkoła zajmująca się badaniem przestrzeni miejskich w komiksie. Jako że miasto jest podstawowym habitatem życia człowieka współczesnego i zajmuje czołowe miejsce w budowaniu tożsamości zbiorowej, temat miejskości uobecnia się również prominentnie w sztuce komiksu. Dzieje się tak tym bardziej, że komiks powstał wraz z rozwojem współczesnych metropolii. Stąd wydaje się zasadne włączenie tropów związanych z miastem i miejskością w obszar studiów na komiksem, jako istotnego elementu dyskursu dotyczącego kultury współczesności.

W istniejącej literaturze dotyczącej komiksu w obszarze polskich badań nie ma żadnej zwartej publikacji na temat badań miasta w komiksach. W książce *KONtekstowy MIKS* pod redakcją Grażyny Gajewskiej i Rafała Wójcika znajduje się jeden tekst Marianny Michałowskiej *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością* (Michałowska, 2011). Problematyka ta nie została podjęta również w „Zeszytach Komiksowych”, które są jedynym polskim czasopismem naukowym poświęconym badaniom komiksu. W języku angielskim w 2010 roku ukazała się zwarta publikacja pokonferencyjna *Comics and the City* pod redakcją Jörna Ahrensa i Arno Metelinga (Ahrens, Meteling, eds., 2010). Blisko 10 lat później ukazała się monografia *Urban Comics* Dominica Daviesa (Davies, 2019). Podobny problem dotyczy analiz sporadycznie publikowanych w anglojęzycznych

czasopismach komiksoznawczych, głównie w „International Journal of Comic Art”. Najwięcej źródeł można znaleźć w języku francuskim, jednak nie są one tłumaczone na język angielski i polski. Tym samym, podejmując się zbadania sposobów funkcjonowania przestrzeni miejskich w komiksie, mam nadzieję na zwrócenie uwagi środowisk komiksoznawczych na problematykę związaną z miastem i przestrzenią jako na ciekawy trop zanurzony w kontekście społeczno-kulturowym.

Przedmiotem badań prezentowanych w tej książce są komiksy, w których można wyodrębnić istotnie zarysowaną przestrzeń miejską. Analizą są objęte przede wszystkim utwory, w których miasto przedstawione nie stanowi jedynie tła opowieści, ale z jakiegoś powodu jest istotne dla świata przedstawionego i bohaterów. Postaram się wskazać, w jaki sposób przestrzenie miejskie w komiksie są konstruowane, jakie pełnią funkcje i jakie zajmują miejsce, oraz przedstawić przykładowe modele miast pojawiających się w komiksach. Oznacza to, że praca nie aspiruje do miana kompletnej, przeglądowej analizy wszystkich komiksów związanych z miejskością, lecz skupia się na wybranych dziełach, poszukując miasta, jego pejzaży i przejawów oraz przedstawia narzędzia ich badań. Istotnym celem monografii jest zatem przygotowanie narzędzi i metod, które mogą być pomocne w badaniu i analizowaniu tropów miejskich w powieściach graficznych. Miasto jest tropem badawczym, ale też pretekstem do tego, aby zastanowić się, jak działa komiks, z jakich środków korzystają twórcy, kreując światy przedstawione, konstruując narrację, realizując bardzo różnorodne wizje artystyczne, do czego się-

gają w dialogu z czytelnikiem. Charakter prowadzonych badań doprowadził do skonstruowania i opisanie warsztatu badawczego, zwłaszcza w pierwszej, analityczno-teoretycznej części pracy. Stąd też szersze omówienie definicji komiksu i jego tworzyw, elementów strukturalnych i semantycznych. Z kolei w drugiej części można znaleźć przykłady analiz przeprowadzonych za pomocą podstawowych narzędzi. Ta perspektywa badawcza pozwala na wykorzystanie wypracowanych w niniejszej książce narzędzi do badania również innych, nie tylko miejskich tropów i zagadnień w komiksach.

Na potrzeby badawcze niezbędne będzie zdefiniowanie komiksu, aby odpowiednio dobrać próbę badawczą oraz wyodrębnić utwory, które będą rozumiane jako komiksy. Omówione zostaną podstawowe tworzywa komiksu w perspektywie wykorzystania ich w studiowaniu przestrzeni miejskich w analizowanych publikacjach. Przygotowane będą również podstawowe narzędzia badawcze elementów strukturalnych, które pozwolą na analizę dzieł pod kątem badania obecności i jakości przestrzeni miejskich.

Hipotezy badawcze

W badaniach jako hipotezy główne przyjęto:

- Można wyodrębnić grupę komiksów, w których miasto odgrywa determinującą rolę konstrukcyjną w realizacji świata przedstawionego i bohaterów.
- Miasto uobecnia się w elementach strukturalnych komiksu.

Wstęp

- Miasto uobecnia się w elementach stylistycznych komiksu.
- Miasto wyrażane jest poprzez oba tworzywa komiksu: słowo i obraz.

Hipotezy główne uzupełnione są następującymi hipotezami pomocniczymi:

- Sposób przedstawiania miasta w tych komiksach jest podstawą i wyrazem istnienia świata przedstawionego.
- Charakterystyka i cechy szczególne danego miasta bezpośrednio wpływają na występujących w nim bohaterów.
- Miasta przedstawione w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim wpisują się w kategorię masowych wyobrażeń i mitów.
- Miasta przedstawione w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim pełnią funkcję bohaterów pierwszego lub drugiego planu.

Rozbicie hipotez na hipotezy główne i pomocnicze wskazuje na obszar badawczy, na który położono największy nacisk, a dodatkowo pozwoliło to na jasne przedstawienie podejścia badawczego i założeń pracy. Taka formuła hipotez w mojej ocenie pozwoliła na realizację założonych celów badawczych, korespondując z postawionym problemem badawczym. Jednocześnie należy zauważyć, że podobnego ujęcia problemu do tej pory w dostępnej literaturze nie zaproponowano. Konstrukcja hipotez oparta jest na analizie dotychczasowego dorobku nauk o komiksie. Tam, gdzie to konieczne, wykorzystane są także narzędzia badawcze zapożyczone z nauk badających teksty literackie i przedstawienia wizualne. Z uwagi na zakres i brzmienie problemu badawczego należy uznać, że podejście naukowe

skupione na zastosowaniu narzędzi i dorobku jednej tylko dyscypliny, np. literaturoznawstwa lub sztuk pięknych, może nie przynieść zadowalających efektów. Dlatego też zdecydowałam się na zastosowanie podejścia interdyscyplinarnego, które w mojej ocenie powinno dać lepsze rezultaty. W związku z tym w publikacji wykorzystywane są narzędzia wypracowane w obszarze komiksoznawstwa europejskiego, amerykańskiego i polskiego oraz teorii z zakresu badania obrazów. Jako że komiks jest medium dwutorzwywowym i operuje nie tylko obrazem, ale i słowem, niektóre pojęcia zostały zaadaptowane z gruntu nauk o literaturze.

Wyłączenia gatunkowe z zakresu badań

Komiksy, wokół których skupiają się analizy, są komiksami fabularnymi. Z racji zróżnicowania gatunkowego badania nie obejmują komiksów prasowych, komiksów instruktażowych oraz form pochodnych, np. komiksowych map, reklam, instrukcji czy też infografik³. Analizie nie poddano komiksów internetowych – odrębnych gatunkowo, trudnych do zdefiniowania, wymagających innych narzędzi badawczych niż te wydawane w formie woluminów⁴.

³ O komiksowej różnorodności pisze Wojciech Birek w swojej rozprawie doktorskiej (Birek, 2004, s. 14).

⁴ 17 maja 2018 r. wydano 25. numer „Zeszytów Komiksowych” pt. *Komiks w Internecie*, który ukazuje skalę trudności w zdefiniowaniu zjawiska i ogromny wachlarz możliwości tego medium.

Opracowanie nie uwzględnia także komiksów, które nie znajdują się w pierwszym, oficjalnym obiegu wydawniczym, tj. wszelkiego rodzaju zinów, komiksów amatorskich, komiksów podziemnych i niezależnych. Nie istnieje jednolite opracowanie ani pełna baza zbierająca i systematyzująca komiksy niezależne. W związku z tym dotarcie do tego typu publikacji wiąże się ze zbytnią przypadkowością i może być nadto wybiórcze. Stworzenie takiej bazy przekracza zakres badawczy niniejszej pracy.

W analizach nie są ponadto ujęte komiksy azjatyckie, które znacząco różnią się od amerykańskich czy europejskich⁵. Z uwagi na geograficzną polimorficzność komiksu praca obejmuje komiksy amerykańskie i europejskie jako te, które dzięki wzajemnym inspiracjom i wpływom na pewnych płaszczyznach są do siebie podobne (por. Birek, 2014, s. 28–29).

Z analiz wykluczone są też komiksy eksperymentalne, gdyż w swej naturze, tematyce i strukturze bardzo często odstają od tradycyjnych form komiksowych i wymagają nowych technik badawczych i interpretacyjnych⁶. Stosowane w niniejszej pracy narzędzia badawcze i zespół pojęć są przygotowane przede wszystkim pod kątem komiksów głównego nurtu wydawniczego. To utwory, które

⁵ „Swoistym fenomenem – z naszej, europejskiej perspektywy – jest tu natomiast komiks azjatycki, silnie skodyfikowany i wyraźnie odmienny od pozostałych odmian. Japońska manga i jej odpowiedniki w innych krajach Wschodniej Azji [...]” (Birek, 2014, s. 29).

⁶ Na przykład takie jak story-art Jakuba Woynarowskiego.

pod względem strukturalnym i narracyjnym najbliższe są komiksom klasycznym⁷.

Badania prezentowane w niniejszej monografii obejmują komiksy wydane w Polsce. Wyjątki stanowią kolejne tomy serii, których pierwsze części ukazały się na polskim rynku, jednak z różnych powodów ich kontynuacja została zawieszona. Komiksy takie stanowią jednak rzadkość i są omówione tylko w nielicznych sytuacjach. Mogą pojawić się przykłady prac, które nie zostały wydane na naszym rynku, jednak służą one zwykle egzemplifikacji i nie są przedmiotem głównego wywodu. Wyjątkiem są prace Sturta Bannocka, które nie były publikowane w Polsce, jednak fakt, że ich autor przygląda się właśnie specyfice miast komiksowych, spowodował, iż znalazły swe miejsce w tej publikacji.

Jednocześnie pragnę zaznaczyć, że niniejsza książka nie jest próbą skatalogowania wszystkich komiksów oscylujących wokół tematyki miejskiej. Korzystam zatem z pozycji obecnych w głównym nurcie wydawniczym (tzw. mainstreamowych), które jak uznałam, najwłaściwiej eksponują badane zjawiska. W większości należą one do kanonu dzieł komiksowych i uznawane są za istotne w historii komiksu. Wyjątek stanowią komiksy polskie z uwagi na to, iż na

⁷ „[...] tradycyjny, klasyczny komiksowy *mainstream* lokuje się pomiędzy tymi dwiema skrajnościami, skupiając się głównie na realizacji reguł wyznaczonych naturą języka komiksu oraz funkcjonujących w jego ramach konwencji gatunkowych. Wymieniona wyżej triada: komiks podziemny, komiks tradycyjny i komiks eksperymentalny – wypełnia, jak się zdaje, współczesny pejzaż estetyczny komiksu i wyznacza jego niejednorodny i pełen wewnętrznych napięć charakter” (Birek, 2014, s. 27).

rodzimy gruncie nie wyróżnia się utworów kanonicznych, a rynek ten jest relatywnie niewielki.

W pojęciu komiksu przyjętym na potrzeby niniejszej pracy nie mieszczą się historyjki obrazkowe – tj. ciągi obrazków fabularnych opatrzonych tekstem pod spodem, poza ramą – takie jak np. *Koziołek Matołek*. Do komiksu nie zaliczam również fotokomiksu (fotostory), nawet jeśli opatrzone jest tekstem wypowiedzianym przez postacie, ujętym w dymki. Technika ta nie wykorzystuje bowiem narzędzi graficznych ani malarskich, a koncept fotograficzny różni się od konceptu rysunkowego. Jako fotostory nie traktuję jednak komiksów opartych na fotografiach lub wplatających fotografię w treść wyводу – jak np. w *Fotografie* (Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert). Jako komiksów nie rozpatruję również prac łączących dokonania rysownika z fotografią (np. *Przygody Kwapiszona* Bohdana Butenki) oraz innymi technikami kolażowymi. Mianem komiksu nie określam ponadto książek ilustrowanych (*picture books*), animacji, infografik czy rysunków satyrycznych – np. Andrzeja Mleczki (nawet jeśli operują dymkiem czy panelem narracyjnym, ale są pojedynczymi obrazkami). Zaznaczam przy tym, że jest to zawężenie przyjęte na potrzeby zamknięcia katalogu badanych tekstów, a nie kategoryczne wykluczenie wspomnianych gatunków poza obszar badań komiksoznawczych.

Struktura pracy

Ponieważ przyjęte hipotezy badawcze powinny determinować strukturę pracy, książkę podzielono na dwie części: pierwszą o charakterze analityczno-teoretycznym oraz drugą o charakterze praktyczno-aplikacyjnym. Ma to na celu takie ułożenie wywodu, które umożliwi weryfikację hipotez głównych i pomocniczych. Przyjęta metoda badawcza znalazła wyraz w szczegółowej strukturze pracy, którą podporządkowano tokowi analizy. Monografia składa się ze wstępu, pięciu rozdziałów merytorycznych oraz zakończenia.

W pierwszych czterech rozdziałach – poprzez przejście od ogólnych zagadnień związanych z definicją komiksu i jego historią do składników tworzywowych, strukturalnych i środków stylistycznych – dążono do opracowania metody i narzędzi badania pejzaży miejskich w komiksie. Jednocześnie dołożono starań, aby wiele z nich miało charakter uniwersalny i dało się adaptować do badania innych tropów w komiksach. Następnie, w rozdziale piątym dokonano przykładowej aplikacji tych narzędzi i metod, które mogą być punktem wyjścia do dalszych rozważań na temat poetyki miasta. Ponadto tenże ostatni rozdział ma na celu wykazanie zasadności obranego podejścia. W każdym aspekcie starano się ilustrować wywód przykładami komiksów, wraz z odwołaniem się do przedstawionego w nich miasta lub sposobu ujmowania przestrzeni.

Przyjęta w rozdziale pierwszym definicja komiksu została przedstawiona w perspektywie historycznej i porównawczej. Zaprezentowano tu najważniejsze definicje ukute

w Polsce oraz w Europie i Stanach Zjednoczonych oraz wyodrębniono podstawowe kategorie gatunkowe. W tej części zajęto się ponadto omówieniem i kategoryzacją komiksów o mieście. Zdefiniowanie komiksu (a zatem i jego cech) wydaje się niezbędnym punktem wyjścia – z uwagi na płynne interpretowanie pojęcia, które czasem bardzo szeroko, a czasem bardzo rygorystycznie wskazuje wyznaczniki zjawiska.

W rozdziale drugim podstawowe tworzywa komiksu – słowo i obraz – omówiono w kontekście kreowania przestrzeni miejskiej w komiksie. Zaproponowano perspektywy i kierunki badań niniejszych rozważań. Wprowadzono również podstawowe zagadnienia związane z semiologiczną analizą rysunku według Janusza Lalewicza.

W rozdziale trzecim, który rozpoczyna się od próby zarysowania metody interpretacji kompozycyjnej Gillian Rose, opisano strukturalne i kompozycyjne elementy komiksu oraz jego środki wyrazu. Przedstawiono, w jaki sposób proponowane spojrzenie może zostać zastosowane w badaniach pejzaży miasta w komiksach.


Rozdział czwarty przedstawia obiekt, jakim jest miasto w komiksie. Wykazano tu, jak przestrzeń w utworach komiksowych definiowana jest w odbiorze. Pogłębione zostały ponadto niektóre strategie badawcze zaproponowane w poprzednich rozdziałach. W tej części posiłkowano się także teorią Umberta Eco dotyczącą semiotyki architektury. Wskazano też, jak komiks i miasto w nim wyrażone rysują się w paradygmacie studiów nad wizualnością.

Rozdział piąty jest częścią *stricte* analityczną, badającą przypadki przestrzeni miejskiej różnorodnie ujmowanej

w komiksach. W części pierwszej rozdziału zaproponowano i opisano kategorie badawcze. Do analizy wykorzystano narzędzia i perspektywy badawcze opisane w rozdziałach 2-4. Następnie prześledzono istnienie konstrukcji miasta w wybranych komiksach różnych gatunków. Zbadano, czy istnieją i jak funkcjonują schematy w kreowaniu pejzaży miejskich w komiksach i powieściach graficznych, oraz jak odzwierciedla się to w strukturze utworów. Analiza powinna odpowiedzieć na pytanie, czy istnieją gatunki, w których chętniej i wyraźniej eksponowane jest miasto jako jeden z głównych tematów utworów.

ROZDZIAŁ 1

Definiowanie komiksu

- 
- 1.1. Rys historyczny **32**
 - 1.2. Przegląd definicji **45**
 - 1.3. Komiks a gatunek **78**
 - 1.4. Komiksy miejskie **84**

[...] słowo „komiks” jest bardzo pojemne, czasem do tego stopnia, iż zestawivszy dwa dzieła, dziwimy się, że oba można nazwać tak samo¹.

Michał Błażejczyk, Michał Traczyk

Podstawą dla rozważań podejmowanych w niniejszej książce jest komiks, który – jak się okazuje – jest pojęciem niełatwym do scharakteryzowania, a przede wszystkim do zdefiniowania. W tym rozdziale zajmuję się zagadnieniami, które stanowią wprowadzenie w istotę komiksu. Wyjaśnienie kwestii poruszonych w tej części pracy ma na celu ustalenie kierunków badawczych i przyjęcie definicji komiksu, którymi będę się posilkowała w późniejszych analizach.

Zacznę od przeglądu istniejących definicji pojęcia komiksu. Z podobną strategią można się spotkać w wielu pracach badawczych. Zabieg taki uważam za zasadny ze względu na różnorodność i odmienność istniejących już objaśnień znaczenia terminu „komiks”. Ma on hybrydyczny, dwutorowy charakter, rozwija się na dwóch płaszczyznach: słowa i obrazu. Ta dwoistość pasuje go w wielu

¹ Błażejczyk, Traczyk, 2014, s. 1.

różnorodnych polach badań naukowych, m.in. w obrębie nauk o literaturze, sztuce czy komunikacji wizualnej (por. Przybylski, 1980; Toeplitz, 1985; Szyłak, 1999; Kurc, 2003; Beaty, 2013). Istnieje zatem uzasadniona potrzeba odniesienia się do tej problematyki i przyjęcia konkretnej strategii badawczej. Sformułowano wiele różnych definicji komiksu, które podkreślają często odmienne czy wręcz wykluczające się wzajemnie jego cechy i elementy. Niezbędne jest wobec tego przyjęcie definicji, która precyzowałaby zakres pojęcia na potrzeby dalszych rozważań.

Przegląd definicji rozpoczynam od wskazania dwóch podstawowych strategii określenia źródeł pochodzenia komiksów. Następnie krótko charakteryzuję definicje występujące w encyklopediach powszechnych oraz słownikach (wydanych w języku polskim). Jako punkt wyjścia do przyjęcia ostatecznej definicji obrałam formuły sprecyzowane przez badaczy komiksu, na gruncie zarówno polskim, jak i europejskim czy amerykańskim. Zostały one zaprezentowane w porządku chronologicznym w tabeli 2 oraz zanalizowane w kontekście teorii komiksoznawczych. Dalej podejmuję temat gatunkowości komiksu, aby na końcu omówić, jak może być pojmowany komiks miejski i w jakich komiksach może się pojawiać miasto.

Większość komiksów zbudowana jest z dwóch tworzyw – jest to dziedzina, w której utwory skonstruowane są za pomocą środków ikonicznych i werbalnych. Z racji swej natury komiks określany jest mianem hybrydycznego, synkretycznego, syntetycznego, eklektycznego. Problem zakwalifikowania komiksu – do sztuk wizualnych, plastycznych czy też literackich – jest stale obecny w dysku-

sji akademickiej². Szczegółowe określanie cech komiksów sprawia często, że definicje bywają ze sobą sprzeczne, szybko się dezaktualizują i nie obejmują pełni zjawiska.

Ponadto komiksy funkcjonują w szerokim nurcie mediów operujących podobnymi środkami (słowem i obrazem, narracją w kadrach, rysunkiem), a rozdzielanie ich niejednokrotnie nastręcza trudności i jest przedmiotem sporów – co należy kategoryzować jako komiks, a czego nie. W dobie nowych mediów pojawiły się kolejne problemy w wyznaczaniu ram pojęcia, ponieważ komiks w internecie rządzi się innymi prawami niż komiks opublikowany w gazecie czy w formie woluminu. Komiks internetowy ma wiele odmian, może ukazywać się w różnych postaciach: periodycznie lub jednorazowo; we fragmentach lub w całości; w formach plików lub jako strona internetowa; istnieć wyłącznie w sieci lub być zdigitalizowaną formą utworu wydanego na papierze itp. Dlatego też komiks internetowy jako odrębną dziedzinę twórczości, która wymaga odrębnych badań, wykluczam z zakresu badawczego w niniejszej pracy.

Niestety na tle innych nauk badania komiksu na gruncie polskim podejmowane są w znikomym zakresie, co wpływa na brak solidnego, jednorodnego zaplecza metodologicznego. W Polsce nauka o komiksie rozwija się powoli, nie istnieją ośrodki, katedry czy instytucje akademickie zajmujące się wyłącznie badaniem komiksów, mimo to coraz

² Już same tytuły książek wskazują, że problem ten jest szeroko dyskutowany, np.: B. Beaty, *Komiks kontra sztuka*; R. Versaci, *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*; M.D. White, R. Arp, red., *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski*.

większe grono naukowców sięga po komiks jako przedmiot badań. Można zauważyć rosnące zainteresowanie środowisk akademickich oraz wydawców tematyką komiksową, które przejawia się m.in. w zwiększającej się liczbie wydawanych teoretycznych opracowań o komiksie³. Stale rozwija się również rynek komiksowy w Polsce, pojawiają się nowe wydawnictwa i wzrasta liczba wydawanych tytułów. Przy Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu uruchomiono czytelną komiksów NOVA, która w swoich zbiorach zgromadziła już około trzynastu tysięcy polskich i zagranicznych komiksów (albumy, zeszyty, mangi, ziny, powieści graficzne, art booki) oraz książki i czasopisma naukowe z tej dziedziny. W poznańskim radiu Afera w każdą sobotę emitowana jest audycja o komiksie – *Prosto z kadru* (powstało już ponad 500 odcinków). Istnieją również polskojęzyczne portale internetowe poświęcone komiksom oraz znaczące miejsca na polskiej mapie blogosfery. Niektóre z nich poruszają kwestie teoretyczne, jednak większość poświęcona jest informowaniu o nowościach wydawni-

³ Wielki wkład w budowanie polskiego obszaru badań naukowych (i nie tylko) w dziedzinie komiksów ma profesor Jerzy Szyłak. Wykaz jego publikacji dotyczących komiksów zamieszczono w bibliografii. Tam również znajdują się tytuły większości wydanych w Polsce książek o tematyce komiksoznawczej. Studium bibliografii wskazuje na wzrost liczby pozycji wydawanych w ostatnich latach. Spory udział mają też publikacje doktora Wojciecha Birka, który bada stylistykę komiksu w ujęciu systemowym. Ważną pozycję na polu badawczym zajmuje jedyne czasopismo naukowe o komiksie „Zeszyty Komiksowe” (punktowane w latach 2013–2019) oraz wydawnictwo Instytut Kultury Popularnej prowadzone przez doktora Michała Traczyka.

czych, recenzowaniu komiksów i książek oraz śledzeniu innych wydarzeń związanych z kulturą komiksową⁴.

Ponieważ komiks jest dziedziną twórczości, która stale się zmienia i ewoluuje, istnieje tendencja do redefiniowania tego zjawiska. Stale formujące się, płynne podziały gatunkowe, próby zakwalifikowania komiksu to do sztuki, to do literatury, to znów do sztuki masowej, brak ujednoczonych narzędzi badawczych i multidefinicyjność – zaciemniają pojmowanie zagadnienia i znacząco utrudniają prowadzenie badań. Nie istnieją też podstawowe (traktowane podręcznikowo), ogólnie przyjęte narzędzia do badania komiksów, nawet pod względem strukturalnym, czyli na poziomie budowy, które wydają się najprostsze do sprecyzowania. Powstaje zatem pytanie: czym jest komiks? Czym komiks różni się od opowieści ilustrowanej lub obrazkowej oraz innych form „pogranicznych”? Jaką rolę w definiowaniu komiksu odgrywiają elementy strukturalne? Czy występujące w komiksie plastyczne środki wyrazu wpływają

⁴ W Polsce istnieje kilkadziesiąt wydawnictw, które wydają komiksy. Niektóre z nich specjalizują się wyłącznie w komiksach i książkach ilustrowanych. Najpopularniejsze to m.in. Egmont Polska, Japonica Fantastica Polonica, Hanami, Kultura Gniewu, Mucha Komiks, Timof i cisi wspólnicy, POST, Studio JG, Centrala, Taurus Media. W Polsce ukazują się komiksy DC COMICS oraz MARVEL COMICS. Ponadto komiksy wydawane są przez mniejsze wydawnictwa komiksowe oraz inne, które prócz książek mają w swojej ofercie komiksy. Strony internetowe poświęcone komiksom to m.in.: www.komiks.gildia.pl; www.alejakomiksu.com; www.komiks.polter.pl; www.esensja.stopklatka.pl; www.kzet.pl; www.semiomiks.blogspot.com; www.zeszytykomiksowe.org; www.wak.net.pl. Istnieje też wiele prywatnych blogów, stron artystów oraz strony z komiksami online (webkomiksami). Największą grupą miłośników komiksów na Facebooku są Komiksy Bez Granic KBG (ok 10 tys. osób – stan na listopad 2021 r.).

na rozumienie pojęcia komiksu? Aby dokonać odpowiedniego rozróżnienia i odpowiedzieć na powyższe pytania, trzeba najpierw sięgnąć do historii, definicji oraz morfologii komiksu.

1.1. Rys historyczny

Dyskusja na temat rodowodu komiksu nie wzbudza aż tak wielu kontrowersji jak jego definicja, jednak i tutaj występują rozbieżne opinie. Istnieją dwa zasadnicze, najczęściej przytaczane stanowiska w kwestii powstania i historii komiksu. Dotyczą one jego genezy; w innych miejscach doszukując się korzeni zjawiska. Relacje genologiczne mają istotne znaczenie dla budowania historii komiksu oraz sytuowania go w obrębie konkretnych obszarów zainteresowań naukowych, takich jak literatura, sztuki plastyczne czy kultura masowa.

Pierwsze stanowisko związane z rodowodem komiksu umieszcza go w bardzo szerokim kontekście historycznym. W tej perspektywie jest on charakteryzowany jako gatunek wywodzący się z ewoluujących sztuk plastycznych. Zwolennicy tego podejścia szukają związków komiksu z istniejącymi w sztuce formami wcześniejszymi od niego. Jak pisze Krzysztof Teodor Toeplitz: „[...] starają się za wszelką cenę zakorzenić go w tradycji sztuk plastycznych” (Toeplitz, 1985, s. 12). Najczęściej wyróżniane są dwa aspekty tych poszukiwań:

- 1) pokrewieństwo formalne (formy) wizualnych sztuk narracyjnych, w których dominantą jest fabuła, snucie

- opowieści; są to wszystkie przedstawienia składające się z serii obrazów, które wspólnie tworzą jakąś spójną historię;
- 2) podobieństwa strukturalne – wskazywane w dwóch aspektach: uszeregowanie obrazów, które układają się w logiczną całość, w porządku wertykalnym bądź horyzontalnym; opatrywanie obrazów komentarzem słownym, zamieszczanie na obrazie wypowiedzi postaci za pomocą wstęgi, banderoli itp.

W polskiej literaturze przedmiotu szeroko pisał o tym Toeplitz, dyskutując z tezami Gérarda Blancharda. Blanchard sięga właśnie do „dążności układania historii obrazkowych” (Toeplitz, 1985, s. 12) i odnajduje cechy komiksu w rysunkach paleolitycznych, piśmie egipskim czy też sztuce średniowiecznej, nie tylko ze względu na opowiadanie obrazami, lecz także z uwagi na obecność znaków abstrakcyjnych (pismo egipskie) oraz pojawianie się napisów (np. tkanina z Bayeux). W ten sposób umieszcza komiksy w rozległej perspektywie. Ponadto podkreśla prehistoryczne związki obrazu i pisma (np. piktogramy), które z czasem rozdzieliły się na znaki ikoniczne i litery. Rysunki mają charakter przedstawieniowy, są odwzorowaniem, tymczasem pismo tworzy system złożony ze znaków uschematyzowanych, abstrakcyjnych i umownych.

Tendencje do poszukiwań cech komiksowych w dziełach minionych epok artystycznych zauważa również Jerzy Szyłak: „Do protoplastów komiksu zalicza się m.in. rysunki naskalne, malowane żywoty świętych, plansze reklamujące pieśni nowiniarskie (tzw. *Moritäten*), niemieckie druki ulotne (*Bilderbogen*), francuskie ryciny wydawane w Epinal,

serie rysunków satyrycznych i adresowanych do dzieci” (Szyłak, 2006a, s. 262).

Taka perspektywa genologiczna sytuuje komiks w obrębie sztuk wizualnych. Punkt ciężkości przesuwany jest w stronę obrazu, a słowo traktowane jako element dodatkowy, często redundantny względem obrazu.

Drugie stanowisko narodziny komiksu wiąże z rozwojem wysokonakładowej prasy przełomu XIX i XX wieku (Szyłak, 2000a, s. 5). Według tej teorii komiks ukształtował się w XIX wieku i rozwijał obok innych sztuk (wizualnych), czyli kina i fotografii. Najbardziej radykalni zwolennicy tego kierunku badań całkowicie odcinają komiks od innych narracyjnych form sztuk pięknych, np. od rysunków naskalnych. Podstawowym przytaczanym przez niech argumentem jest fakt, iż narracje obrazowe wcześniejszych wieków nie były postrzegane jako komiksy ani przez ich twórców, ani przez odbiorców⁵.

Wielu badaczy komiksu, opisując powstanie zjawiska, odnosi się jednak do jego historycznego rodowodu, którego źródła upatruje w rysunku satyrycznym (por. Szyłak, 1999; Carrier, 2000). Szyłak wymienia jako cechy wspólne komiksu i rysunku satyrycznego: operowanie słowem i obrazem, stosowanie dymków, onomatopei, sekwencyjności obrazów oraz przeznaczenie do druku. Karykatury są „ogniwem pośrednim”, ilustracją, dopowiedzeniem. Nie opowiadają wyłącznie obrazem, tak jak historyjki obrazkowe czy komiksy (Szyłak, 1999, s. 6). To stanowisko wiąże komiks z rozwojem społeczeństwa przemysłowego i z epo-

⁵ Szyłak podkreśla, że wszystkie te dzieła mieściły się w ramach innych kierunków sztuk plastycznych (por. Szyłak, 1999, s. 5).

ką druku. Umiejscawia komiks w kontekście zagadnień związanych z kulturą masową i popularną. W niektórych definicjach ze względu na te właśnie konotacje odmawiano komiksowi miana sztuki.

Wśród prekursorów komiksu wymienia się takich twórców jak Rodolphe Töpffer⁶, Gustave Doré i Wilhelm Busch (Toeplitz, 1985, s. 27–30; Szyłak, 2009, s. 9–11). Ich prace, opisywane jako historyjki obrazkowe, charakteryzują się cyklicznością oraz sekwencyjnością, jednak warstwa tekstu jest wyraźnie oddzielona od warstwy obrazu ramą. W historyjkach obrazkowych tekst jest niejednokrotnie głównym nośnikiem sensu, a obrazki pełnią funkcję ilustracji⁷. Nie jest to jednak warunek konieczny, np. narracja *Historii świętej Rusi* Dorégo prowadzona jest w taki sposób, aby tekst w korespondencji z obrazem tworzył nowy sens⁸. Jednak w przypadku prac prekursorów komiksów na określenie ich twórczości nie stworzono jeszcze nowej nazwy. Brakowało elementu, który zmobilizowałaby zarówno odbiorców, jak i twórców do ukucia nowego określenia dla wyłaniającego się zjawiska. Sama nazwa „komiks” pojawiła się nieco później: „Proces ostatecznego kształtowania się formy przekazu narracyjno-graficznego, do której zbiegiem okoliczności przyrosła (przynajmniej w niektórych

⁶ Nazwy „literatura w rycinach” Rodolphe Töpffer użył w 1845 r. w traktacie *Essai de physiognomie*.

⁷ Za przykład mogą posłużyć znane polskim czytelnikom historyjki *Wicek i Wacek* ukazujące się przez kilkanaście lat od 1946 r. (ilustracje Wacław Drozdowski, tekst Adam Ochocki) bądź ukazujące się od 1933 r. *Przygody Koziołka Matołka* (ilustracje Marian Walentynowicz, tekst Kornel Makuszyński).

⁸ Jest to cecha charakterystyczna dla obrazków satyrycznych.

krajach) nie do końca szczęśliwa nazwa *komiks*, przypada w zasadzie na cały wiek XIX i kraje Europy: Anglię, Francję, Szwajcarię i Niemcy” (Birek, 2014, s. 14).

Nazwa „komiks” pochodzi od angielskiego *comic strip* (pasek komiksowy) oraz *comics*. We Francji ten typ dzieła określane jest mianem *la bande dessinée*, we Włoszech zaś *fumetti* (por. Toeplitz, 1985). Przyjmuje się, że pierwszym komiksem⁹ jest *Yellow Kid* (*Żółty Bobas*, *Żółty Brzdąc*) stworzony przez Richarda Feltona Outcaulta w 1896 roku¹⁰ i drukowany w „New York Journal” (po pracy dla Pulitzera Outcault rysował dla Hearsta¹¹). Wcześniej Outcault rysował cykl *Hogan’s Alley* dla Pulitzerowskiego „New York World” (1895–1898), który to cykl Szyłak opisuje następująco: „Pokazywał na nich w humorystycznym świetle życie ubogich mieszkańców wielkiego miasta, a wśród postaci, które występowały na obrazkach, pojawiał się często łysy malec, ubrany w nocną koszulę” (Szyłak, 2000a, s. 5). To właśnie wspomniany malec jest bohaterem *Yellow Kid*. Nazwa wzięła się od żółtej koszulki postaci. Już ten komiks,

⁹ W pierwszej fazie rozwoju komiksu warto wyróżnić jeszcze takich twórców jak Rudolph Dirks (*The Katzenjammer Kids*, 1897) oraz nieco późniejsze komiksy Winsora McCaya (*Mały Nemo w Krainie Snów*, ang. *Little Nemo in Slumberland*, 1905–1927).

¹⁰ Adam Rusek podkreśla umowność 1896 r. jako momentu narodzin komiksu i wyjaśnia, w jakim stopniu komiks ten w swojej pierwotnej wersji odbiegał od współczesnego definiowania komiksu (Rusek, 2001, s. 18–20).

¹¹ Informację tę można znaleźć u Wojciecha Obremskiego, Krzysztofa Teodora Toeplitza, Jerzego Szyłaka i w większości źródeł omawiających powstanie komiksu.

który uznawany jest – dość umownie¹² – za pierwszy chronologicznie, związany jest z miastem i jego mieszkańcami. Porusza rozmaite problemy codziennego życia przeciętnego mieszczanina. Outcault rysował obrazki oraz paski komiksowe, w których do wstawiania wypowiedzi postaci wykorzystywał zarówno „dymki”, jak i panele narracyjne. Często stosował zabieg umieszczania komentarza na koszuli głównego bohatera. Komiksy te miały charakter narracyjny. Pojawiały się zarówno skromne kadry o zredukowanym tle, jak i sceny zbiorowe o znacznie bardziej złożonym rysunku, gdzie wyeksponowane były: przestrzeń miejska, charakterystyczna architektura, różnorodność typów ludzkich oraz warstw społecznych, zachowań i życia miejskiego. Zwykle były to historie związane z Nowym Jorkiem, a konkretnie z nowojorskimi slumsami, np. obraz pt. *The Yellow Kid Inspects the Streets of New York* (Outcault, 1897) (ilustracja 1), lecz wiele z nich miało też uniwersalny charakter. Podobnie skonstruowane były serie *McFadden's Row of Flats* oraz *Around the World with the Yellow Kid*, która często pokazywała Żółtego Bobasa na tle różnych miast bądź ważnych miejsc historycznych. Outcault był wyraźnie zainteresowany krytyką społeczeństwa miejskiego; o swoim najbardziej znanym bohaterze mówi następująco: „Żółty Dzieciak nie był osobą, ale typem. Kiedy chodziłem po slumsach, wykonując prace dla gazet, spotykałem go często, włóczącego się lub siedzącego na brudnych

¹² Szyłak wskazuje, że teoretycy różnie datują pierwszy komiks prasowy, np. Reinhold Reitbeger i Wolfgang Fuchs za jeden z pierwszych uważają *The origin of a new species, or the evolution of the crocodile explained* Richarda Feltona Outcaulta (por. Szyłak, 2009, s. 151).

z proponowaną tematyką: „Osoby były skomplikowane i nieśmieszne; typy zaś przeciwnie” (*Origins of the Kid...*). W takiej formie komiks jako gatunek prasowy już od samego początku przedstawiał pejzaże wielkich miast – zarówno architektoniczne, jak i społeczne.

W zbiorze utworów opartych na narracji wizualnej opatrzonej tekstem (słowem) pojawił się nowy byt – komiks. Jego istotną właściwością, odróżniającą go od poprzedników, jest przesunięcie akcentu nośnika fabularnego z tekstu na obraz oraz przeniesienie warstwy werbalnej w obręb rysunku i objęcie go podwójną ramą (Szyłak, 1999, s. 7). Historycy komiksu jako jego cechę konstytutywną wskazują również serialowość (np. Toeplitz). Kwestia serialowości jako *differentia specifica* komiksu zostanie omówiona dokładniej w części poświęconej definicjom komiksu. Z racji swego charakteru komiksy przełomu XIX i XX wieku istotnie były historyjkami ukazującymi się cyklicznie w prasie codziennej. Warto przy tym zaznaczyć, iż owa regularność wiązała się szczególnie z tytułem, główną osią fabularną oraz postaciami komiksów. Rzadkie wówczas było zjawisko kontynuacji fabularnej, polegającej na tym, że kolejne odcinki zaczynały się tam, gdzie kończyły się poprzednie. Pojawiały się opowieści odnoszące się do aktualnych wydarzeń lub świąt. Związane z życiem każdego mieszczanina anegdota komentujące rzeczywistość doskonale wpisywały się w kontekst prężnie rozwijającego się społeczeństwa drugiej rewolucji przemysłowej, ekspansywności mas, miast i maszyn.

Komiks w rozwijającej się wtedy formie – *comic strip*, czyli najczęściej w postaci popularnego paska – zyskał

przychylność czytelników. Przyczyniły się do tego rozwój prasy, zmiany społeczne przełomu wieków i życie w wielkich miastach. Komiks poniekąd został zrodzony przez miasta i od początku jego rozwój związany jest z rosnącymi aglomeracjami.

Lata 20. XX wieku przynoszą komiksom popularność i rozwój tematyczny. Do komiksu na powrót zostaje wprowadzony komentarz narracyjny, jednak zamieszczany w ramach kadru. Po sukcesie, jaki odniosły prasowe paski komiksowe oraz ich słynni bohaterowie, w latach 30. XX wieku zaczynają ukazywać się zeszyty (albumy) komiksowe (*comic books*). Komiksy są coraz bogatsze fabularnie, wielowątkowe. Ich powodzenie wśród czytelników rośnie za sprawą takich bohaterów jak np. Tarzan (aut. Harold Rudolf Foster – 1928 i Burne Hogarth – 1937). Rodzą się wielcy miejscy superbohaterowie: Batman w 1939 roku (aut. Bob Kane i Bill Finger), Superman w 1938 roku (aut. Jerry Siegel i Joe Shuster) i inne postacie, dziś widniejące w kanonie komiksu światowego, np. Dick Tracy w 1931 roku (aut. Chester Gould) czy Flash Gordon w okresie 1933–1934 (aut. Alex Raymond). Lata 30. sprzyjają rozwojowi nowych gatunków tematycznych komiksu i jego wchodzeniu w dialog z innymi dziedzinami sztuki popularnej. „Okres od lat 20. do 60. XX wieku nazywany bywa przez badaczy czasem komiksu nowoczesnego” (Potrykus-Woźniak, 2010, s. 86).

Istotne dla rozwoju komiksu i społecznej oceny tego zjawiska jest ustanowienie przez Stowarzyszenie Wydawców Magazynów Komiksowych ACMP¹³ w Stanach Zjed-

¹³ ACMP – Association of Comics Magazine Publishers założone w 1947 r. w USA.

noczonych (1954) Kodeksu Komiksowego (*Comics Code*)¹⁴. Kodeks wprowadzał znaczące obostrzenia dotyczące treści komiksów, szczególnie w sferze przemocy i erotyki. Doprowadziło to do zinfantylizowania utworów powstających w głównym nurcie wydawniczym, ale spowodowało również powstanie podziemia komiksowego oraz ukazało komiks jako medium o potężnej sile oddziaływania na odbiorców.

Dopiero gdy komiks zaczął korespondować ze sztuką i stawać się elementem eksperymentów pop-artu, ponownie zyskał uwagę dorosłego odbiorcy¹⁵ oraz środowisk krytyczno-naukowych (powstaje np. *Société d'Etudes et Recherches des Littératures Dessinées*)¹⁶. Komiks nie tylko zaczyna być przedmiotem pracy artystów (np. Roya Lichtensteina), ale zyskuje nowy wymiar w nurcie undergroundowym, poruszając tematy związane ze społecznym tabu, polityką, erotyką i przełamując estetyczne konwencje, jak również przeciwstawiając się głównym tendencjom

¹⁴ Kodeks został wprowadzony na skutek ostrej krytyki komiksów, związanej m.in. z publikacją doktora Fredrica Werthama pt. *Uwodzenie niewinnych* z 1954 r. Głośnym echem odbiła się też w 1954 r. seria przesłuchań przed senacką podkomisją ds. przestępczości młodocianych Kongresu Stanów Zjednoczonych ws. szkodliwości komiksów.

¹⁵ Warto w tym miejscu przypomnieć, że komiks powstał jako medium skierowane do dojrzałego odbiorcy.

¹⁶ Towarzystwo Studiów i Badań Literatury Rysowanej założone 4 listopada 1964 r. i rozwiązane w 1977 r. Przewodniczył mu Francuz Claude Moliterni.

w sztuce. Komiks podziemny zyskuje dzięki takim twórcom jak Robert Crumb¹⁷ czy Gilbert Shelton¹⁸.

Lata 80. przyniosły *Umowę z Bogiem* – przełomowe dzieło Willa Eisnera – *Mausa* Arta Spiegelmana czy utwory Moebiusa¹⁹ i kolejną zmianę w myśleniu o komiksie²⁰. W 1992 roku *Maus* zdobył Nagrodę Pulitzera, przypominając opinii publicznej o mocy komikсового medium oraz o jego uniwersalności. W roku 2000 zaczęło się ukazywać *Persepolis* autorstwa Marjane Satrapi, które spotkało się z dużym uznaniem społecznym, przekroczyło kręgi ściśle komiksowej publiczności, zostało przetłumaczone na wiele języków, a w 2007 roku na jego podstawie powstał kinowy film animowany, który otrzymał Nagrodę Jury na Festiwalu Filmowym w Cannes. Komiks zdobył również ekrany, zarówno małe, jak i duże. W kinach królują ekranizacje i adaptacje komiksów Marvela, ogromną popularnością cieszą się serie na podstawie komiksów, w których produkcji prześcigają się platformy VOD.

¹⁷ Twórca komikсового zina *Zap Comix*, którego pierwszy numer ukazał się w 1968 r., stworzył również komiksy o przygodach miłosnych Kota Frotza – będące odpowiedzią na rewolucję seksualną w Stanach Zjednoczonych.

¹⁸ Najsłynniejsze komiksy Gilberta Sheltona to *The Fabulous Furry Freak Brothers* (1968) oraz *Fat Freddy's Cat* (1969) opowiadające przygody trzech hippisów i ich kota. Komiksy poruszały tematy związane z ruchem hippisowskim, narkotykami, zmaganiem młodych z rzeczywistością.

¹⁹ Pod tym pseudonimem kryje się Jean Giraud, którego twórczość miała ogromny wpływ na rozwój komiksu na świecie. Jego utwory zaliczane są do kanonu najważniejszych dzieł komiksowych: *Blueberry* (1965), *Arzach* (1976), *Incal* (1981–1999), *Silver Surfer* (1988–1989).

²⁰ Wielki wpływ na kształt twórczości komiksowej lat 80. i 90. miała również twórczość Philippe'a Druilletta czy Richarda Corbena.

W Polsce komiks obecny był już od połowy XIX wieku, jednak raczej w formie „protokomiksów”, czyli historyjek obrazkowych (opatrzonych tekstem pod spodem) (por. Rusek, 2001). Jak wskazuje Adam Rusek, pierwszym odnalezionym serialem obrazkowym (cyklicznie ukazującą się historyjką obrazkową, która zaczęła ukazywać się po odzyskaniu niepodległości) było *Ogniem i mieczem, czyli Przygody Szalonego Grzesia*, które zadebiutowało 9 lutego 1919 roku we lwowskim tygodniku „Szczutek” (Rusek, 2001, s. 28). Najślynniejsze cykliczne historyjki obrazkowe to książeczki o przygodach Koziołka Matołka oraz małpce Fiki-Miki autorstwa Kornela Makuszyńskiego (tekst i scenariusz) i Mariana Walentynowicza (rysunki)²¹.

Również i w polskich historyjkach obrazkowych obecne były wątki dotyczące miejscowości. Za przykład można tutaj podać śląskie *Przygody bezrobotnego Froncka*, które ukazywały się w dzienniku „Siedem Groszy” wydawanym w latach 1932–1939. Rusek pisze, że był to cykl, który wyróżniał się na tle innych wielkością (długością istnienia) (Rusek, 2016, s. 8). Chociaż w historyjkach o perypetiach Frącka dominuje zminimalizowane i uproszczone tło, co jakiś czas pojawiają się pejzaże charakterystyczne dla Śląska, np. kopalnie, hałdy węgla czy fabryki. Froncek podróżuje po Górnym Śląsku, na obrazkach ukazane są stadion w Mysłowicach i pływalnia w Brzezinach. „Niejednokrotnie epizody »podróźnicze« miały charakter reklamowy (wspomniane wizyty w Mysłowicach, Dąbrówce, Bieruniu czy – przy okazji konkursu »Siedmiu Groszy« – Chorzowie i Sosnowcu)”

²¹ Istniały również pisma, w których pojawiały się takie historyjki obrazkowe: „Grześ” (1919), „Moja Gazetka” (1933).

(Rusek, 2016, s. 151). Wiele wydarzeń ma miejsce w Katowicach lub okolicznych miejscowościach (dzisiaj w większości stanowiących dzielnice Katowic – Murckach, Dąbrówce).

Komiks „właściwy”²² – czyli posiadający już dymki dialogowe w przestrzeni ramy – zaczął pojawiać się pod koniec lat 20. XX wieku. Według Ruska pierwszym komiksem klasycznym był *Pan Bujdalski i Kaczorek*, który ukazał się w 1930 roku w „Małym Kurierze” – dodatku do „Kurierza Łódzkiego” (Rusek, 2001, s. 31).

Początki rozwoju komiksu w Polsce związane są z prasą. O bogactwie wydawanych zarówno historyjek obrazkowych, jak i później komiksów świadczą liczne publikacje na ten temat²³. Obecność komiksu w prasie jest nadal widoczna, ewoluuje on jako gatunek prasowy, obierając różnorodne kierunki rozwoju (por. Ślawska, 2014). Współcześnie również wraca do opisywania codziennych problemów społecznych, tym samym często ukazując przestrzeń miejską. „O uniwersalności medium świadczy promocja Katowic w staraniach o przyznanie ESK 2016. Jeden z numerów marcowych »Gazety Wyborczej«²⁴ przygotowanych przez katowicką redakcję w całości ukazał się w formie komiksu” (Sęk, 2014a, s. 97).

²² Określenie to należy potraktować tutaj ze znacznym dystansem.

²³ Cytowane prace Obremskiego czy Ruska, którzy zajmują się historią komiksu i historyjek obrazkowych w Polsce.

²⁴ „Gazeta Wyborcza”, 18.03.2011. Wszelkie teksty i wywiady zostały przekształcone w komiks, pierwowzory drukowanych historii dostępne były wyłącznie w elektronicznej wersji wydania gazety. W projekcie udział wzięli m.in. Michał „Śledziu” Śledziński, Mateusz Skutnik, Karol Konwerski, Maciej Pałka i Marek Turek.

1.2. Przegląd definicji

Pierwsze rozważania teoretyczne o komiksie datuje się na lata 40. XX wieku. Jednak badania komiksu rozwinęły się dopiero w latach 60.²⁵ Można znaleźć różne podziały chronologiczne historii komiksu oraz okresów badań nad nim. Wojciech Birek w swojej rozprawie proponuje podział na następujące okresy badań nad komiksem w Polsce:

- późne lata 40. i lata 50. – okres krytyki ideologicznej i estetycznej;
- lata 60. i pierwsza połowa lat 70. – okres popularyzacji i pierwszych postulatów metodologicznych;
- druga połowa lat 70. i lata 80. – okres prób opisu zjawiska;
- późne lata 80. i lata 90. – okres analiz i opracowań monograficznych²⁶.

Po okresie intensywnej krytyki komiksu, pojawienia się publikacji Fredrica Werthama pt. *Uwodzenie niewinnych* (1954) o destrukcyjnym wpływie komiksów na dzieci i młodzież, powołania senackiej podkomisji ds. przestępczości młodocianych Kongresu Stanów Zjednoczonych ws. szkodliwości komiksów w 1954 roku, prób ograniczenia sprzedaży oraz wprowadzenia wspomnianego Kodeksu Komiksowego – rozwój komiksu nieco zwolnił. Cenzura wyprowadziła z komiksów gwałtowną przemoc i erotykę. Jak już wspomniano, przyczyniło się to do rozwoju

²⁵ W kontekście nauk o komiksie wspomniane są również inne wcześniejsze teksty teoretyczne, np. wywód Töpffera pt. *Essai de physiognomie* z 1845 r.

²⁶ Birek, 2004. W składnicy „Zeszytów Komiksowych” udostępniono on-line: Wstęp, rozdział VI pt. *Ontologia komiksu. Paradygmat komiksu* oraz *Zakończenie pracy* (<http://www.zeszytykomiksowe.org/skladnica>).

komiksu undergroundowego, w którym rozkwitło wiele ciekawych nurtów i rozwiązań estetycznych. Dzięki temu język komiksów znacznie się wzbogacił i to właśnie ten komiks zwrócił uwagę badaczy swoją świeżością estetyczną i aktualnością treści. Rozpoczął się okres, w którym komiks znów stał się popularny i zaczęto publikować pierwsze wyniki badań.

Również w powojennej Europie rynek komiksowy rozwija się burzliwie. We Francji ograniczenia wprowadza Francuska Partia Komunistyczna, ograniczając wpływy komiksu amerykańskiego. We Włoszech następuje duży zwrot w kierunku komiksu prasowego, ale można zaobserwować znaczący wpływ komiksu Disneyowskiego, którego efektem są – dziś jedne z najbardziej cenionych na świecie – serie historyjek osadzonych w uniwersum Kaczora Donalda i Myszki Miki.

W 1959 roku ukazał się artykuł Pola Vandromme'a dotyczący badań *Tintina*, belgijskiego komiksu autorstwa Hergé'a (Georgesa Remiego)²⁷. Zaczęły powstawać pierwsze towarzystwa miłośników, popularyzatorów i badaczy zjawiska, np. Club des Bandes Dessinées czy późniejsze CELEG (por. Birek, 2006), a także SOCERLID²⁸. Pojawiały się pierwsze periodyki poświęcone badaniom komiksu („Giff-Wiff”, „Fenix”). Przełomowym wydarzeniem było wprowadzenie komiksów do przestrzeni galerii sztuki poprzez zorgani-

²⁷ Jest to seria uważana za jedną z najważniejszych serii komiksowych. Jej autor wypracował technikę rysunkową zwaną *ligne claire* (czyli sta linia), która stosowana jest do dziś.

²⁸ CELEG – Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique; SOCERLID – Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées.

zowanie dwóch ekspozycji w Paryżu: w galerii Towarzystwa Fotograficznego oraz wernisażu wystawy komiksu światowego w Muzeum Sztuk Dekoracyjnych (2 kwietnia 1967 roku)²⁹.

W latach 70. nauką o komiksie zainteresowali się badacze uniwersyteccy związani z semiologią. Pojawiało się coraz więcej publikacji naukowych oraz periodyków poświęconych tej tematyce. „Metateoretyczne, naznaczone wzajemną krytyką dyskusje lat 70. i 80. XX wieku doprowadziły do przewrotu zarówno na poziomie metodologii, języka, jak i samego przedmiotu badań. Trwające do dziś debaty oscylujące między próbami zdefiniowania modernizmu i postmodernizmu zaowocowały analizami tekstów do tej pory pomijanych (m.in. komiksów, filmów, graffiti, literatury popularnej)” (Wróblewski, 2016, s. 18). Wspomniane już wcześniej komiksy Spiegelmana czy Eisnera stanowiły o zmianie myślenia zarówno wśród twórców, jak i badaczy czy wydawców.

Pod koniec w lat 80. (głównie w USA) zaczęła rozwijać się edukacja wyższa w zakresie tworzenia komiksów. „Młodzi ambitni absolwenci uniwersytetów i uczelni artystycznych – już na początku lat 90. – jako środek ekspresji zaczęli wybierać popularne, drukowane w milionach egzemplarzy seriale o superbohaterach. Opowieści te zyskały niebywale intelektualny charakter, pełen rozważań nad problemami świata i aspektami życia społecznego” (Zapała, 2013).

²⁹ Po tej wystawie pojawiła się publikacja pt. *Bande dessinée et Figuration narrative*. Podobnie po międzynarodowym Kongresie i Festiwalu Komiksu we Włoszech ukazała się pozycja *Komiksy w kulturze* Évelyne Sullerot.

Akademickie zainteresowanie komiksem sprawiło, iż światowi twórcy sięgnęli po inny repertuar treści i środków. Widoczna jest tematyka, w której popkultura wiąże się z filozofią, historią, mitologią i nauką. Wśród takich twórców Mateusz Zapała wymienia Alana Moore'a i Franka Millera oraz twórców postmodernistycznych – Neila Gaimana i Dave'a McKeana.

Od momentu swoich narodzin komiks przeszedł radykalną zmianę, rozwinął się i wytworzył wiele odmian. Również próby opisu redefiniowały zjawisko i wydobywały kolejne elementy znaczące, charakterystyczne dla tej dziedziny. Zmiany w społecznym odbiorze komiksu i jego statusie uwidaczniały się także w naukowej recepcji zjawiska. Stąd też widoczny ewolucyjny charakter definicji komiksu. Poniższy przegląd definicji podzielony został na dwie kategorie. W pierwszej wskazane są definicje obecne w polskich źródłach słownikowych i encyklopediach wiedzy powszechnej. W drugiej ujęte zostały opisy komiksu sformułowane przez komiksoznawców.

1.2.1. Definicje słownikowe i hasła encyklopedyczne

Znalezienie pełnej i dobrze opracowanej definicji komiksu w języku polskim nastrocza pewnych trudności (szczególnie jeśli mowa o słownikach i encyklopediach). Można odnaleźć ją w wielu źródłach, które wskazują jako konstytutywne odmienne aspekty komiksu. Różnice te są zaskakujące do tego stopnia, że komiks bywa odmiennie definiowany i sytuowany w obrębie różnych sztuk. Spowodowane jest to m.in. brakiem ugruntowanego statusu

tej dziedziny twórczości. Definicje komiksu odnajdziemy zwłaszcza w:

- pracach polskich teoretyków komiksu – głównie Toeplitza, Szyłaka, Birka i innych, którzy konstruują definicje na potrzeby prowadzonych badań (zostaną one omówione w podrozdziale 1.2.2);
- encyklopedycznych kompendiach wiedzy;
- słownikach związanych z językiem polskim – języka polskiego, literatury itp.;
- słownikach związanych ze sztuką – sztuk pięknych/wizualnych itp.;
- słownikach związanych z kulturą – kultury popularnej/młodej polskiej kultury³⁰.

Definicje te znacząco różnią się od siebie w ocenie natury zjawiska, jego wartości artystycznych oraz umiejscowienia wśród innych dziedzin twórczości. Interesujące jest również to, że w wielu źródłach encyklopedycznych i słownikowych pojęcie komiksu w ogóle się nie pojawia. Warto zatrzymać się chwilę nad tym zagadnieniem i przyjrzeć się bliżej, w jakich źródłach znajdziemy definicję komiksu, a w jakich nie (tabela 1)³¹. Porównując źródła występowania oraz brzmienia definicji, można wnioskować, z którą dziedziną komiks jest częściej identyfikowany.

³⁰ Oczywiście zdarzają się prace dotyczące komiksu z zakresu kulturoznawstwa, literaturoznawstwa, filozofii czy sztuk pięknych, jednak niniejsze analizy nie obejmują wszystkich prób sformułowania definicji komiksu i mają służyć przyjęciu definicji na potrzeby dalszych rozważań.

³¹ Pod uwagę wzięto wyłącznie źródła w języku polskim.

Tabela 1. Zestawienie źródeł słownikowych i encyklopedycznych

BRAK definicji w źródłach encyklopedycznych i słownikowych
<ul style="list-style-type: none">• Altman L., red., 2012: <i>Leksykon malarstwa i grafiki</i>. Przeł. A. Gadzała. Arkady, Warszawa• Chilvers I., Osborne H., 2002: <i>Oksfordzki leksykon sztuki</i>. Przeł. H. Andrzejewska et al. Arkady, Warszawa• Durozoi G., red., 1998: <i>Słownik sztuki XX wieku</i>. Przeł. H. Andrzejewska et al. Arkady, Warszawa• Hübner I. et al., red., 2008: <i>Awangardowa encyklopedia, czyli słownik rozumowany nauk sztuk i rzemiosł różnych</i>. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź• Kubalska-Sulkiewicz K., Bielska-Łach M., Manteuffel-Szarota A., red., 2002: <i>Słownik terminologiczny sztuk pięknych</i>. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa• Thorne T., 1999: <i>Mody, kultury, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej</i>. Przeł. Z. Batko. Muza, Warszawa• <i>Wielka historia sztuki</i>, 2012. T. 1–10. Arkady, Warszawa• Winzer F., red., 2000: <i>Słownik sztuk pięknych</i>. Przeł. J. Kumaniecka. Książnica, Katowice
DEFINICJE w źródłach encyklopedycznych i słownikowych ³²
<ul style="list-style-type: none">• Dubisz S., red., 2003: <i>Uniwersalny słownik języka polskiego</i>. T. 2. Oprac. haseł A. Grzegółka-Maciejewska et al. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa (w wydaniu z 2006 roku nie ma żadnych różnic w definicjach)• na podstawie <i>Uniwersalnego słownika...</i> powstał <i>Wielki słownik języka polskiego</i>, w którego wydaniu z 2018 (Dubisz S., red., 2018: <i>Wielki słownik języka polskiego</i>. T. 1–5. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa) roku również nie wniesiono żadnych zmian w definicji• Dunaj B., red., 1996: <i>Słownik współczesnego języka polskiego</i>. Wilga, Warszawa (s. 397)• <i>Encyklopedia popularna PWN</i>, 2020. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa

³² Przy niektórych pozycjach zaznaczono, kto jest autorem definicji; było to możliwe tylko w przypadku źródeł, które oznaczały autorów haseł.

- Gabryś-Cichacz K. et al., 2008: *Słownik sztuki*. Red. S. Ząbczyńska. Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków (s. 241)
- Gazda G., red., 2012: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa (s. 479, definicja Wojciech Birek)
- Giżycki M., 2002: *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk (s. 80–81)
- Kalisiewicz D., red., 1999: *Encyklopedia PWN*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa
- Kopaliński W., 1999: *Słownik wydarzeń, pojęć i legend XX wieku*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa (s. 197)
- Marecki P., red., 2006: *Tekstyliabis. Słownik młodej polskiej kultury*. Korporacja Ha!art, Kraków
- Potrykus-Woźniak P., 2010: *Słownik nowych gatunków i zjawisk literackich*. Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała (s. 84–89)
- Sławiński J., red., 1988: *Słownik terminów literackich*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław (s. 160–162, definicja Michał Głowiński)
- Szczęsna E., red., 2002: *Słownik pojęć i tekstów kultury*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa (s. 143, znajduje się tu również pojęcie „komiks filmowy”)
- Tylicka B., Leszczyński G., red., 2002: *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław–Warszawa–Kraków (s. 188–189, definicja Barbara Tylicka)
- Żabski T., red., 2006: *Słownik literatury popularnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław (s. 262, definicja Jerzy Szyłak)

Źródło: opracowanie własne.

W obrębie hasła „komiks” w źródłach encyklopedycznych i słownikowych można wskazać dwie grupy: definicje oraz rozbudowane hasła encyklopedyczne. Wiele definicji w wymienionych wyżej źródłach podkreśla, iż komiks jest:

- historyjką obrazkową z tekstem (o uproszczonym rysunku);
- zazwyczaj o tematyce sensacyjnej, humorystycznej, fantastycznej;
- bywa przeróbką utworu literackiego.

W jednym źródle wspomniano, iż zdarzają się filmowe adaptacje komiksów³³. Prócz tego komiks bywa w słownikach języka polskiego określany przymiotnikowo i wartościująco. Na przykład w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* można przeczytać: „Komiksowość *publ.* rzecz. od komiksowy w zn. 2. *Zarzucić spektaklowi komiksowość.* Komiksowy [...] 2. *publ.* prezentujący niski poziom artystyczny; szablonowy, uproszczony; *Postacie tego serialu mają komiksową płaskość*” (Dubisz, red., 2003).

Z kolei w niektórych słownikach pojawiają się słowa brzmiące nieco karykaturalnie oraz niemające zastosowania w żywym języku, słownictwie środowiska badaczy, twórców i krytyków, np. w *Słowniku współczesnego języka polskiego*: „Komiksowiec ,autor komiksu’: Nadzieją polskich

³³ „Komiks: historyjka obrazkowa bez tekstu lub z krótkim tekstem wpisanym w rysunek (najczęściej uproszczony), zazwyczaj o tematyce sensacyjnej, westernowej lub fantastycznej; istnieje też k. humorystyczny (np. Asterix), a także komiksowe adaptacje dzieł literackich; k. bywa też adaptowany przez film (Batman, Superman, Spiderman); w 2 poł. XX w. k. stał się gatunkiem kultury masowej, publikowanym w czasopiśmie, w osobnych broszurach; dziś niektóre k. traktowane są jako rodzaj dzieła sztuki, ich treść kierowana jest do różnych grup społecznych w różnym wieku, a nawet do poszczególnych grup zawodowych (np. w Japonii); k. mogą być czarno-białe lub kolorowe; wybitnym polskim twórcą komiksów był J. Skarżyński” (Gabryś-Cichacz et al., 2008, s. 241). „Komiks, ang. *comics* lm> *pras. film. lit.* historyjka obrazkowa z tekstem, zwykle o charakterze sensacyjnym lub humorystycznym. *Pisać i rysować komiks. Czytać, oglądać komiksy. Przeróbka znanej powieści na komiks*” (Dubisz, red., 2003). W wydaniu z 2006 r. nie ma żadnych różnic w definicjach. „Komiks ,historia, fabuła wyrażona ciągiem następujących po sobie rysunków, uzupełnionych krótkimi podpisami (często w formie tzw. dymków w polu rysunków), zwykle mająca treść humorystyczną lub historyczną; niekiedy będąca sensacyjną, fantastyczną przeróbką utworu literackiego filmu” (Dunaj, red., 1996, s. 397).

komiksowców był magazyn *Komiks*” (Dunaj, red., 1996, s. 397). Neologizm „komiksowiec” w mojej ocenie jest błędnie sformułowany³⁴. W środowisku pojawiają się raczej określenia „komiksiarz” – wskazujące zarówno na twórców, jak i miłośników komiksów – oraz „twórca komiksu”, „scenarzysta, rysownik, kolorysta” (komiksu).

Warto zwrócić uwagę, że w *Encyklopedii popularnej PWN* z 2020 roku oraz *Wielkim słowniku języka polskiego* wydanym w 2018 roku nie wniesiono żadnych zmian do nieco archaicznych i zdezaktualizowanych definicji. Fakt, iż na przestrzeni 15–20 lat nie zaznaczono żadnej ewolucji tak dynamicznego i młodego zjawiska, świadczyć może niestety o jego marginalizowaniu.

Znacznie bogatsze, dojrzsze i pełniejsze są hasła encyklopedyczne, jednak zbyt rozbudowane nie spełniają wymogów zwięzłości definicji. Warto jednak przyjrzeć się im bliżej i ponownie zwrócić uwagę na źródło ich zamieszczenia.

Komiks jest formą narracji graficznej, realizowanej w postaci narracyjnych sekwencji nieruchomych obrazów, wykonanych technikami graficznymi, integrującą dwa porządki: narracyjne następstwo obrazów-kadrów oraz ich kompozycyjną współobecność w ramach planszy lub paska. Słowo, a raczej jego literniczy zapis, stanowi istotny składnik dopełniający tworzywa komiksowego, zachowując jednak charakter fakultatywny (Birek, 2012, s. 480).

³⁴ W moim przekonaniu świadczy to o małym zainteresowaniu zjawiskiem samego definiującego.

Powyżej przytoczono fragment wyjątkowo rozbudowanego hasła encyklopedycznego (nie zaś samej definicji), przygotowanego przez Birka – polskiego badacza komiksów. Podkreślono w nim, iż komiks uznany jest za autonomiczną dziedzinę sztuki i zwany „dziewiątą sztuką”. Autor wymienia trzy siostrzane (macierzyste) dziedziny: sztuki plastyczne (tworzywo obrazowe oraz konwencje), literatura (tworzywo językowe oraz „uniwersum lektury”) i film (komiks czerpie i współtworzy zasady narracji wizualnej, montaż planów i ustawienia „kamery”) (Birek, 2012, s. 479). Birek wiąże komiks z innymi dziedzinami twórczości, podkreślając jednocześnie jego autonomiczność oraz „sposób zorganizowania tworzyw w nowy, oryginalny system formułowania znaczeń”, czyli:

- kompozycyjna współobecność kadrów komiksu w ramach całości kompozycyjnej (planszy);
- podział na plan znaczący i nieznaczący – pasek i planszę – oraz przestrzenie między- i zewnątrzkadrowe;
- elementy metatekstowe – ramki kadrów, znaki paginacji, znaki sygnatury autorskich – mające funkcje znaczeniowo-twórcze;
- rozproszenie funkcji tworzywa słownego w strukturze utworu; słowo jako element fakultatywny dla komiksu (komiks niemy);
- dymki komiksowe i ich funkcje;
- konwencjonalne, paraikoniczne denotacje ekspresji fizycznej (ruch, impet, zderzenie obiektów) lub emocjonalnej (złość, radość) postaci;

- relacje między doborem środków graficznych a konwencją przedstawiania (realistyczna, konceptualna, ekspresjonistyczna);
- eliptyczność i fragmentaryczność narracji komiksowej; rola odbiorcy w procesie rekonstrukcji dzieła.

W swojej definicji Birek podkreśla, iż komiks jest dziedziną nieustannie wypracowującą nowe konwencje oraz formy gatunkowe (Birek, 2012, s. 480). Elementy, na które wskazuje autor, uznano za istotne, ponieważ jest to badacz, który na gruncie polskiej nauki jako jeden z pierwszych wnika głęboko w strukturę i teorię definicji komiksu³⁵. Opracowane przez niego hasło w *Słowniku rodzajów i gatunków literackich* jest wyjątkowo obszerne i ma charakter artykułu. Szczegółowo i szeroko omawia komiks i jego cechy (Birek, 2012, s. 479).

Tymczasem takie źródła jak *Słownik literatury popularnej* (Szyłak, 2006a, s. 262), *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej* (Tylicka, 2002) czy też *Słownik nowych gatunków i zjawisk literackich* (Potrykus-Woźniak, 2010) w swoich długich, opisowych definicjach skupiają się głównie na przedstawieniu historii zjawiska i jego genezy, nie eksponując przy tym problemów strukturalnych i formalnych. Wszystkie te słowniki poprzez samo uwzględnienie definicji komiksu z racji dziedziny, jakiej są poświęcone, czyli literatury,

³⁵ Birek obronił rozprawę doktorską pt. *Główne problemy teorii komiksu*. Jest to obszerna praca poświęcona zagadnieniom związanym ze zdefiniowaniem i scharakteryzowaniem zjawiska komiksu. Książkę o poetyce komiksu opublikował również Szyłak. Inni znaczący komiksoznawcy polscy badają historię zjawiska i jego odbioru. Dopiero w latach 2016–2017 pojawiło się na rynku kilka teoretycznych opracowań dotyczących poetyki i struktury komiksu.

sytuują komiks w jej właśnie obrębie. Szyłak pisze wprost: „Komiks jest swoistym naśladowaniem literatury za pomocą tworzywa wizualnego, komponowanego dzięki montażowi kadrów, charakterystycznemu dla twórczości filmowej. Wytworzone w rezultacie działań rysownika obrazy tracą swą estetyczną samodzielność i zostają zestawione w ciąg mający charakter tekstu” (Szyłak, 2006a, s. 262). Jednak zaraz potem podkreśla, że komiks wykształcił się jako osobny gatunek artystyczny, wskazując jednocześnie na jego autonomiczny charakter.

Warte podkreślenia jest, iż w opisie zamieszczonym w *Słowniku literatury dziecięcej i młodzieżowej* (Tylicka, 2002) Barbara Tylicka już w pierwszych słowach wskazuje, że komiksy (wraz z filmem) należą do kręgu sztuk plastycznych, podkreślając jednocześnie, że komiks zaczął być uznawany za sztukę w latach 60. XX wieku. Zatem sytuuje zjawisko w kręgu sztuk wizualnych, mimo iż jego definicja sformułowana jest w słowniku literatury.

Z kolei Marcin Giżycki w *Słowniku kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku* już przez samo ujęcie komiksu w leksykonie zwraca go ku perspektywie nauk o sztuce. Definicja jest przedstawiona głównie w aspekcie ewolucyjnym, rozpoczyna się słowami: „rysowana lub malowana opowiadka obrazkowa, zazwyczaj integralnie łącząca ilustracje i tekst” (Giżycki, 2002, s. 80).

Pośród innych dziedzin sztuki komiks uplasowany jest w zestawieniu zaproponowanym przez wydawnictwo Ha!art. W książce *Tekstylija bis. Słownik młodej polskiej kultury* pod redakcją Piotra Mareckiego, wydanej w 2006 roku, spis treści podzielony jest według klucza: film, komiks, li-

teratura, muzyka, sztuka, teatr/dramat, idee (Marecki, red., 2006)³⁶. W publikacji tej wiele miejsca poświęcono prezentacji sylwetek polskich twórców komiksów. Jednak nie sformułowano tam definicji komiksu.

W *Słowniku pojęć i tekstów kultury* (Szczęsna, red., 2002, s. 143) komiks zdefiniowany jest w perspektywie swej narracyjnej natury i umieszczony w kręgu wytworów kultury popularnej. Podkreślono w definicji opowiadanie ciągiem obrazów³⁷, ale również zaznaczono, że komiks posiada dymki, korzysta z onomatopei. Zwrócono uwagę na problematykę i korespondencję z innymi dziedzinami sztuki, np. filmem, oraz na formy wydawnicze. Słabszym elementem definicji mogą wydawać się przykłady i ich podziały oraz podkreślenie faktu, że komiks „przeznaczony pierwotnie dla dorosłych – dziś jest kierowany gł. do dzieci i młodzieży” (Szczęsna, red., 2002, s. 143). Obok znajduje się również definicja „komiksu filmowego” – gatunku czerpiącego inspiracje z historii komiksowych.

Z pewnym uznaniem pisze o komiksie Władysław Kopaliniński: „Jest to gatunek sztuki o bardzo szacownych tradycjach: komiksem można z pewnością nazwać Tkaninę z Bayeux [...]. Ale dopiero w XX w. komiks stał się szeroko rozbudowanym gatunkiem kultury masowej na

³⁶ Na s. 111–154 prezentowane są sylwetki młodych polskich twórców komiksu (35 biogramów).

³⁷ „Komiks, narracyjny, multimedialny gatunek kultury popularnej. Podstawowym wyznacznikiem k. jest specyfika środków narracji – opowiadanie ciągiem umieszczonych obok siebie, zamkniętych ramą obrazków rysunkowych (przypominających montaż kadrów), podporządkowanych sobie stosunkowo skąpy tekst słowny” (Szczęsna, red., 2002, s. 143).

wszystkich kontynentach, a także potężnym przemysłem wydawniczym” (Kopaliński, 1999, s. 197).

Na dwadzieścia trzy pozycje słownikowe i encyklopedyczne wymienione w powyższym zestawieniu (tabela 1) w ośmiu nie znajdziemy definicji komiksu, z czego siedem zajmuje się pojęciami z zakresu sztuk pięknych, a jedna dotyczy kultury.

Z kolei w tych pozycjach, które definiują komiks, osiem z piętnastu pozycji dotyczy zjawisk literackich, dwie sztuki i trzy kultury, dwie pozycje stanowią encyklopedie. Z tego zestawienia źródeł definicji wynika, iż komiks kojarzony jest raczej z literaturą niż ze sztukami plastycznymi czy wizualnymi. Prędzej odnaleźć można hasło „komiks” w opracowaniach dotyczących zjawisk kulturowych. Jest to tym bardziej widoczne, gdy zwrócimy uwagę na brak opisu komiksu w kompendiach traktujących o sztuce. Definicje zawarte w słownikach języka polskiego niejednokrotnie są skrótowe, nie wnoszą nic nowego i utrwalają stereotypy (również językowe) dotyczące komiksu, powielając te same formułki³⁸. Podobnie w *Słowniku sztuki* podanie jako jedynego przykładu wybitnego polskiego twórcy Jerzego Skarżyńskiego jest pewnym uproszczeniem. Skarżyński był bowiem autorem m.in. znanego w Polsce sześćdziesięciu cykli komiksowego o Janosiku³⁹, jednak jego twórczość

³⁸ Przyglądając się tym definicjom, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że większość z nich parafrazuje skróconą i splotoną definicję Toeplitza, która była doktorancką próbą zdefiniowania zjawiska; sam autor wyrażał niejednokrotnie zdziwienie wobec „kultowości” Sztuki komiksu i popularności swych poglądów.

³⁹ Jerzy Skarżyński narysował: *Janosika*; 17 kolorowych plansz do opowiadania Julio Cortáзара *Fantomas przeciw wielonarodowym wampirom*;

komiksowa była marginalna w stosunku do ogromnego dorobku artystycznego związanego z innymi działaniami i nie stawał on tej dziedziny twórczości w centrum swoich zainteresowań artystycznych. Rodzimy rynek komiksowy w Polsce w 2008 roku pozwalał już na wymienienie innych artystów, znanych szerokiej publiczności. Jedynie Giżycki przedstawia w zarysie historycznym zarówno prekursorów komiksu, jak i największych twórców amerykańskich i europejskich.

1.2.2. Definicje specjalistyczne

Nieco obszerniej, a zarazem też jaśniej definiują komiks rozbudowane hasła encyklopedyczne. Analizując je, można zauważyć, że część z nich kładzie nacisk na tworzywo plastyczne komiksu, zbliżając go tym samym do sztuk wizualnych. Coraz częściej pojawiają się definicje przygotowane przez specjalistów w tej dziedzinie. Mimo wszystko znacznie bardziej wyczerpujące i poprawne są opisy zjawiska przedstawione w literaturze poświęconej *stricte* komiksowi. Komiksoznawcy częściej też starają się sformułować zwięzłą i dokładną definicję komiksu oraz skupiają się na cechach wyróżniających zjawisko spośród innych dziedzin nauki i kultury.

W poniższym zestawieniu znajdują się definicje lub opisy atrybutów komiksu zaproponowane przez analityków

ilustracje do opowieści dla dzieci o królu Maciusiu Pierwszym; niepublikowane w Polsce komiksy o Caravaggiu; komiks o mężczyźnie przypominającym Bogarta; serię nowel komiksowych inspirowanych pamiętnikami Jana Potockiego.

i badaczy tej dziedziny (tabela 2). Katalog przedstawiony jest w porządku chronologicznym, zawiera imię i nazwisko autora, tytuł dzieła oraz kraj – aby wskazać, w jakim obszarze powstał opis. Wykaz skupia się przede wszystkim na definicjach polskich, aby pokazać, jak ewoluowało ujęcie dyscyplinarne pojęcia. Zamieszczone formuły zagraniczne stanowią tło i odniesienie dla rodzimej historii badań i są uznane za kanoniczne.

Tabela 2. Zestawienie najważniejszych definicji komiksu

Rok i miejsce	Autor i dzieło	Definicja/ synteza cech
1973 Wielka Brytania/ USA	David Kunzle, <i>The Early Comic Strip</i>	Kunzle sformułował cztery zasady, jakie cechują komiksy: 1) są sekwencją osobnych obrazów, w których w przewadze jest obraz nad tekstem; 2) medium musi być masowe oraz reprodukowane drukiem; 3) musi poruszać historię aktualną i moralną; 4) dymki (<i>speech balloon</i>) nie są definitywnym składnikiem komiksu (por. Kunzle, 1973, s. 2–3)
1985 USA	Will Eisner, <i>Comics and Sequential Art</i>	„W swojej najbardziej oszczędnej formie komiksy wykorzystują serię powtarzalnych obrazów i rozpoznawalnych (łatwo) symboli. Kiedy te używane są raz za razem do przekazywania podobnych idei (myśli), stają się one odrębnym językiem – formą literacką, jeśli wolicie. I to właśnie to metodyczne zastosowanie tworzy gramatykę sztuki sekwencyjnej” (Eisner, 2008, s. 2)
1985 Polska	Krzysztof Teodor Toeplitz, <i>Sztuka komiksu</i>	„Komiks jest to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jed-

		ności ikono-lingwistycznej), służąca rozwinięciu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazków, powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działania powtarzających się postaci; komiksy rysowane są ręcznie, przez jednego lub kilku autorów, na papierze, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie lub wydawnictwom ilustrowanym” (Toeplitz, 1985, s. 40)
1989 ⁴⁰ Polska	Jerzy Szyłak, „Komiks Fantastyka”	„Komiks – należący do pogranicza literatury i plastyki nowy rodzaj sztuki zaliczany do współczesnej kultury masowej z racji rozpowszechniania komiksu przez druk w prasie lub w formie wysokonakładowych broszur. Istotą komiksu jest opowiadanie fabuły za pośrednictwem ciągu obrazów rysunkowych wspomaganych tekstem. Charakterystyczne jest tu nadanie odmiennych funkcji przejętym

⁴⁰ Rok wcześniej Michał Głowiński w *Słowniku terminów literackich* sformułował poniższą definicję komiksu. Nie została ona ujęta w tabeli z uwagi na to, że Głowiński nie specjalizował się w badaniach komiksoznawczych, jednak w kontekście rozwoju definicji i podejścia badawczego do komiksu warto przytoczyć jego definicję w tym miejscu: „Komiks (ang. *strip*) carton, comics, fr. *bande dessinée*, niem. *Bilderbogen*, *Comics*) – fabuła opowiedziana za pomocą serii obrazków rysunkowych wspomaganych wątlým tekstem słownym; rysunek przedstawia bohaterów w wyraźnie zarysowanej sytuacji, tekst zaś ogranicza się tylko do ich wypowiedzi wmontowanych w rysunek w formie tzw. »dymka«. K. przedstawiają na ogół historie sensacyjne, bywają także przeróbkami dzieł klasycznych. Zrodzone w XIX w., stanowią szczególnie charakterystyczną formę współczesnej kultury masowej” (Głowiński, 1988b, s. 230).

Rozdział 1 Definiowanie komiksu

		z literatury i plastyki tworzywom: obrazowi – nośnika narracji (niekiedy wspieranej komentarzami); słowu – obrazu mowy; fabule – dążenia do stworzenia widowiska” (Szyłak, 1989, okładka)
1991 Francja	Benoît Peeters, <i>Case, planche, récit. comment lire une bande dessinée</i>	Peeters opisuje komiks jako język o złożonej strukturze, której warstwy oddziałują na siebie. Podstawowy jest kadr i wszystkie jego elementy, takie jak ramki, przestrzenie dookółkadrowe, tekst, grafika, relacje z sąsiednimi kadrami. Na stopniach wyższych są relacje kompozycyjne oraz narracja na poziomie kadrów, pasków, planszy i całego dzieła ⁴¹
1993 USA	Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i>	„[Nieruchome] Sąsiadujące ilustracje (ang. <i>pictorial</i>) i inne obrazy umieszczone w zamierzonej sekwencji, mające na celu przekazanie informacji i/lub wywołanie reakcji estetycznej u odbiorcy (<i>viewer</i>)” (McCloud, 1994, s. 9)
	<i>Zrozumieć komiks</i> ⁴²	„Celowa sekwencja sąsiadujących ze sobą obrazów plastycznych i innych służąca przekazywaniu informacji lub wywoływaniu reakcji estetycznych” (McCloud, 2015, s. 9)

⁴¹ Por. Peeters, 1991. W monografii korzystano z angielskiego przekładu Jessego Cohna oraz jego komentarza translacyjnego, zamieszczonych na stronach: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/ [dostęp: 15.12.2017]; http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/cohn/ [dostęp: 15.12.2017].

⁴² Z uwagi na liczne kontrowersje towarzyszące przekładowi pracy Scotta McClouda na język polski przytoczono najpierw tłumaczenie własne.

<p>1999⁴³ Polska</p>	<p>Jerzy Szyłak, <i>Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku</i></p>	<p>„Dziś za komiks może zostać uznany każdy niemal ciąg obrazków powstałych jako rezultat pracy pracownika, malarza lub grafika, na różne sposoby łączony z przytoczeniami wypowiedzi postaci i ze słownym tekstem narracyjnym. Komiks to także szereg obrazków pozbawionych jakiegokolwiek komentarza. Z sumy obrazków musi wyłaniać się obraz jednego świata przedstawionego i relacja o przebiegu zdarzeń, zmierzających do zmiany sytuacji przedmiotów przedstawionych.</p> <p>Często we współczesnym komiksie reguły łączenia obrazów i tekstów słownych ulegają naruszeniu, a rysownicy sięgają po wzory znane z »protokomiksów« (prac Töpffera czy Buscha), ich dzieła są jednak rozpoznawane jako komiksy, ponieważ dzisiaj kontekst dla nich stanowi ogromne bogactwo produkcji komiksowej.</p> <p>Komiks to ciąg obrazków, relacjonujących jakieś zdarzenie lub sekwencję zdarzeń” (Szyłak, 1999, s. 11)</p>
--	---	--

⁴³ W tym samym roku (1999) w *Encyklopedii PWN* opublikowano poniższą definicję komiksu. Nie została ona ujęta w tabeli jako definicja z niespecjalistycznego źródła, jednak w kontekście rozwoju definicji i podejścia badawczego do komiksu warto przytoczyć ją w tym miejscu w celach porównawczych: „Komiks (ang.), gatunek współczesnej kultury masowej, typ publikacji rozrywkowej zamieszczanej w gazetach lub stanowiącej osobną broszurę; pierwsze komiksy w prasie amerykańskiej końca XIX wieku; historyjka obrazkowa opatrzona tekstem (ograniczonym do wypowiedzi bohaterów), o charakterze sensacyjnym, czasem humorystycznym (niekiedy przeróbka dzieła literackiego); najbardziej znani bohaterowie komiksów: *Superman, Batman, Asterix, James Bond*. W Polsce: *Funky Koval, Tytus, Romek i A'Tomek*” (*Komiks*. W: *Encyklopedia PWN*. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/komiks;3924312.html> [dostęp: 30.10.2021]).

Rozdział 1 Definiowanie komiksu

1999 Francja	Thierry Groensteen, <i>Systemé de la bande dessinée</i> ⁴⁴	Groensteen traktuje komiks jako system, w którym najistotniejszym elementem jest tzw. solidarność ikoniczna. Dzieli komiks na trzy podsystemy: 1) przestrzennych relacji elementów graficznych – konstrukcja (spatio-topia); 2) relacji semantycznych i fabularnych w porządku linearnym – sekwencyjność (arthologia ograniczona, ścisła ⁴⁵); 3) relacji między planszami/kadrami na poziomie ogólnym dzieła (arthologia ogólna)
2001 (kwiecień) Polska	Michał Błażejczyk, <i>Koń jaki jest każdy widzi, czyli o definicji komiksu</i>	„Seria statycznych obrazków ułożonych obok siebie, stanowiących spójną całość narracyjną i znaczeniową, której głównym składnikiem są elementy graficzne nie będące słowami, aczkolwiek tekst może w niej odgrywać istotną rolę” (Błażejczyk, 2001)
2004 Polska	Wojciech Birek, <i>Główne problemy teorii komiksu</i>	„Utwór komiksowy jest to wypowiedź narracyjna o charakterze estetycznym, formułująca znaczenia przy pomocy zorganizowanych narracyjnie i kompozycyjnie sekwencji nieruchomych obrazów, wykonanych technikami graficznymi, wspomaganymi graficznym zapisem słownych wypowiedzi dialogowych i narracyjnych oraz brzmień pozajęzykowych” (Birek, 2004, s. 59)

Źródło: opracowanie własne.

⁴⁴ W niniejszej książce wykorzystano przekład angielski: T. Groensteen, 2007: *The System of Comics*. Transl. B. Beaty, N. Nguyen. University Press of Mississippi, Mississippi.

⁴⁵ Tłumaczenia „arthologia ścisła”, „arthologia ogólna” używa Birek w tekście *Francuskojęzyczna teoria komiksu* (Birek, 2006, s. 64).

Istniejącym definicjom często zarzuca się albo zbyt ogólne podejście do tematu, albo zbyt obszerne jego opisywanie, które wymyka się wymogom zwięzłości definicji.

W procesie lektury odbiorca wie, co jest dla niego komiksem, a co nie jest, chociaż nie zawsze potrafi tę kwestię opisać słowami. Sama kwalifikacja poprzez elementy strukturalne czy też formalne jest wystarczająca na gruncie doświadczenia utworu, jednak nie w procesie teoretycznego opisu jego kwantyfikatorów. Przeprowadzenie analizy powyższych definicji wymaga przyjrzenia się, jakie ramy kategoryzacyjne proponują badacze komiksu, aby wyodrębnić określane zjawisko. W związku z tym proponuję wyprowadzenie najważniejszych kategorii definicyjnych, a następnie zestawienie ich w tabeli z cechami charakteryzującymi komiks wymienionymi w przytoczonych definicjach.

Charakteryzowanie komiksu odbywa się w następujących kategoriach:

I. Definiowanie z uwagi na elementy (E):

- 1) strukturalne,
- 2) plastyczne,
- 3) narracyjne,
- 4) formalne (tekst oraz obraz),
- 5) treść.

II. Definiowanie z uwagi na proces tworzenia (PT):

- 1) technika wykonania,
- 2) materiał,

- 3) twórcy,
- 4) dystrybuowanie treści (medium).

III. Definiowanie z uwagi na związki (Z):

- 1) ze sztukami pięknymi,
- 2) z kulturą masową,
- 3) ze sztukami wizualnymi (film, wideo, animacja, fotografia itd.),
- 4) z literaturą.

IV. Definiowanie z uwagi na funkcje (cele) (F):

- 1) rozrywkowa/ludyczna,
- 2) informacyjna,
- 3) edukacyjna,
- 4) estetyczna,
- 5) referencyjna.

W poniższej tabeli zostały wymienione wszystkie cechy, którymi wskazani komiksoznawcy opisali w definicjach komiks (tabela 3). Każda z cech została przyporządkowana określonej kategorii. W trzyczęściowej kolumnie „częstotliwość” podsumowano, ile razy komiks określony był w dany sposób: w sumie we wszystkich definicjach; w badaniach polskich; w badaniach obcojęzycznych. Nazwiska w kolumnach ułożone są zgodnie z tabelą 2, w porządku chronologicznym.

Z dokonanego przeglądu wynika, iż wskazaną przez wszystkich dystynktywną cechą komiksu jest sekwencyjność (u Peetersa i Błażejczyka wynika to z całości wypowiedzi, mimo braku pojęcia „sekwencyjność”). Z kolei narracja

podkreślona została we wszystkich polskich opisach (należy zwrócić uwagę na to, iż Szyłaka przywołano dwukrotnie, gdyż w miarę pogłębiania przez niego badań nad komiksem oraz ewolucji tej dziedziny, poszerza on i aktualizuje swoje podglądy). Warto także wskazać na to, jak niektóre cechy powtarzają się w danym okresie oraz jak rozkładają się w teoriach amerykańskich, europejskich (frankofońskich i polskich). Wyraźnie widać, że od początku lat 90. badacze rezygnują z definiowania komiksu jako gatunku paraliterackiego, leżącego na pograniczu literatury, ale również sztuk plastycznych. Środek ciężkości przesuwa się w stronę spatio-topii (czyli sąsiedztwa statycznych obrazów) (por. McCloud, 1994). Zwraca się przy tym uwagę np. na systemowość komiksu (komiks jako system, język, gramatyka).

Podstawowe pojęcia, z jakimi kojarzy się komiks, to obraz i słowo. W ewolucji pojmowania komiksu dokładnie widać, jak środek ciężkości, który pierwotnie obejmował sam obraz (Kunzle, Szyłak 1989), przesuwa się na partnerstwo słowa i obrazu. Toeplitz mówi tutaj o jedności ikonolingwistycznej, ale bardziej traktując ją jako zabieg twórczy, niż jako zrównanie wagi warstwy ikonicznej z werbalną.

W definicji komiksu Toeplitza istotną rolę odgrywa proces powstawania oraz tworzywo – „komiksem nazywać możemy jedynie ręcznie rysowane rysunki, utrwalone na papierze” (Toeplitz, 1985, s. 13). David Kunzle przez komiks – przeznaczony do masowego rozpowszechniania w formie drukowanej – rozumie sekwencję odrębnych obrazów, gdzie obraz dominuje nad tekstem. Szyłak z kolei zalicza komiks do kręgu sztuk fabularnych (Szyłak, 2006b, s. 21). Uznaje, że korzystanie z narzędzi badawczych

Tabela 3. Zestawienie kategorii definicyjnych i cech charakteryzujących komiks w analizowanych definicjach

Cecha	Kategoria	Częstość			Kunzle	Eisner	Toepflitz	Szytak 1989	Peeters	McCloud	Szytak 1999	Groensteen	Błażejczyk	Birek
		ogół	PL	nie-PL										
Ciągłość czasu	E3	1	x	1		V								
Sekwencyjność	E3	10	5	5	V	V	V	V	V(d)	V	V	V	V(d)	V
Statyczne obrazy	E1	3	2	1						V			V	V
Sąsiadujące obrazy	E1	3	2	1						V	V		V	
Osobne obrazy	E1	1	x	1	V									
Przewaga obrazu	E4	4	3	1	V		V						V	V
Przewaga tekstu	E4	0	x	x										
Równość obrazu i tekstu	E4	2	2	1		V					V(d)			
Brak słów	E4	1	1	x							V			
Dymki	E4	1	x	1	ND									
Kadr/plansza	E1	1	x	1					V					
Symbole/ element graficzny	E2	4	2	2		V				V			V	V
Narracja	E3	6	5	1			V	V	V		V		V	V

Rozdział 1 Definiowanie komiksu

Cecha	Kategoria	Częstotliwość			Kunzle	Eisner	Toepflitz	Szytak 1989	Peters	McCloud	Szytak 1999	Groensteen	Błażejczyk	Birek
		ogół	PL	nie-PL										
K. jako gramatyka K. jako struktura	E1	1	x	1	V									
	E1	2	x	2					V			V sy- stem		
Powta- rzal- ność	E5													
	E5	1	1	x			V							

ND – element nie jest koniecznym składnikiem komiksu według definiującego, V (d) – domyślnie
Źródło: opracowanie własne.

innych sztuk fabularnych, takich jak literatura czy film, to naturalne przedłużenie metodologiczne, „jest czynnikiem konstytuującym taką teorię komiksu, jakiej nam potrzeba” (Szyłak, 2006b, s. 21). Aby ujrzeć w pełni dialog wokół pojmowania komiksu, sięgnijmy tutaj do definicji sformułowanych przez zagranicznych badaczy, o których nie wspominaliśmy wcześniej. Już na początku lat 70. Pierre Couperie zauważa, że komiks, zestawiający obok siebie statyczne obrazy, niekoniecznie jest opowiadaniem; nie jest również filmem i może mieć wielu twórców. Według niego dymek i ramka w obrazie nie są determinantami definicyjnymi, gdyż operuje nimi także rysunek satyryczny. Podkreśla on natomiast rolę ciągłości i zrozumiałości. Podobnie Pierre Fresnault-Deruelle definiuje komiks jako „nowoczesną formę narracji graficznej”. Michel Pierre w *La bande dessinée* (1976) kładzie zaś nacisk na narracyjność, skupiając się na relacji tekstu i obrazu. Z kolei Claude Moliterni i Philippe Mellot nazywają komiks „sztuką narracyjną i wizualną” (1996) (por. Birek, 2006).

Utworu komiksowego nie należy definiować z uwagi na treść. Problem ujmowania konkretnej tematyki czy rodzaju historii w definicji komiksu był już podejmowany przez Scotta McClouda oraz zainspirowanego nim Michała Błażejczyka (Błażejczyk, 2001). Należy zaś zgodzić się z twierdzeniem, iż komiks jako forma twórczości jest zdolny pomieścić różne gatunki, np. reportaż, horror, western, dramat obyczajowy itd. Nie jest to jednak cecha właściwa wyłącznie sztuce komiksu, bo również filmowi czy literaturze. Zatem rozpoznawanie komiksu na podstawie analizy treści nie jest możliwe. Lokowanie w formule

definicyjnej determinanty tematycznej treści komiksu należy więc uznać za zbędne i mylące (jako że komiksami miałyby nie być tematy i fabuły nieobjęte definicją). Thierry Groensteen stanowczo sprzeciwia się tezie dotyczącej tematów „mediagenicznych” – (poj. Philippe Marion – *per analogiam* fotogeniczne, temat mediageniczny to taki, dla którego dane medium rezerwuje specjalne zabiegi i traktowanie, jest właściwy dla danego medium) (por. Groensteen, 2012, s. 120) jakoby miały być one idealnymi dla komiksów, np. superbohaterowie czy przygody zabawnych zwierzątek – twierdząc, iż mediageniczność komiksów jest właściwie niemożliwa do zbadania. Autor uważa bowiem, że „każde medium jest w stanie wyrazić każdy temat, ale wykorzystuje różne środki, aby osiągnąć swoje ambicje narracyjne i czasami musi poczekać na właściwego artystę, aby poszerzyć zakres swoich osiągnięć” (Groensteen, 2012, s. 120).

Badaczom formułującym kolejne definicje komiksu zarzuca się, że ich opisy się dezaktualizują, nie biorą pod uwagę utworów eksperymentalnych czy pogranicznych. Jednak i w innych dziedzinach twórczości występują takie dzieła, w których definicji zjawiska współczesnej sztuki, mimo że powszechnie uważane za przynależne do jakiejś dziedziny, nie mieszczą się w klasycznym jej ujęciu. Sama historia tworzenia podziałów w sztukach pięknych pokazuje, jak ewoluują poszczególne dyscypliny i gatunki, jak odchodzi się od czystości gatunkowej, która – w szczególności w epoce tak zmediatyzowanej i różnorodnej jak XXI wiek – rozmywa się pośród wielości przedstawień. Komiks jak każda inna sztuka jest zjawiskiem dynamicznym,

które nieustająco się przekształca; jego twórcy poszukują nowych rozwiązań, przekraczają formalne granice ustalone przez kolejne definicje, tym samym tworząc kolejne podziały, wewnątrz kategorie i gatunki.

W propozycjach formułowanych przez niektórych komiksoznawców, szczególnie jeśli ich określenia wychodzą poza ramy definicji słownikowych, widać wyraźną tendencję do uciekania od wyznaczania ścisłych ram zjawiska. „Propozycja Groensteena ma charakter semiologiczny i opiera się na kilku założeniach: autor rezygnuje z jałowych dociekań na temat jednostek elementarnych języka komiksowego, które na obszarze sztuk wizualnych często prowadziły badaczy w ślepą uliczkę; rezygnuje z poszukiwań ścisłej definicji komiksu (pokazując, jak łatwo podważyć poszczególne elementy różnych propozycji definicyjnych, odwołując się do konkretnych przykładów o charakterze eksperymentalnym)” (Birek, 2006, s. 64). Próby opisu zjawiska stają się coraz bardziej kompleksowe. Harry Morgan również krytykuje próby zdefiniowania komiksu jako ograniczające pojęcie i zaciemniające jego zakres (Morgan, 2003). Nie sprowadza komiksu do związku wyłącznie między obrazem i tekstem. Poszukuje relacji z innymi narracjami w sztukach wizualnych, prowadząc polemikę z definicjami zaproponowanymi przez innych badaczy. Francuskojęzyczne badania nad komiksem są bardzo bogate. Niestety na polskim rynku nie ma właściwie żadnych przetłumaczonych pozycji poświęconych *bande dessinée*, zdarzają się jedynie przekłady prasowe niektórych artykułów lub ich fragmentów. Francuskojęzyczną teorią komiksu zajmuje się Birek, który podkreśla:

„[...] choć można przyporządkować poszczególnych badaczy określonym krajom czy ośrodkom badawczym, nie miałyby większego sensu wyraźne rozdzielanie teorii francuskiej od belgijskiej itp. Teksty autorów francuskich i belgijskich pojawiają się obok siebie w tych samych publikacjach, korespondują ze sobą i składają się na niedającą się rozdzielić całość” (Birek, 2006, s. 62). Te korespondujące ze sobą szkoły badawcze przodują w europejskiej teorii komiksu. Istotne są jednak też badania amerykańskie, które również zestawiam z poglądami polskich analityków zjawiska. Jak już wspominałam we wstępie, z uwagi na to, że swoimi badaniami nie obejmuję komiksów japońskich jako pochodzących z innego kręgu kulturowego, nie przedstawiam związanego z nimi stanu badań.

Każdy z badaczy bezpośrednio lub w sposób zapośredniczony bierze pod uwagę definicje swoich poprzedników. I tak np. Groensteen w *The System of Comics* analizuje pracę Kunzle'a (*The Early Comic Strip*), z którym polemizuje. Badając istniejące już w literaturze definicje komiksu, można analizować je w porządku historycznym lub poddać analizie tylko wybrane, np. najaktualniejsze, które będą jednak odnosiły się (choć nie w sposób dosłowny) do starszych analiz.

Marek Turek, polski twórca komiksów, definicje komiksu opisuje następująco: „Jedne definicje są zbyt uproszczone, drugie zbyt ogólne, bo syntetyczne połączenie warstwy fabularnej i graficznej powoduje, że komiks wymyka się próbom jednoznacznego zdefiniowania, skazując czytelnika na odbiór w dużej mierze intuicyjny, a twórcę uzależniając od dobrej woli i chęci odbiorcy” (Turek, 2013). Tym

samym Turek wskazuje na rolę, jaką intencja autora oraz percepcja czytelnika odgrywają w procesie odbioru dzieła komikсового, dekodowania jego wyznaczników i jego klasyfikowania.

Komiks to twór heterogeniczny. Jest systemem złożonym na poziomie tworzywa – obrazu i słowa – a ponadto warstwę werbalną i wizualną wzbogacającą: onomatopeja, fotografia, nuty, wycinki prasowe itp. Na skutek włączania w pole znaczeniowe komiksu kolejnych subkodów, staje się on medium o wysokim stopniu zagęszczenia znaczeń. O mediach syntetycznych Alicja Helman pisze następująco: „Wydaje się, iż obecnie problem sztuk złożonych, syntetycznych (czy jakkolwiek inaczej chcemy je nazwać) może być postawiony i rozpatrzony na nowo na gruncie semiotyki” (Helman, 1980, s. 10). I dalej: „Pojęcie sztuki syntetycznej można rozpatrywać, posługując się semiotycznym pojęciem systemów złożonych według terminologii Barthesa i Eco bądź przekazów wielokodowych – jak nazywa to zjawisko Christian Metz” (Helman, 1980, s. 10)⁴⁶.

Utwór komikсовy należy rozpatrywać w ujęciu systemowym, gdzie wszystkie składniki zawarte zarówno w planie wyrażania, jak i w planie treści są niezbędne dla sformułowania ostatecznego znaczenia, sensu dzieła. „W syntezie uczestniczą nie systemy, lecz ich wybrane składniki – niektóre tylko podsystemy”, płynność łączenia

⁴⁶ Alicja Helman omawia koncepcję Christiana Metza następująco: przekaz wielokodowy łączy się z mitem, rytuałem czy modą, „jest to brak wymiany bilateralnej, jednokierunkowość komunikacji” z uwagi na to, że na film czy opowieść ludową nikt nie odpowiada tym samym medium.

się elementów różnych systemów przebiega różnorodnie i nie zawsze w podobnym stopniu – jednak zawsze tworzą nową całość (Helman, 1980, s. 13). Stwierdzenie to jest szczególnie istotne dla badacza komiksu, który powinien traktować dzieło nie jako utwór wyłącznie literacki czy obrazowy, ale wizualno-werbalny.

Helman przywołuje prawo przenikalności struktur Györgya Ligetiego, według którego z dwu porządków w dziele syntetycznym silniejszy zdominuje słabszy. Sama autorka formułuje prawo przemienności funkcji – gdzie nowy system staje się „wehikułem służącym przenoszeniu znaczeń innego podsystemu lub całego przekazu”. W końcu Helman mówi nie tylko o możliwości stosunku dominacji, ale o relacji równorzędności (Helman, 1980, s. 16–17). Podkreśla, że komponenty ujawniają w złożeniach syntetycznych nowe właściwości komunikacyjne i ekspresyjne, które mogą wydawać się nawet sprzeczne z ich pierwotną naturą (Helman, 1980, s. 15). Ustalenia te mają zastosowanie również do komiksu, który z uwagi na swą dwutworczą budowę często bywa kwalifikowany do literatury, rzadziej – ale jednak – do sztuk plastycznych. Bartosz Kurc, autor książki *Opowiadanie obrazem*, w której opisuje rysunkowe techniki narracyjne stosowane przez różnych twórców komiksowych, definiowanie komiksów podsumowuje następująco: „Z kolei w opracowaniach dotyczących literatury komiks bywa traktowany bardzo wybiórczo, zawsze jednak spogląda się na niego z perspektywy samej literatury, co jest błędem. Umieszczanie hasła »komiks« w słownikach poświęconych terminom literackim czy sytuowanie go w kręgu tradycyjnych sztuk plastycz-

nych, na tle których komiks wypada dosyć blado, wydaje się być nieporozumieniem, ponieważ komiks nie jest ani literaturą, ani malarstwem” (Kurc, 2003, s. 9).

Wielu badaczy w swoich definicjach stara się w sposób dosłowny wyeliminować znaczenia, które mogłyby odsyłać czytelnika do innych dziedzin. Na przykład formuła wspomnianego już Couperiego z 1972 roku mówi, że z komiksu należy wyeliminować kino i fotonowelę, animację, ryciny, karykatury itd. „Komiks byłby historią (acz niekoniecznie opowieścią...) zbudowaną z obrazów stworzonych ręką jednego lub kilku artystów (chodzi o wyeliminowanie powieści kinowej i fotograficznej). Wyrażenie *komiks* zostało oficjalnie potwierdzone w 1940 r. [...] W 1940 r. Hergé wciąż nie wiedział, jak nazywa się artystyczna forma jego zawodu. Kiedy pomyślał o adaptacji *Opowieści z 1001 nocy* [...], opisał swój projekt jako *serię rysunków z tekstem w ustach bohaterów*” (por. Couperie, 1972, s. 11). Współcześnie w większości badań przyjmuje się, że komiks jest autonomiczną formą sztuki i nie ma potrzeby włączać go w obręb innych dziedzin. Komiks coraz częściej wykorzystuje różne techniki, kolaże, nowe technologie, hiperteksty. Thierry Smolderen i Harry Morgan podkreślają, że komiks jest zjawiskiem stale ewoluującym, a obecna forma medium nie jest ani najważniejsza, ani nie zasługuje na miano sztuki bardziej niż pozostałe. Warto dodać, iż z pewnością nie jest to forma ostateczna.

Na potrzeby badań opracowanych w tejże książce przyjęłam, iż komiks jest to graficzna sztuka narracyjna z dziedziny sztuk wizualno-werbalnych. Utwory komiksowe oparte są na budowie strukturalnej (o różnym

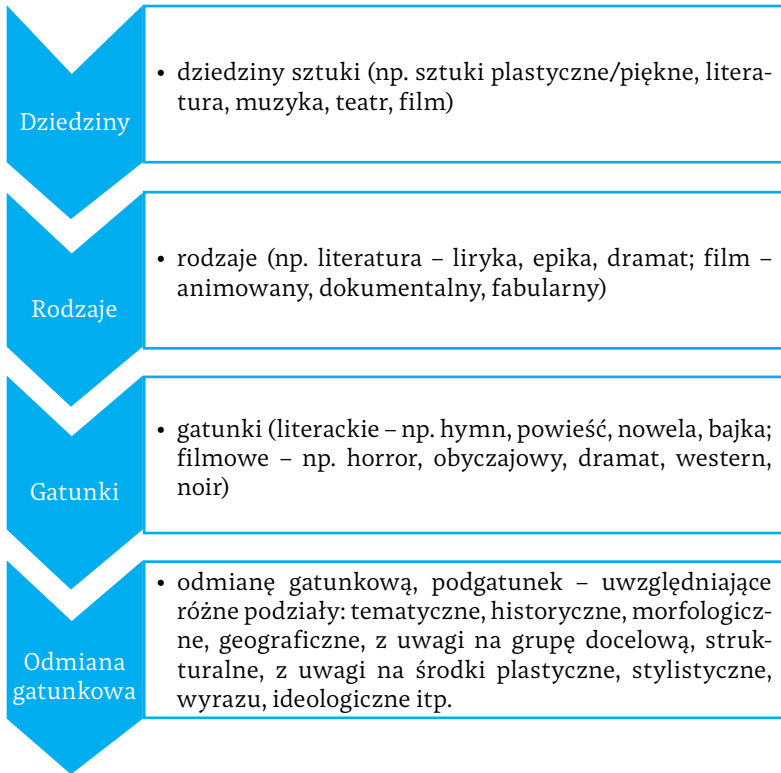
poziomie skomplikowania), operującej kadrem (najmniejszą całością znaczeniową) i planszą. Strukturę komiksu tworzą układ i wzajemne relacje elementów takich jak plansza, kadr, przestrzenie międzykadowe, które stanowią całość.

Za autonomiczne utwory komiksowe można uznać te funkcjonujące zarówno w postaci pasków lub plansz (pamiętając, że paski i plansze mogą łączyć się w większe całości), jak i w postaci zeszytów i albumów. Poprzez ponad wiek istnienia sztuki komiksu artyści wypracowali ogromny wachlarz możliwości i środków stylistycznych, z których najbardziej rozpowszechnione i konwencjonalne to dymki dialogowe i myślowe, panele narracyjne czy zwizualizowane onomatopeje.

1.3. Komiks a gatunek

Toeplitz w swojej rozprawie doktorskiej, która ukazała się drukiem w 1985 roku, używa w odniesieniu do komiksu pojęcia „gatunek artystyczny” i od tej pory zjawisko to w polskiej literaturze przedmiotu bardzo długo funkcjonuje w kategoriach gatunkowych. Pojawia się jednak problem natury genologicznej – bo czego gatunkiem miałby być komiks? Gatunkiem literackim czy gatunkiem sztuk plastycznych? Współczesne kierunki badań komiksu wyraźnie wyodrębniają go spośród innych sztuk i traktują jako autonomiczną formę twórczości.

Klasyczny podział obejmuje:



Powyższy, nieco uproszczony schemat ukazuje, iż stosowanie terminu „gatunek” w odniesieniu do komiksu jest chybione. Chybione – jeśli w ramach tej gatunkowości ujmujemy całe zjawisko i wpisujemy je w obręb innych sztuk. Komiks jest bowiem sztuką, która operuje dwoma twórcami (słowem i obrazem), ale nie jest ani literaturą, ani sztukami pięknymi w klasycznym tego słowa znaczeniu. W sztukach plastycznych wyróżniamy malarstwo, grafikę, rzeźbę (nazywane różnie: gałęzią, dziedziną, dyscypliną)

oraz rodzaje⁴⁷ (gatunki), np. malarskie (akt, martwa natura, portret, pejzaż). O komiksie jako o gatunku można mówić, jeśli mamy na myśli np. gatunek prasowy. W innej sytuacji komiks należy wyodrębnić z podziałów gatunkowych, tym bardziej że wytwarza on własne gatunki.

Zarówno w planie wyrażania, jak i w planie treści komiks operuje plastycznymi środkami wyrazu, opierając swoją strukturę na elementach wizualnych, oraz literackimi środkami stylistycznymi. Ponadto komiks wizualizuje słowo (szerzej na ten temat w rozdziale 2). Wypadałoby zatem uznać komiks za odrębny dział twórczości, usytuowany na poziomie rodzaju, mieszczący się w obrębie sztuk, które należałoby określić jako werbalno-wizualne. Sztuki werbalno-wizualne rozumiane są jako dziedzina twórczości ludzkiej, której równoprawnymi twórczami są obraz i słowo.

Toeplitz mówi o „gatunku artystycznym”, nie stawiając jednocześnie komiksu w żadnym uszeregowaniu genologicznym. Warto przywołać tutaj Szyłaka, który podkreśla, że korzysta za Toeplitzem z tego terminu (Szyłak, 2013, s. 17), jednak w toku wywodu autor konkluduje: „Pisząc to hasło [*Komiks. W: Słownik literatury popularnej*. Red. T. Żabski (1997) – M.S.I.], dwukrotnie nazwałem komiks sztuką – raz: sztuką fabularną i raz: sztuką dwutworzywową. Podkre-

⁴⁷ Pojęcie rodzaju w odniesieniu do pejzażu czy martwej natury znajdziemy w *Słowniku terminów plastycznych* (Zwolińska, Malicki, red., 1999). Z kolei w *Słowniku sztuk pięknych*, definicja rodzajów sztuk pięknych brzmi: „wyodrębniony zakres tematyczny, podział na specyficzne gatunki w obrębie poszczególnych dziedzin sztuki” (Winzer, red., 2000). Można zatem wnioskować, że podziały w sztukach plastycznych na rodzaje i gatunki nie są tak ukonstytuowane jak w naukach o literaturze.

śliłem, iż rządzi się on własnymi prawami [...], tym samym odmawiając literaturoznawcom prawa do traktowania go tak samo, jak utwory literackie” (Szyłak, 2013, s. 100). Zatem używanie w stosunku do komiksu pojęcia „gatunek artystyczny” nie jest równoznaczne z uznaniem go za gatunek np. literacki; wydaje się raczej synonimem „formy sztuki”.

Gatunek literacki „działa na zasadach podobnych do gramatyki, tzn. określa sposób komponowania dzieła (lit.), tak jak gramatyka określa sposoby mówienia” (Głowiński, 1988a, s. 160). Związany mocno z konwencją literacką, podlega historycznym zmianom. Michał Głowiński podkreśla, że gatunki nie tworzą uniwersalnego zbioru z uwagi na to, że są odpowiedzią na wymagania i możliwości swojej epoki. Komiksy nie mają wypracowanych ścisłych norm gatunkowych (jak np. utwory renesansowe czy klasycystyczne), funkcjonują raczej jako „zespół zwyczajów, których ujęcie pojęciowe jest mniej ważne” (Głowiński, 1988a, s. 161). W poszczególnych epokach zmienia się stopień normatywności komiksu. Niektóre wymogi wobec niego są absolutyzowane w danych okresach (jak np. w definicji Toeplitza – ręcznie rysowane, powielane masowo za pomocą druku), by w innej epoce „uwolnić gatunek”. Współcześnie wymogi wobec komiksu są mocno spluralizowane i wachlarz utworów, które uznawane są za spełniające wymogi dziedziny sztuki oraz poszczególnych gatunków, stale się zmienia i powiększa. Stałej redefinicji podlegają elementy konieczne i możliwe w obrębie samej dziedziny sztuki, a co dopiero gatunków czy podgatunków. Jest to oczywiście uzależnione od epoki, badacza, szkoły badawczej, uznania publiczności oraz intencji autorów. Pole badań

nad komiksem jest stale otwarte na dyskusje i ma coraz bardziej rozbudowaną teorię i historię badań. Komiks to wyjątkowo pojemne medium, które obejmuje wiele form determinowanych strukturalnie, plastycznie i tematycznie – stąd też jego ogromna gatunkowa różnorodność.

„[...] warunkiem funkcjonowania gatunku jest jego rozpoznawalność przez odbiorców, którzy mają pewne o nim wyobrażenia” (Głowiński, 1988a, s. 161). Gatunek wskazuje na zawartość dzieła, tematykę, dynamikę itp.; jego sprecyzowanie pozwala odbiorcy określić oczekiwania względem utworu. Komiks jest utworem mocno związanym z kulturą mieszczańską, z dynamiką życia metropolii. Z uwagi na zależność gatunków od rzeczywistości społecznej i kulturowej pojawiają coraz to nowsze gatunki – rozwijają się, ewoluując, mieszają się, tworząc formy pokrewne, niektóre z nich się konstytuują, a niektóre zanikają. Michaił Bachtin wyróżnia gatunki zestandaryzowane, które wymagają przestrzegania reguł i mają z góry ustalone konwencje językowe (mają one zwykle charakter formalny), oraz gatunki artystyczne (Bachtin, 1986, s. 375–376). Również w komiksie można zauważyć pewną paralełę – komiksy artystyczne odznaczają się znacznie większą swobodą, indywidualnością stylistyczną aniżeli gatunki o specyfice czysto użytkowej. Aczkolwiek i tutaj pojawiają się utwory o wysokim stopniu wyrazu artystycznego, z uwagi na większy stopień zindywidualizowania niżli gatunki mowy. Najmniej jednostkowy wyraz mają komiksy przygotowywane za pomocą agregatów czy też narzędzi do tworzenia komiksów (również infografik, logotypów), które mają gotowy repertuar obiektów i kształtów, z których można skomponować

obrazy. W najmniejszym stopniu realizuje się tutaj intencja wyrazu twórcy⁴⁸.

Komiksy różnią się od siebie pod wieloma względami, wprowadzając szereg kategorii gatunkowych. Podziały występują zarówno na poziomie formy (*comic strip*, *comic books*, *graphic novel*⁴⁹), jak i na poziomie konwencji (realistyczna, konceptualna, ekspresjonistyczna [Birek, 2012, s. 479]) oraz treści (np. komiksy superbohaterskie, dokumentalne, reportażowe, pamiętniki, fantasy, science-fiction, komiksy dla dzieci, komedie, erotyczne, obyczajowe). Podziały pojawiają się także w warstwie kompozycyjnej (np. na komiks niemy, komiks kolorowy i czarno-biały). Birek – zestawiając komiksy amerykańskie, frankofońskie *bandes dessinées* i włoskie *fumetti* oraz japońskie *mangi* – wskazuje również takie podziały jak zróżnicowanie geograficzno-kulturowe (Birek, 2012, s. 481).

Należy zauważyć, że nie wszystkie gatunki i podgatunki są prymarne. Istnieją też takie, które „nie mają bytu samoistnego, funkcjonują jako element obrzędów, narzędzie

⁴⁸ Michaił Bachtin mówi o „zamiarze językowym” nadawcy, który odśłania się w doborze gatunku, środków stylistycznych i językowych. Odzwierciedla on „niepowtarzalną sytuację” komunikacyjną. W komiksie nie mamy do czynienia wyłącznie z zamiarem językowym – chyba że rozumielibyśmy go jako całość, czyli jako język komiksu. Jednak aby uniknąć skupienia uwagi wyłącznie na aspekcie językowym, pomijając elementy wizualne i konstrukcyjne komiksu, w niniejszej pracy przyjęto pojęcie „intencja wyrazu”.

⁴⁹ Szyłak proponuje np. podział na: krótką formę komiksową (*cartoon*), serial/cykl (broszury, albumy), opowieść graficzną (*graphic novel*) (por. Szyłak, 2006a, s. 264). W artykule *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny* ten sam autor zwraca się już ku pojęciu „powieść graficzna” (por. Szyłak, 2016b, s. 11).

działań społecznych, występują w związkach z innymi sztukami” (Głowiński, 1988a, s. 161). W naukach o literaturze porzucono klasycystyczne podziały i czystość gatunkową. Funkcjonuje wiele szkół badawczych rozwijających własne teorie gatunkowe. Z racji tego, że niniejsza praca nie jest rozprawą mającą wydzielić i opisać gatunki komiksu, nie znajduję tutaj miejsca na taką próbę teoretyczną. Postaram się jednak opisać i wyróżnić te komiksy, których tematyka związana jest z miastem i miejskością, a które też są na tyle zróżnicowane, że wymagają podziału.

1.4. Komiksy miejskie

Komiksy są bądź to odzwierciedleniem rzeczywistości, jej artystyczną wizją, bądź też emanacją marzeń, fantazji, wyobrażeń lub lęków autora. Powstanie i ewolucja tej formy ściśle związane są również z potrzebami odbiorców. Początkowo komiks pełnił funkcję głównie rozrywkową, ukazując się w postaci humorystycznych pasków w prasie codziennej. Z czasem zaczął ewoluować i poruszać tematy znacznie poważniejsze, stając się np. narzędziem łagodzenia nastrojów⁵⁰ czy też narzędziem propagandy i manipulacji politycznej⁵¹.

⁵⁰ Superbohater Kapitan Ameryka i jego przygody powstały jako wyraz patriotycznej siły i nadziei na zwycięstwo, jako metafora potęgi Stanów Zjednoczonych Ameryki.

⁵¹ Polskie przygody Kapitana Żbika były kontrolowane przez władze partii. Treści przekazywane w komiksie, który tworzony był na zlecenie partii, były propagandowe. Scenarzystą i pomysłodawcą komiksu był Władysław Krupka, podpułkownik Milicji Obywatelskiej.

Współcześnie za pomocą historii obrazkowych przekazywane są najróżniejsze opowieści: obyczajowe (np. F. Peeters, *Niebieskie pigułki*), filozoficzne (np. M. Skutnik, *Blaki*), o podłożu historycznym (np. A. Spiegelman, *Maus*), biograficzne (A. Zapico, *Śladami Joyce'a*), fantastyczne, awanturnicze i inne. Różnorodną i obszerną grupę dzieł stanowią komiksy podejmujące tematykę związaną z szeroko pojętym miastem i miejskością. Można je podzielić na dwie zasadnicze grupy: komiksy miejskie oraz komiksy regionalne.

Za komiksy regionalne uważam te prace, które dotyczą konkretnego regionu, miejsca (zespołu miejsc), którego lokalizacja w rzeczywistości jest możliwa. Dzieła te niekoniecznie mają regionalny zasięg i nie muszą być w owym regionie wydane. Odrębną grupę komiksów stanowią utwory związane z danym regionem poprzez wydawców lub twórców, którzy z danym miejscem się jawnie identyfikują, ale ich prace dotyczą zupełnie innych tematów. Te komiksy kwalifikowałabym do poszczególnych grup gatunkowych, jak wyżej wymienione, np. komiks fantasy, komiks historyczny itp.

Komiks miejski to z kolei takie dzieło, którego istotnym elementem konstrukcyjnym jest miasto. Bez tego konkretnie przedstawionego miasta nie zaistniałoby charakterystyczne i wyjątkowe uniwersum. Kształt przestrzeni miejskiej w komiksie miejskim determinuje inne elementy, takie jak bohaterów, charaktery, wydarzenia, przedstawione przedmioty, fabułę. Takimi miastami są np. Metropolis (z komiksów o Supermanie) czy też Gotham City

(z komiksów o Batmanie)⁵². Komiks miejski występuje często jako gatunek subsydiarny. Obie wskazane serie są w pierwszej kolejności komiksami superbohaterskimi. Dominanta miejska wyznacza obecny w literaturze, filmie fantastycznym czy dokumentalnym gatunek, który w języku angielskim nazywany jest odpowiednio *urban fantasy* lub *urban fiction* oraz *urban documentary (movies)*. Wszystkie te określenia można stosować również do komiksów, przy czym należy zaznaczyć, iż katalog gatunków *urban* pozostaje otwarty.

W Polsce historia komiksu regionalnego jest dosyć bogata i różnorodna. Komiksy związane z poszczególnymi regionami, w szczególności miastami, tworzone są od wielu lat. Warto tu wspomnieć znany swego czasu i popularny zeszytowy komiks (w części fotokomiks) autorstwa Bohdana Butenki *Przygody Kwapiszona*, wydawany w latach 1976–1981. W serii oryginalnej ukazało się osiem zeszytów⁵³. Komiks ten na płaszczyźnie estetycznej realizuje bardzo ciekawe rozwiązanie plastyczne. Wykonany jest techniką mieszaną – na czarno-białe zdjęcia nanoszono barwne rysunki⁵⁴. Butenko umieszczał fabułę w wielu polskich miastach. *Przygody harcerza* zaczynają się w Warszawie, następnie przenoszą się m.in. do Gdańska, Krakowa, Torunia, Wieliczki i innych miejscowości. Zarówno technika wyko-

⁵² Użyto tutaj bardzo jaskrawego przykładu prymarnego wpływu miasta na kształt świata przedstawionego. Komiksem miejskim można nazwać również *Dublińczyka* Alfonsa Zapico bądź *Mury Samaris* (scenariusz: Benoît Peeters, rysunek i kolor: François Schuiten).

⁵³ Po latach ukazał się kolorowy dziewiąty album przygód Kwapiszona.

⁵⁴ Głównie postaci oraz przedmiotów istotnych dla fabuły, takich jak klucz, szkatułka, beczka.

niania, jak i tematyka sprawiają, iż prócz funkcji rozrywkowej i poznawczej w recepcji komiksu istotna jest również funkcja werystyczna. *Przygody Kwapiszona* są zdecydowanie komiksem miejskim.

Całkowicie odmiennym przykładem przedstawiania faktycznie istniejących przestrzeni w polskim komiksie jest ukazująca się od 1957 roku seria (prasowa, potem zeszytowa) pt. *Tytus, Romek i A'Tomek* Henryka Jerzego Chmielewskiego (ps. Papcio Chmiel). W przygodach Tytusa można doszukać się wielu prawdziwych miast, ale są one przedstawione w bardzo symboliczny sposób. Komiks jest rysowany dosyć prostą kreską, wypełniany potem kolorem. Przestrzenie przedstawione mają charakter umowny, często nie zachowują nawet perspektywy, doskonale korespondując z estetyką rysunku dziecięcego. Prymarne znaczenie ma tutaj fabuła, istotnym elementem jest nierealność historii. Komiks pełni również funkcję rozrywkową i edukacyjną, jednak odwzorowanie realnie istniejących przestrzeni jest umowne i odbywa się za pomocą charakterystycznych miejsc, budowli itp. Mimo zarysowanych przestrzeni miejskich *Tytusa, Romka i A'Tomka* nie klasyfikuję do komiksów regionalnych czy miejskich, z uwagi na znikomy wpływ wątków regionalnych i miejskich na fabułę czy bohaterów w kontekście całej serii⁵⁵.

⁵⁵ Znaczącym wyjątkiem są albumy specjalne, wydawane z okazji ważnych wydarzeń historycznych, m.in. *Tytus, Romek i A'Tomek jako warszawscy powstańcy 1944 z wyobraźni Papcia Chmiela narysowani*; *Tytus, Romek i A'Tomek w bitwie grunwaldzkiej z wyobraźni Papcia Chmiela narysowani*; *Tytus, Romek i A'Tomek w odsieczy wiedeńskiej 1683 roku z wyobraźni Papcia Chmiela narysowani*.

Warte zasygnalizowania – z punktu widzenia zarówno odwołań regionalnych, jak i przedstawień miejskich – są dwa tytuły: *Wilq Superbohater* autorstwa braci Bartosza i Tomasza Minkiewiczów oraz *Osiedle Swoboda* stworzone przez Michała Śledzińskiego.

Pierwszy z wymienionych komiksów jest opowieścią o przygodach tytułowego superbohatera, który broni mieszkańców Opola przed złem (Opole jest miastem, w którym mieszkali autorzy). Miasto przedstawione jest schematycznie i jako przestrzeń – uniwersalnie. W warstwie wizualnej sama przestrzeń miejska nie jest istotna. Komiks rysowany jest prymitywną, oszczędną kreską, nie jest wypełniony kolorem⁵⁶. W warstwie werbalnej występuje sporo neologizmów i wulgaryzmów. Zasadnicze znaczenie ma tutaj relacja warstwy ikonicznej i warstwy lingwistycznej, które w duecie często tworzą nowe znaczenia. *Wilq* to utwór dowcipny, ironiczny, przedstawiający świat w krzywym zwierciadle. Satyra na problemy współczesnych Polaków (ilustracja 15).

Śledziński podobnie jak Minkiewiczowie inspirację dla komiksu zaczerpnął z obserwacji życia w swoim rodzinnym mieście – Bydgoszczy. *Osiedle Swoboda* to komiks miejski, regionalny. Z dużą swobodą opowiada o problemach współczesnej młodzieży wychowywanej w osiedlach wielkich bloków. Z jednej strony są to historie bliskie autorowi, o czym sam wielokrotnie wspomina; z drugiej strony

⁵⁶ W niektórych przypadkach żarty uzupełniane są o barwę. Również wydania zbiorcze, albumowe są uzupełnione o kolory. Z pracami braci Minkiewiczów można zapoznać się również na ich Facebooku: <https://www.facebook.com/WILQSUPERBOHATER> [dostęp: 17.10.2021].

przedstawiają dość uniwersalny obraz pewnych schematów oraz zachowań społecznych i kulturowych, które są produktem aglomeracji miejskiej. Tutaj miasto i jego klimat, blokowisko mają konstytutywne znaczenie dla charakteru komiksu i tożsamości bohaterów.

Dużą grupę wśród komiksów miejskich oraz regionalnych stanowią utwory przedstawiające konkretne miejsca. Ich powstanie ma różną genezę – nierzadko są tworzone jako hołd składany przez autora konkretnemu miejscu, częściej jednak są to prace przygotowywane na zlecenie bądź wybrane w konkursie.

Komiks jako medium pozwalające na przedstawienie w interesujący i niebanalny sposób walorów wizualnych miejscowości stał się bardzo popularnym narzędziem w rękach wydziałów promocji miast i innych urzędów. Ogłaszane są także konkursy, których owocem są komiksy promujące miasta. Istnieje wiele prac poświęconych polskim miastom i miasteczkom: Warszawie, Bydgoszczy, Lublinowi (Timofiejuk, red., 2010; Jasiński, Chmielewski, scen., Trystuła et al., rys., 2012; Konwerski, scen., Pałka, rys., 2012) i wielu innym. Komiksy te mają bardzo zróżnicowany poziom artystyczny i fabularny. Można znaleźć pozycje niezwykle ciekawe, ale też banalne i niskiej jakości. Różne są również grupy docelowe tych prac – od dzieci i młodzieży, poprzez dorosłych koneserów komiksu, do turystów.

Wydawanie komiksów okolicznościowych spotkało się z krytyką ze strony pierwszego badacza komiksów w Polsce Toeplitza, który w kontekście ideologizowania komiksów historycznych stwierdził: „[...] dość wyraźny i dość banalny, bo jest on oparty na chwalcie i zachwycie. A przecież

dowcip w Polsce polega na tym, że społeczeństwo jest rozczarowane. [...] I to w kontekście bezrobocia, w kontekście tego, co się dzieje ze sporymi grupami społecznymi, które się marginalizują. To wszystko jest sztuczne, wydęte, to jest propaganda sukcesu, krótko mówiąc” (Błażejczyk, 2006, s. 6). Z kolei Jakub Jankowski odnosi się do tego zjawiska neutralnie, upatrując w nim zapewne nowych ścieżek rozwoju medium⁵⁷.

Komiksy eksponujące *implicite* lub *explicite* przestrzeń miejską wydają się istotnym elementem współczesnej kultury na całym świecie. Prócz fikcyjnych miast jak Gotham City czy Metropolis, które są obrazem masowych lęków i snów mieszczań, w komiksach pojawiają się Nowy Jork, Tokio, Berlin, Paryż, Londyn, Warszawa, Gdańsk, Katowice czy Bydgoszcz⁵⁸. Od najsłynniejszych światowych megalopolis do małych miasteczek – artyści mają potrzebę snucia historii w miastach i o miastach. Podobną tezę stawiają autorzy *Comics and the City*: „To demonstruje, jak ważne są komiksy dla współczesnej kultury, ponieważ nieustannie kształtują percepcję kulturowych, społecznych i politycznych wzorców i mocno wpływają na to, co Roland Barthes nazwał »mitologiami« codzienności. Głównym za-


⁵⁷ „[...] wiele placówek organizuje konkursy komiksowe (np. Muzeum Wojska Polskiego w Białymstoku czy Muzeum Powstania Warszawskiego, które dodatkowo publikuje antologie), władze miejskie promują miasta komiksem (np. »Tragedyja Płocka«), starają się uczcić jakąś doniosłą rocznicę (np. »Uczeń Heweliusza« powstały w celu uczczenia pięćsetnej rocznicy urodzin Jana Heweliusza) albo uświadamiają mieszkańcom znaczenie jakiejś inwestycji (w Dąbrowie Górniczej powstaje komiks o kanalizacji miejskiej)” (Jankowski, 2011, s. 67).

⁵⁸ Poszczególne przykłady miast zostaną omówione w ostatnim rozdziale.

łożeniem tej książki jest silna interakcja między komiksem a przestrzenią miejską jako centrum współczesnej kultury i codziennego życia w XX wieku. Skuteczność komiksów w uchwyceniu przestrzeni i życia miejskiego można znaleźć w samej tkance miast, na przykład jako kombinacje słów i obrazów w formie oznakowania i graffiti, które ulegają wpływom estetyki komiksu” (Ahrens, Meteling, eds., 2010, s. 6).

ROZDZIAŁ 2

Słowo i obraz w komiksie

- 
- 2.1. Słowo i obraz **97**
 - 2.2. Komiks niemy **101**
 - 2.3. Redundantność kodów **115**
 - 2.4. Scenariusz **124**
 - 2.5. Uproszczenie **129**
 - 2.6. Znaczenie tła **132**
 - 2.7. Analiza semiologiczna rysunku **136**

[...] wszystkie aspekty komiksu pokazują, że jest to sztuka oparta na tym, czego nie widać¹.

Scott McCloud

W niniejszym rozdziale omówię rolę podstawowych komponentów komiksu, tj. słowa oraz obrazu. Komiksy pod względem słowa i obrazu są wysoce heterogeniczne. Wyodrębnić można utwory o bardzo bogatej warstwie ikonicznej, ale zminimalizowanej (bądź wyeliminowanej) warstwie werbalnej – w wielu komiksach prymarna jest część ikoniczna. Jednak istnieją także dzieła o bogatej wypowiedzi słownej opatrzonej skromnym obrazem; możliwe jest skonstruowanie komiksu, w którym przedstawienia obrazkowe będą jedynie tłem dla tekstu. Pojawiają się eksperymenty formalne eliminujące obraz, stosunkowo częstą formą są komiksy nieme. Owa różnorodność widoczna jest też na poziomie środków plastycznych oraz elementów strukturalnych.

Współcześnie katalog utworów uznawanych za komiksy jest bardzo szeroki i nieustannie się powiększa; pojęcie

¹ McCloud, 2015, s. 136.

„komiks” obejmuje zarówno tradycyjne paski komiksowe, niezwykle eksperymenty formalne na pograniczu komiksu i literatury² (np. *Building Stories* Chrisa Ware’a czy *Tutaj* Richarda McGuire’a), jak i komiksy elektroniczne, internetowe³ czy w postaci hipertekstów (np. *A.D. New Orleans after the Deluge* Josha Neufelda⁴).

Dyskusja na temat znaczenia obrazów i tekstów w komiksach nakłada się na problem zdefiniowania samego zjawiska oraz próby wpisania go w obręb sztuk plastycznych czy literackich. Jest kompletną formą wyrazu: „[...] komiks – jako medium o złożonej, wielowarstwowej materii – musiał sam, metodą twórczych poszukiwań i odkryć, sformułować własny język artystyczny i potrzebny sobie repertuar środków ekspresji” (Birek, 2014, s. 25). Omówienie zagadnienia tworzyw komiksu jest w niniejszej pracy istotne ze względu na realizację późniejszych badań i analiz tekstów podmiotowych⁵.

² Poj. Zenon Fajfer.

³ Próby podziału komiksów, na internetowe i elektroniczne, podejmował się m.in. Adam Gawęda (Gawęda, 2004).

⁴ Por. Sęk, 2015, s. 149. Komiks znajduje się na stronie: <http://www.smithmag.net/afterthedeluge/2007/01/01/prologue-1/> [dostęp: 27.10.2021].

⁵ Pojęcia „tekst podmiotowy” używam tutaj jako pojęcia obejmującego komiksy (poddane analizie) traktowane jako teksty kultury (inaczej niż „tekst” – wypowiedź utrwalona graficznie w samym komiksie). Zabieg taki stosuję z uwagi na sporne, a nawet kontrowersyjne używanie pojęcia „literatura” (podmiotowa) w stosunku do komiksu, szczególnie opisując jego dyskusyjny status jako „dzieła literackiego” i „dzieła sztuki”.

2.1. Słowo i obraz

W komiksie występują dwa tworzywa twórcze – słowo i obraz, które są podstawowymi komponentami utworów. Jako sztuka syntetyczna komiks wykorzystuje atuty obu tych substancji. Według Wojciecha Birka komiks jest wielotworzywowym, autonomicznym medium artystycznym o innowacyjnym charakterze, które wyróżniają: kompozycyjna współobecność kadrów w planszy; rozproszenie funkcji tworzywa słownego; funkcje znaczeniowótworcze czcionki (krój, kolor, wielkość itd.); paraikoniczne denotacje ekspresji (fizycznej i emocjonalnej) bohaterów; związek między warstwą znaczeniową a sposobem ilustrowania (formą); fragmentaryczna narracja angażująca czytelnika (Birek, 2012). Są to zatem elementy związane z warstwą zarówno wizualną, jak i werbalną komiksu. Ostatnia wymieniona cecha zbliża komiks do idei „dzieła otwartego” Umberta Eco, zgodnie z którą odbiorca zmuszony jest do samodzielnego wydobywania sensu w celu domknięcia utworu. Niemniej jednak komiks korzysta z potencjału, jaki niosą ze sobą słowo i obraz, tworząc formę artystyczną odmienną od literatury, malarstwa, filmu czy fotografii.

W procesie syntetyzowania sztuk powstaje nowa forma. Podczas tego procesu wykorzystywane są wybrane składniki systemów (a właściwie podsystemów), przy czym równorzędnie i równocześnie zachodzi destrukcja starych systemów i konstrukcja nowych (nowych postaci jakościowych). Rezultatem jest całość znacząca – inna niż systemy, z których została zsyntetyzowana (Helman, 1980). Synteza może przybrać kształt: 1) redukcji kodów – następuje

eliminacja części systemów (podsystemów) nienależących do nowej formy; 2) wyciszania elementów systemowych – szczególnie istotne w adaptacjach komiksowych utworów innych dziedzin artystycznych (literackich czy filmowych); w dziele adaptowanym nie nanosi się zmian, ale struktura – np. literackiej pieśni w utworze muzycznym – ulega zatarciu (Helman, 1980).

Komiks jest zupełnie nowym, samodzielnym medium i nie należy go rozpoznawać na zasadzie podobieństw (czy różnic) do innych systemów (por. Birek, 2012).

Marek Turek inaczej podchodzi do dzieł wykorzystujących słowo i obraz, które podobne są do komiksów. Nie podaje konkretnych wyznaczników, jedynie ogólnie nakreśla, jakie utwory przypisuje do danej kategorii; nie definiuje ich cech deskryptywnych. Wprowadza następującą klasyfikację:

- proto(pra)komiksy – utwory, które można opisać mianem komiksu, ale które powstały przed wyodrębnieniem się gatunku jako takiego (rysunki naskalne, hieroglify, „fabuły” na greckich amforach, cykle płaskorzeźb, średniowieczne kodeksy);
- „parakomiksy” – utwory powstałe po 1894 roku („tzn. wszystko, co powstało po pojawieniu się komiksu, ale z różnych względów komiksem być nie chce lub nie może, czyli np. tryptyki, artbooki, wiele spośród książek z ilustracjami, storyboardy⁶, itp.”) (Turek, 2013).

⁶ Tutaj warto zauważyć, że np. storyboard czy scenorys, który nawet może być ułożony w formie komiksu (fabularyzowana sekwencja obrazów opatrzonych tekstem, dialogami postaci, nawet ujętych w dymek), służy czemuś innemu. Jest tylko zapisem proponowanych scen. Kadr

Warto przy tym zaznaczyć, iż komiksy nie są jedynymi formami wyrazu, które wykorzystują słowo i obraz; nawet nie jedynymi, które ujmowane są w formie woluminu.

Komiks dzięki łączeniu obrazu i słowa jest bardzo czytelnym i naturalnym sposobem porozumiewania się. Słowo w komiksie jest ekonomiczne, a obraz pozwala na szybkie dekodowanie znaczeń. Gordon Fyfe i John Law twierdzą np., że większość istot ludzkich poznaje świat poprzez obrazy i przedstawienia, poprzez widzenie, i to konstytuuje ich rzeczywistość (por. Fyfe, Law, 1988, s. 2–3). Wielu badaczy widzenie uznaje za podstawowy sposób postrzegania i poznawania świata. Wykorzystanie słowa (głównie w dialogu) w komiksie jest zredukowane i ukontekstowane w zdarzeniu oraz w otoczeniu. Prowadzi to do zbliżenia warstwy werbalnej do potocznego doświadczenia języka (por. Hopfinger, 1993), co sprzyja płynnemu odbiorowi komiksów. Dzięki zabiegowi stylistycznemu, jakim jest zbliżenie formy pisanej do mówionej, przekaz jest jasny i intuicyjny.

Krzysztof Teodor Toeplitz pisał o jedności ikono-lingwistycznej (por. Toeplitz, 1985), Scott McCloud znaki językowe postawił obok znaków malarskich (ikonicznych) (por. McCloud, 2015), z kolei Jerzy Szyłak przywołał pojęcie ikonotekstu oraz jedni ikono-lingwistycznej (Szyłak, 2014a, s. 9). Pisząc o ikonotekście, Szyłak cytuje słowa Petera Wagnera: ikonotekst to „artefakt, w którym połączone znaki

w scenorysie jest jedynie synonimem ruchomego ujęcia kamery. Istnieją gotowe templatki z przygotowanymi pod ilustracjami miejscami do opisu fabuły, dialogu i pracy kamery. Wszelkie zabiegi stylistyczne nie służą nadaniu znaczenia, lecz są instrukcjami dla operatora i reżysera.

werbalne i wizualne tworzą wypowiedź retoryczną (*rhetoric*), która zależy od współwystępowania słów i obrazów” (Wagner, 1996, s. 16, cyt. za: Szyłak, 2014b, s. 17), jednocześnie przypominając, iż jest to termin funkcjonujący w obrębie historii sztuki. Zwraca uwagę na istotność obydwu tworzyw komiksu i konieczność odczytywania w nim zarówno tekstu, jak i obrazu. Autor definiuje komiks bardzo szeroko, w nowoczesny, elastyczny sposób, wraz z rozwojem medium i badań nad nim dynamicznie rekonstruuje opisywanie zjawiska. Konstatuje, iż „komiks jest ikonotekstem, czyli utworem, w którym połączone znaki werbalne i wizualne tworzą wypowiedź retoryczną (*rhetoric*), która zależy od współwystępowania słów i obrazów. Jest też – rzecz jasna – przekazem fabularnym, rozposzechnianym za pośrednictwem druku” (Szyłak, 2014a, s. 11). Wpisuje również komiks w kategorię *picturebooków*, przy czym zaznacza, iż nie każdy *picturebook* jest komiksem (Szyłak, 2014a, s. 13; por. też Cackowska, Dymel-Trzebiatowska, Szyłak, 2017).

Współwystępowanie słowa i obrazu wielu twórców i teoretyków komiksu uznaje za jego cechę konstytutywną (o czym była mowa już w poprzednim rozdziale). Między innymi Robert C. Harvey pisze: „fundamentalną cechą »komiksu« – tym, co odróżnia go od innych rodzajów narracji obrazowej – jest obecność treści słownej [...], dla mnie to »amalgamat« treści werbalnych i wizualnych” (Harvey, 2016, s. 24). O dwumedialności rozprawia również Kamila Tuszyńska, szczególnie interesująco przedstawiając pojęcie „hybrydowości” medium komiksowego w kontekście badań anglosaskich. Wskazuje, iż współcześnie określenie to poja-

wia się coraz rzadziej. Autorka proponuje analizę dwumedium: „słowa (dyskursu słownego oraz wypowiedzi postaci) i obrazu (warstwy wizualnej, w tym zwizualizowanej warstwy werbalnej), przy jednoczesnym ujmowaniu komiksu jako opowiadania, całości fabularnej i komunikatu (z nadawcą i odbiorcą)” (Tuszyńska, 2015, s. 65). Will Eisner, powołując się na badania Toma Wolfa, przypomina, że psychologiczne procesy zaangażowane w czytanie i oglądanie obrazów są analogiczne – „struktury ilustracji i prozy są podobne” (Eisner, 2008, s. 2). Zwraca uwagę, iż komiks posługuje się dwoma fundamentalnymi dla człowieka narzędziami komunikacji: słowami i obrazami – potencjał komiksu leży właśnie w umiejętnym wykorzystaniu każdego z nich (Eisner, 2008, s. 7).

2.2. Komiks niemy

Taka perspektywa badawcza, która komiks przyjmuje wyłącznie jako utwór złożony ze słowa oraz obrazu, nie obejmuje (bynajmniej nie wprost) badań komiksu niemego, czyli operującego samym obrazem. Komiksy nieme mają długą tradycję, pojawiły się bowiem już pod koniec XIX wieku (Kurc, 2003, s. 85). Współcześnie utwory nieme uznawane są za komiksy, jednak są badacze, którzy nie zaliczają dzieł „bezsłownych” (*wordless*) do komiksu. Harvey neguje istnienie komiksów niemych, uznając, iż to właśnie relacja słowa i obrazu, a nie sekwencyjność, jest istotą komiksu: „W komiksach dymki (mowy) dają tchnienie życia. We wszystkich innych reprezentacjach graficznych postaci są

skazane na nieme pozowanie i pantomimę. W komiksie mówią. A ich przemówienia są przekazywane w tym samym trybie co reszty medium – w graficznej wizualnej modalności” (Harvey, 1996, s. 107–108).

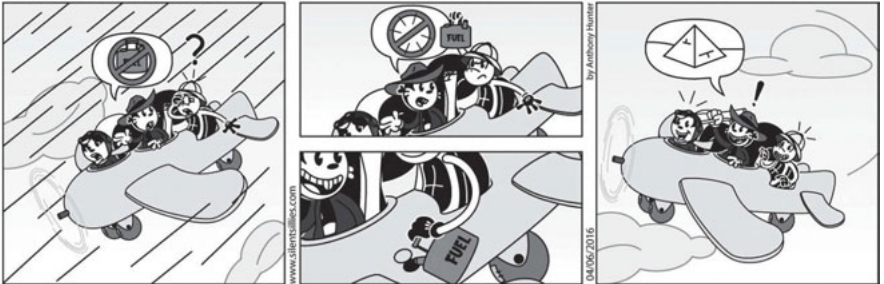
W niniejszej pracy przyjmuję, iż niektóre dzieła nieoperujące tekstem również są komiksami. Utwory takie zamiennie często posługują się onomatopejami lub np. cyframi czy innymi znakami graficznymi. Jest to istotne także podczas badania miasta, ponieważ wiele elementów werbalnych funkcjonuje jako fragmenty przestrzeni miejskiej: neony, napisy na murach, szyldy, drogowskazy: „[...] komiksy nieme regularnie zawierają słowa jako część obrazu – w formie nagłówków gazet, znaków drogowych, billboardów reklamowych, jest to znaczący ikonotekst (ang. *labeled iconotext*)”, zwany tekstem intraikonicznym u Nicolajewej i Scott (Bramlett, Cook, Meskin, 2017, s. 201; por. Nikolajewa, Scott, 2001).

2.2.1. Dialogowa peryfrazą ikoniczna

Doskonałym wzorem niemej powieści graficznej – pozbawionej tekstu, ale nie dialogu – jest *Louis na plaży* Guya Delisle’a (ilustracja 3). W utworze zastosowany jest zabieg, który określam jako **dialogową peryfrazę ikoniczną**. Polega on na wykorzystaniu w dymku narracji wizualnej, która ma zastępować klasyczny dialog słowny. Co więcej, wyrażanie zrealizowane jest tutaj nie tylko za pomocą prostych symboli czy znaków, jak często zdarza się np. w *Asteriksie i Obeliksie* (ilustracja 7). Narracja prowadzona jest przy użyciu szczegółowych obrazów i scenek, które w czytelny spo-

sób budują nastrój i wydźwięk całości historii. Owo zwielokrotnienie obrazu w ramach jednego kadru multiplikuje znaczenia, wykorzystuje maksymalnie substancję obrazu, wykluczając słowo. Ma jeszcze jedną zaletę, a mianowicie czyni komiks ponadnarodowym, niewymagającym tłumaczenia. Dialogowa peryfrazą ikoniczna w utworach, w których całkowicie zastępuje dialog słowny, ułatwia odbiór komiksów i ich rozpowszechnianie w obiegu międzynarodowym. Należy mieć przy tym na uwadze, że w kwestii zrozumienia każdego komiksu (w ogóle każdego utworu) może wystąpić problem wynikający z różnic kulturowych i odmiennej symboliki (nie tylko w komiksach niemych), jednak będzie ona bardziej uniwersalna niż tekst słowny.

Silent Sillies - Mavericks & Mummies pt 14



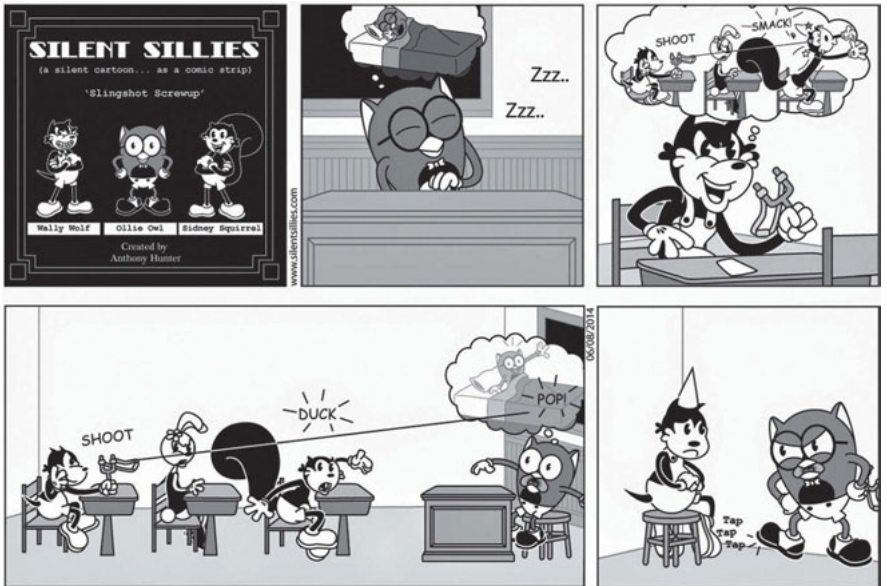
Ilustracja 2A. Anthony Hunter, *Silent Sillies*

W dialogowej peryfracie ikonicznej można wyrażać również przestrzeń. W przedstawionej pracy Louis budzi ojca i mówi, że jest ładna pogoda i chce iść na plażę (ilustracja 3). Mowa ciała bohaterów jest czytelna, odbiorca rozumie, że dziecko jest coraz bardziej natarczywe, a zaspany ojciec mamrocze i jest zły na syna. Obserwując tę

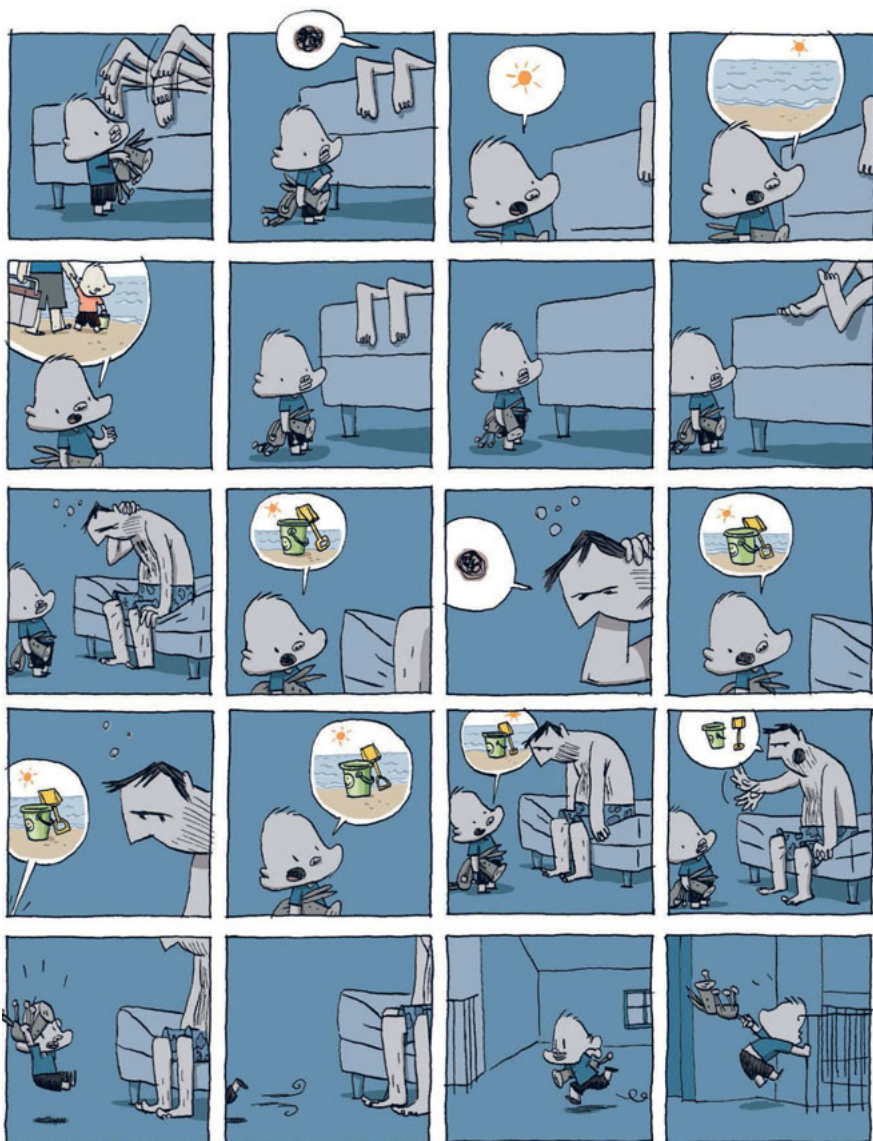
scenę, nie ma się wątpliwości, że Louis mówi, że chce iść na plażę i bawić się w piasku (nie pokazuje, nie wyśpiewuje, ale właśnie mówi). Wyraźnie wskazuje również miejsce, do którego chce się udać. Wizualne określenie destynacji czasami staje się znacznie prostsze przy użyciu dialogowej peryfrazy ikonicznej, niż przy słownym opisie miejsca. W komiksach często używane jest np. przy pytaniach o drogę czy określaniu celu podróży. Czasami rozpoznanie punktu w przestrzeni uzależnione jest od kontekstu, czasami punkt ten jest powszechnie rozpoznawalnym symbolem, np. wieża Eiffla czy piramidy. Szczególnie wyraźne będzie w przypadku określania miejsc-reprezentacji funkcjonujących w zbiorowej wyobraźni, których desygnacja nie będzie trudna dla odbiorców. Przez miejsce-reprezentację rozumiem obraz przestrzeni, której semantyka jest tak wyraźna i jednoznaczna, że rozpoznanie jej jest proste. Na pasku komikсовym *Silent Sillies* w ostatnim kadrze wyraźnie widać przykład dialogowej peryfrazy ikonicznej, która jednocześnie jako miejsce-reprezentację wyraźnie wskazuje wyprawę w kierunku piramid (ilustracja 2A). „Miejsce łączy się ze znaczeniem; usytuowanie ma wartość semantyczną. Od dawna przyjmuje się, że im bardziej zideologizowane jest miejsce, tym mniej wysiłku wymaga wyjaśnienie znaczenia przedmiotu – i na odwrót” – podkreśla Áron Kibédi Varga, jednocześnie zwracając uwagę na to, iż „wyodrębnienie przedmiotu z konwencjonalnego miejsca stanowi gest artystyczny” (Kibédi Varga, 2010, s. 15). Zatem miejsce-reprezentacja, wyrwane z kontekstu pierwotnego i wrzucone w inną przestrzeń, będzie definiowało ją na nowo. Jesliby umieścić piramidę w centrum nowoczesnej

metropolii, powstanie nowy model świata wynikający z przecięcia dwóch porządków semantycznych.

W *Silent Sillies* bardzo często wykorzystywana jest dialogowa peryfrazą ikoniczna. Anthony Hunter tworzy nieme paski komiksowe, inspirowane stylem starych Disneyowskich kreskówek; z formuły zapośredniczonego w formie obrazu żartu dialogowego uczynił swój znak rozpoznawczy. Ponadto forma dymku staje się dla niego często pretekstem do eksperymentów formalnych. Na ilustracji 2B dymek przestaje być elementem fabularnie przezroczystym i zostaje włączony do świata przedstawionego. Materializuje się niemalże i (sen, a tym samym i dymek) zostaje rozbity niczym mydlana bańka.

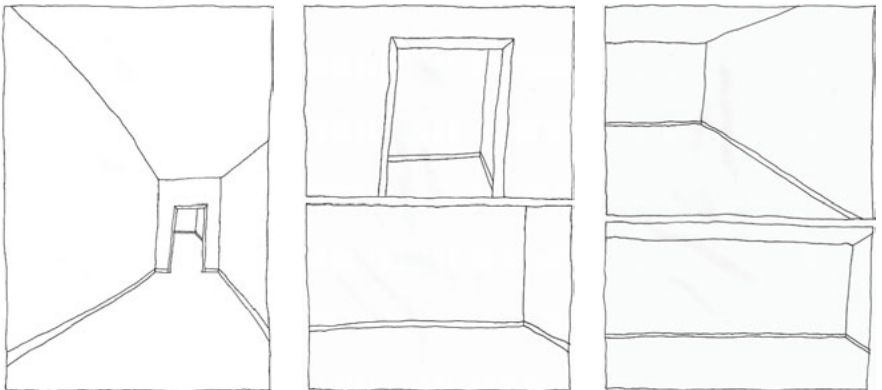


Ilustracja 2B. Anthony Hunter, *Silent Sillies*



Ilustracja 3. Guy Delisle, *Louis na plaży*

Przestrzeń najczęściej stanowi w komiksie tło, może jednak za sprawą różnych zabiegów stylistycznych stać się elementem znaczącym, a nawet głównym bohaterem komiksu, również w komiksie niemym. W utworze Mikołaja Tkacza *Przygody Nikogo* na czterdziestu planszach ukazane zostały puste wnętrza, bez mebli, obrazów, przedmiotów (ilustracja 4). Autor bawi się płaszczyznami pustych pomieszczeń, perspektywą i minimalistyczną formą. „Tkacz doprowadza narrację do skrajności, odbierając jej prawie wszystkie punkty odniesienia (narratora, bohaterów, przedmioty) i zarysowując świat bardzo skrótowo. Czy to w ogóle jest świat przedstawiony, czy abstrakcja?” (Zawrotny, 2014, s. 69). Utwór Tkacza jest komiksem eksperymentalnym, jego narracyjność w dużej mierze uzależniona jest od intencji czytelnicznych, ponieważ autor nie narzuca żadnej koncepcji konkretyzacyjnej utworu. Zatem jego interpretacja należy wyłącznie do odbiorcy – jedyne, co jest określone, to przestrzeń, a właściwie dojmująca jej pustka.



Ilustracja 4. Plansze z komiksu Mikołaja Tkacza *Przygody Nikogo*

Komiks ma charakter eksperymentu, żartu, dadaistycznej zabawy pomiędzy sensem i bezsensem, gdzie zinowska kreska zderza się z nobilitowaną formą wydawniczą (twarda okładka), a miejsce staje się przedmiotem i podmiotem narracji.

2.2.2. *Pars pro toto* i *totum pro parte* jako narzędzia opisywania przestrzeni

Pars pro toto, czyli część zamiast całości – jest to „figura stylistyczna, polegająca najczęściej na zastąpieniu nazwy jakiegoś przedmiotu nazwą jego części” (Latusek, red., 2008, s. 656). Ten środek stylistyczny regularnie wykorzystywany jest również w kinematografii, np. kiedy scena przedstawia kobietę idącą wieczorem po chodniku, a w następnych kadrach naprzemiennie ukazane są jej nogi (najczęściej same buty lub nogi ujęte do kolan) oraz buty idącego mężczyzny – odbiorca spodziewa się, że mężczyzna idzie za nią, być może ją śledzi lub zaraz ją zaatakuje. Podobne ujęcie sprzyja dynamice obrazu, akcentowaniu znaczeń bądź wprowadzaniu suspensu. Taka scena możliwa jest do zrealizowania zarówno w filmie, jak i w komiksie.

McCloud określa komiks jako „medium oparte na zmyśle wzroku” (McCloud, 2015, s. 202), oferujące bogactwo wizualnej ikonografii, stylów plastycznych, niewidzialnego świata symboli i języka (McCloud, 2015, s. 202–203). W komiksie niemym artysta świadomie rezygnuje z tworzywa słownego, np. w celu uwypuklenia plastycznych środków wyrazu. Guido Crepax często korzysta z ciszy w swoich komiksach erotycznych, aby wzmocnić atmosferę intym-

ności. Kieruje wzrok odbiorcy na detale, często ukazując przestrzeń i rozgrywające się sceny jak puzzle. Fragmentaryczne eksponowanie przedmiotów lub postaci wzbogaca wachlarz możliwości stylistycznych komiksu. Na planszach przedstawionych na ilustracji 5 zabieg ten zderzony jest również z pewną alegorycznością – dziurka od klucza, przez którą podglądana jest kobieta w chwili erotycznego uniesienia, nabiera wielopoziomowego znaczenia. Wizualna amplifikacja służy wzmocnieniu obrazu i stopniowaniu buduarowego charakteru widowiska. Epizod ze strony pierwszej, przedstawiony za pomocą detalu, na następnej zostaje doprecyzowany w szerokich kadrach. Crepax w swoich niezwykle odważnych komiksach erotycznych często zwraca się ku obrazowaniu poprzez detal. Dynamikę ruchu ciała, wielozmysłowości, przebudźcowania uzyskuje dzięki wieloznacznym kadrom, ciasno skomponowanym w przestrzeni planszy. Nie ukazuje figur w całości, ale właśnie dzięki fragmentaryczności obrazu, wykorzystując „część zamiast całości”, tworzy nastrój zmysłowości. W kadrach na ilustracji 5 zwraca uwagę również brak przestrzeni międzykadrowych oraz przedłużenie linii konturu oka w kadrze środkowym do ostatniego kadru planszy pierwszej, w postaci nakreślenia linii twarzy i ramienia. Dzięki tym zabiegom przestrzeń alkowy rysuje się jako tajemnicza i intymna.

Obrazowanie *pars pro toto* może posłużyć też do odbrutlizowania przedstawienia, kiedy np. widzimy krew zamiast zwłok, krzyk w dymku zamiast gwałtu czy noworodka bez szczegółów sceny porodu.

Pars pro toto to figura stylistyczna, która może być w efektywny sposób stosowana w ukazywaniu przestrzeni. Może definiować świat na poziomie ogólnym lub bardzo szczegółowym. Przetaczający się przez kadr biegacz (pustynny czy stepowy)⁷ jednoznacznie wskazuje destynację – Dzikie Zachód, stepowe bezdroża. Charakterystyczny znak nietoperza na niebie informuje widza, iż „znajduje się” pod niebem Gotham City. Część zamiast całości może również wprowadzać w nastrój miejsca: pajęczyny w kącie, kurz, szczury, kapiąca woda, mrok będą składały się na



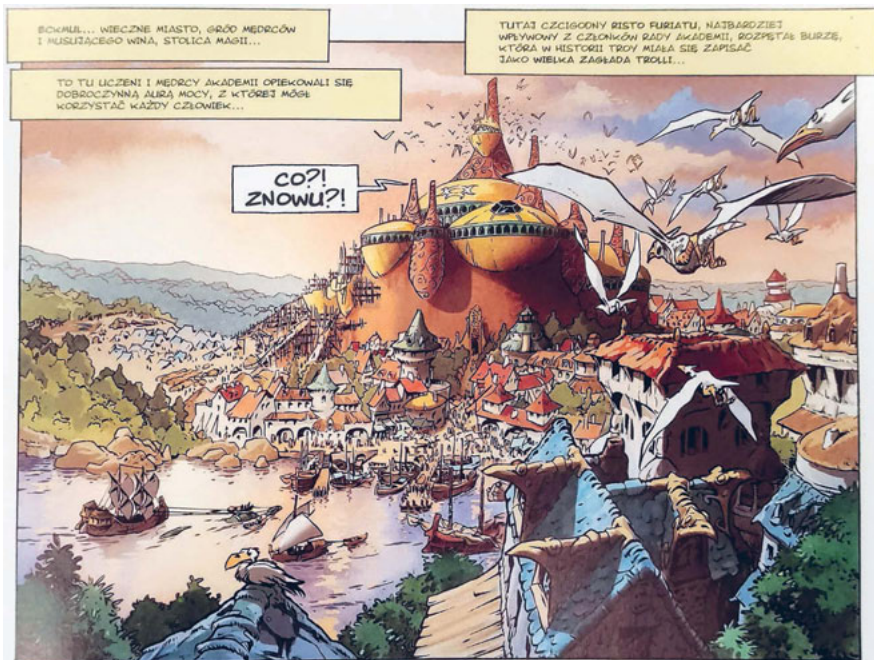
Ilustracja 5. Guido Crepax, *Wenus w futrze*

⁷ Rośliny, których pędy nadziemne lub ich części najczęściej formują się w kuliste kształty i pchane wiatrem przemieszczają się po ziemi, często na znaczne odległości.

przestrzeń nieprzyjazną człowiekowi, ponurą i opuszczoną. Warto przy tym zaznaczyć, że środek ten najczęściej stosowany jest jako wprowadzenie do przestrzeni po raz pierwszy, w kadrach otwierających opowieść lub rozdział, na planszach przedstawiających postać lub odsłaniających tajemnicę.

Na drugim biegunie stosowania tej wizualnej synekdochy znajduje się *totum pro parte*, czyli całość zamiast części, która nierzadko występuje w pierwszych kadrach lub planszach komiksów, często pokazując przestrzeń miejską. Takie definiowanie punktu początkowego historii bohaterów jest regularną praktyką w komiksach frankofońskich, ale nie tylko. Wpisuje bohaterów w konkretny świat przedstawiony, charakteryzując ich poprzez przestrzeń – na zasadzie kontrastu lub przynależności. Czasami obrazowi towarzyszy komentarz, który może być objaśnieniem narratora wszechwiedzącego, monologiem jednej z postaci lub dialogiem, który już będzie wprowadzał odbiorcę w fabułę. Taki zabieg wykorzystano w inicjalnym kadrze pierwszego tomu sagi *Trolle z Troy* Christophe’a Arlestona (scen.) i Jean-Louisa Mouriera (ilustracja 6).

W jednym z najsłynniejszych na świecie komiksów *Asterix i Obelix autorzy*, René Goscinny i Albert Uderzo, tom *Złoty sierp* otwierają ujęciem wioski widzianej z lotu ptaka. Tym zabiegiem wprowadzają odbiorcę w sielankowy nastrój galijskiej wsi, a w kolejnych kadrach przedstawiają bohaterów. Istotniejsze jednak jest to, że na początku każdego odcinka tej serii umieszczają mapę, na której wyszczególniona jest osada Gallów, a na końcu tomu znajduje się zamykająca scena wspaniałej uczty, przy której cała wieś świętuje



Ilustracja 6. Christophe Arleston (scen.) i Jean-Louis Mourier (rys.), *Trolle z Troy*

kolejne zwycięstwo. Klamrowa budowa wyznaczona przez punkty (inicjalny i finalny) w przestrzeni sprawia, iż czytanie Asterixów staje się pewnego rodzaju rytuałem, który każdorazowo zakończony jest tą samą formułą (biesiady). Tego typu konstrukcja, realizowana w kilku konwencjach, powtarza się dosyć często w komiksach, np. zawsze na końcu bohaterowie wyruszają w dalszą podróż bądź podsumowują kolejną magiczną przygodę. Klamra, która zamyka się w stałym punkcie, powoduje, że historia zatacza koło, zawsze domykając się w przestrzeni bezpiecznej, oswojo-

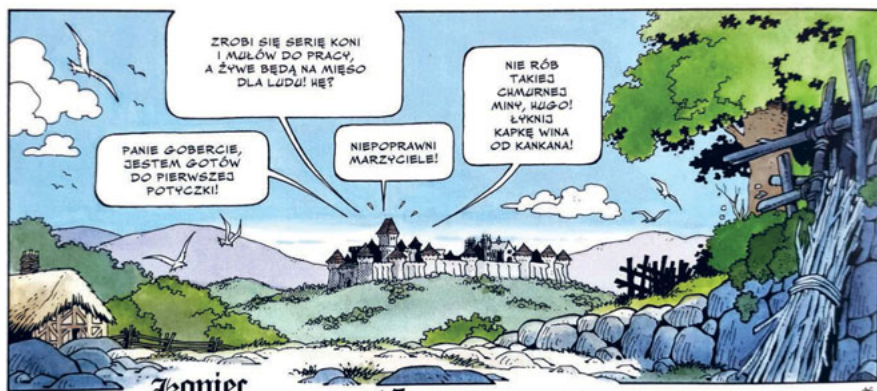
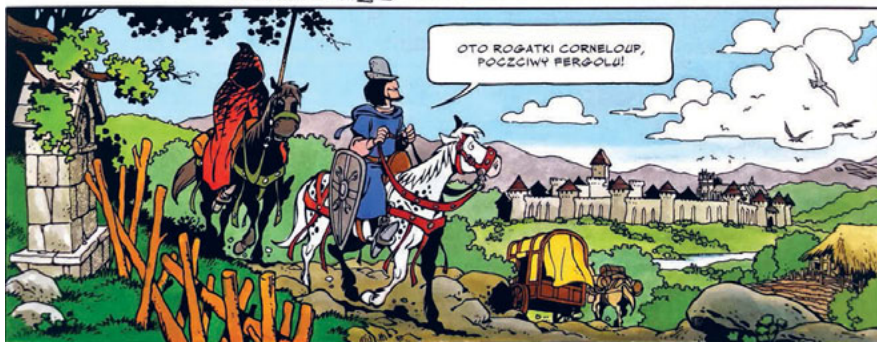
nej. **Formuła⁸ inicjalna i finalna** w niektórych gatunkach komiksów odgrywa szczególnie istotną rolę w budowaniu narracji i kompletności świata przedstawionego.



Ilustracja 7. René Goscinny (scen.) i Albert Uderzo (rys.), *Asterix i złoty sierp*. Fragment planszy z mapą oraz pierwszy kadr tomu

Szerokie ujęcia szczegółowo ukazujące przestrzeń, jak również kadry będące opowieścią samą w sobie popularne są zwłaszcza w komiksach o miastach. Za pomocą złożonych, drobiazgowych plansz artyści prezentują tętniące życiem, różnorodne, barwne organizmy miejskie. Ujęcie totalne spowalnia czas lektury, zatrzymuje czytelnika, wciąga w świat przedstawiony. Pozwala na szeroki ogląd architektury miejskiej, ocenę społeczności i jej obyczajów oraz zaawansowania technologicznego cywilizacji. Takie obrazy mogą być skomponowane jako pojedyncze kadry, ale najlepiej będą zrealizowane na rozkładanych planszach, tzw. *spread page* (szczegółowo omówionych w rozdziale 3).

⁸ „Zasada powstawania i działania czegoś” (*Formuła*. W: *Słownik języka polskiego PWN*. <https://sjp.pwn.pl/sjp/formula;2558320.html> [dostęp: 10.01.18]).



Ilustracja 8. Bédu – Bernard Dumont, *Hugo*. Formuła inicjalna i finalna – pierwszy i ostatni kadr tomu (w tomie znajduje się również dodatkowy kadr pełniący funkcję dowcipnego epilogu)

2.3. Redundantność kodów

„Redundantny” według *Słownika języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego oznacza „będący elementem funkcjonalnie niepotrzebnym, zbytecznym”⁹, w języku rozszerza formę, nie pełniąc jednakowoż żadnej funkcji. W komiksie może być podobnie; redundantność bywa wskazywana jako jedna z cech właściwych tej formie wyrazu. Kadry redundantne (*duo-specific*), gdzie słowo i obraz powielają sensy, McCloud wymienia jako jeden ze sposobów połączenia słowa i obrazu w komiksie (McCloud, 2015, s. 153).

Warto się przyjrzeć, jak owo „niefunkcjonalne rozszerzenie” w komiksie się objawia. Przede wszystkim należy zauważyć, iż nadmiar niektórych elementów może stanowić o pewnych brakach formalnych, które negatywnie wpływają na odbiór utworu oraz ocenę komiksu przez krytyków.

Elementy zbyteczne mogą pojawiać się na płaszczyźnie substancjonalnej, co oznacza dysfunkcję tworzyw komiksu – słowa i obrazu. Danuta Kucala wzmiankuje: „[...] w pierwszych »seriach historyjek« europejskich tekst był bardzo często redundantny w stosunku do obrazków, które wystarczająco naświetlały całą sytuację komunikacyjną” (Kucala, 2005, s. 106). Takie wykorzystanie słowa w komiksie, które powtarza sens obrazu zamiast go dopełniać, we współczesnym komiksie wskazywane jest jako błędne zastosowanie tworzyw (chyba że jest to celowe roz-

⁹ *Redundantny*. W: *Słownik języka polskiego*. Red. W. Doroszewski. <https://sjp.pwn.pl/doroszewski/redundantny;5489175.html> [dostęp: 3.05.2018].

wiązanie). Zabieg taki może ujawnić się w formie ujętych w dymkach wypowiedzi bohaterów, które opisują to, co widzimy na obrazku, np. przedstawienie ukazuje bohaterów wracających z wyprawy, już u podnóża zamku podczas rozpoczynającej się ulewy, kiedy jeden z nich mówi: „Ojej, zaczyna padać, na szczęście właśnie dotarliśmy do zamku”. W tym przypadku opis słowny będzie redundantny w stosunku do komunikatu wizualnego.

Jednak słowo może zdominować obraz, który zaczyna pełnić funkcję wyłącznie ilustracyjną, a tekst równie dobrze mógłby funkcjonować samodzielnie i zachowywać wszystkie swoje funkcje. Taki właśnie zabieg zastosował Jacek Frąs w jednej z plansz *PoPo Show* – pracy nagrodzonej w konkursie na najlepszy komiks o powstaniu w 1944 roku, organizowanym przez Muzeum Powstania Warszawskiego (ilustracja 9). Mimo wysokiego poziomu graficznego wykonania pracy i interesującej formy rysunku oraz zastosowania dymku w ostatnim panelu plansza ta zbliża się formalnie ku historyjce obrazkowej. Charakteryzuje ją narracja panelowa, która może funkcjonować poza obrazem, oraz dodatkowe opisy pod panelami, które nie mają narracyjnego albo nawet żadnego związku z obrazem (np. kadr czwarty). Należy wspomnieć, że w tej krótkiej formie komiksowej Frąs eksperymentuje; na innych planszach intensywniej korzysta z narracji komiksowej, nie rezygnując jednak z umieszczania tekstu w przestrzeni pozakadrowej.

Tekst może przeważać nad obrazem i zabierać jego funkcję narracyjną także w sytuacji, gdy rozbudowane dialogi zdominują przekaz. Zabieg taki może wynikać zarówno



Siedzożanin: NIESTETY RÓŻNE CELE PRZYŚWIECZAŁY WALCZĄCYM, A INNE TYM, CO OGŁOSILI TO POWSTANIE.



Joanna: O ile mi wiadomo, Gen. Okulicki miał pseudonim "Niedźwiadek".
Joanna



as: Dziś zamiast oddawać hołd Polakom poległym w Powstaniu Warszawskim zorganizowano w Warszawie koncert bluźnierczy przeciwko Bogu i skandalistki Madonny. Takie mamy władze stolicy.



Baza fotografii jest wciąż rozbudowywana. Zachęcamy do jej współtworzenia – wyslij fotografie lub skan dokumentu na adres xwstiek@karta.org.pl.



Megara: Niestety muszę się zgodzić. Po sukcesie GW ponad 50 lat temu nie nakręcił żadnego filmu poza kolejnymi opełkami sagi. Podziwiam go za uniwersum jakie stworzył ale poza tym to jeden z najhybrydniejszych producentów.



damonlove: Mój tata to ogląda :)
Ja czasami z nim :P

Ilustracja 9. Jacek Frąś, PoPo Show

z nieumiejętnego budowania narracji za pomocą obrazów, jak i ze zbyt dużej roli dialogów i paneli narracyjnych na poziomie scenariusza. Może też być skrótem narracyjnym, który spowodowany jest np. ograniczeniem liczby plansz w komiksie (bardzo częsty błąd w pracach konkursowych). Gdy narracja za pomocą obrazów staje się funkcjonalnie zbędna, wówczas komiks przestaje być komiksem, a staje się historyjką obrazkową albo po prostu ilustrowanym tekstem ujętym w ramy w formie chmurowej.

Komiks najczęściej konstruowany jest za pomocą kodu prokorektywnego, w którym twórca, z góry zakładając możliwość błędu komunikacyjnego, niewłaściwego dekodowania, rozbudowuje komunikat, minimalizując niedomówienia. Kod ograniczający możliwość szumów, pomyłek w dekodowaniu, a zatem jednocześnie nadmiernie rozbudowany, jest kodem redundantnym. W komiksie kompozycja nadmiernie addytywna i multiplikująca jest stosowana bardzo często jako zabieg przezroczyisty. Wówczas nie jest uznawana za błąd, a za celowy zabieg narracyjny. Szyłak podkreśla, że takie cechy jak zrozumiałość czy jednoznaczność są osiągnięte właśnie dzięki redundancji (Szyłak, 2000c, s. 51–52). Joanna Sarzyńska-Putowska podsumowuje: „Redundancja zatem pozwala nam koncentrować wybiórczo uwagę na oddzielnych częściach komunikatu, przewidywać jego następne części, skupić się na kluczowych elementach przenoszących główny sens przekazu, a jeśli na chwilę odwrócimy uwagę, pomimo braku wielu szczegółów nie zgubimy przekazywanego znaczenia” (Sarzyńska-Putowska, 2002, s. 59). Bardzo często ujawnia się ona w relacji sąsiadujących ze sobą kadrów, które powtarzają sceny

(zwykle w nieco innym ujęciu), co służy prowadzeniu narracji i wykorzystana świadomie, nie jest uznawana za błąd. Wyróżniłabym dwa podstawowe rodzaje wizualnej redundancji. **Wizualna redundancja skonwencjonalizowana** będzie przezroczysta, stosowana jako szablonowa strategia narracyjna, np. w klasycznych *comics strip*. Idealnym wzorem zastosowania tejże są humorystyczne paski komiksowe *Garfield*, gdzie schemat powtórzenia kadrów jest jednym z najczęściej wykorzystywanych schematów narracyjnych (ilustracja 10). W pracach Jima Davisa przestrzeń na drugim planie jest mocno zredukowana. Również pierwszy plan jest zarysowany schematycznie i często wyznaczony za pomocą symbolicznej kreski. Aby urozmaicić powtarzające się kadry zmieniany jest kolor tła. Uwaga odbiorcy skupia się na kocie, który bardzo często pozostaje w bezruchu, a towarzyszące mu postacie nieznacznie zmieniają pozycję lub minę.



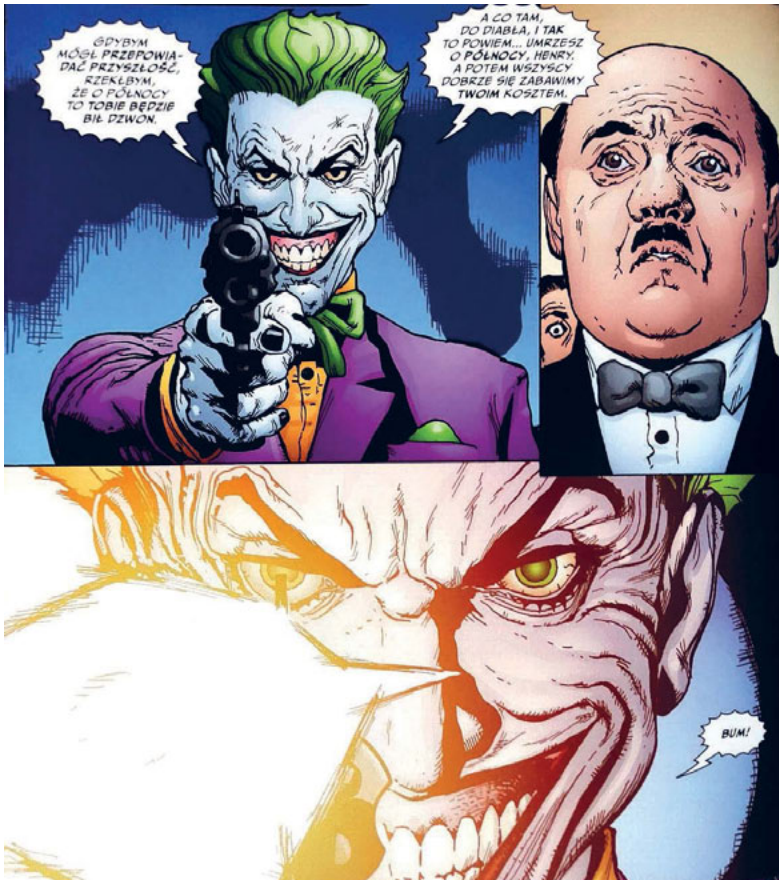
Ilustracja 10. Jim Davis, *Garfield*. Tłusty koci trójpak

Tymczasem **wizualna redundancja dramaturgiczna** będzie pełniła funkcję poetycką (np. będzie obrazowała upływ czasu lub pełniła funkcję metafory) i/lub ekspresywną (będzie wskazywała na emocje) (ilustracje 11, 12).



Ilustracja 11. Simon Hanselmann, *Czary Zjary*

Simon Hanselmann w komiksie *Czary Zjary* celowo powtarza wielokrotnie to samo ujęcie w kadrze, zaznaczając jedynie mikroskopijne zmiany. Wprowadza odbiorcę w rytm upływającego czasu, z odwagą wydłużając sekwencję.



Ilustracja 12. Ed Brubaker (scen.), Doug Mahnke i Patrick Zircher (rys.), *Batman. Człowiek, który się śmieje*

W *Człowieku, który się śmieje* powtórzenie kadru, w zbiegu stylistycznym ze zbliżeniem i kontrujęciem, również sprawia, że narracja zwraca się ku upływającemu czasowi – tutaj jednakże akcja jest dynamiczna, kontrujęciem jest niczym wstrzymanie oddechu, sekundą ciszy przed strzałem – tutaj suspens rośnie. Akcent pada na emocje.

W przypadku pełnienia funkcji ekspresywnej często wykorzystywane jest zbliżenie (ilustracja 12). Wskazane przeze mnie **zbliżenie redundantne** może również pełnić funkcję objaśniającą, informatywną.

Komiks wykorzystuje zatem zjawisko nadmiarowości na bardzo różne sposoby; redundantność nie zawsze jest tutaj definiowana pejoratywnie. Jakub Jankowski zauważa, że „wynikająca »z« i oparta »na« redundancji zasada tworzenia przekazu (przejrzysta znaczeniowość będzie tutaj oczywiście albo zintensyfikowana [...] albo celowo, czytaj: znaczeniowo, zachwiana) oraz ugraficznienie tekstu [...] tak, aby stał się elementem i faktem graficzno-wizualnym” (Jankowski, 2016, s. 34) stanowią o odrębności języka komiksowego.

Redundancja a kreowanie przestrzeni miejskiej w komiksie

Zarówno redundancja, jak i zbliżenie redundantne istotnie wpływają na percepcję przestrzeni miejskich w komiksach. Plany ogólne oraz totalne dają szeroki ogląd miast. Zbliżenie redundantne może kierować uwagę odbiorcy na szczególne, istotne dla fabuły budynki, jak również na detale: wyrwy w murach, napisy na ścianach, mapy, spojrzenie

poprzez narzędzia optyczne czy wizerunki zapośredniczone przez widok z kamer i innych urządzeń (co znacząco definiuje świat) itp.

Powtórzenia kadrów przedstawiających miasta mogą m.in.:

- pełnić funkcję uprzestrzeniającą, pokazującą wielkość miasta, gęstość zabudowy;
- budować relację jednostka–miasto;
- oswajać przestrzeń;
- budować atmosferę miasta;
- wskazywać na dominację przestrzeni, kreować atmosferę osaczenia;
- oprowadzać czytelnika po mieście;
- mapować przestrzeń;
- opowiadać o przestrzeni za pomocą detalu;
- wprowadzać „strzelbę Czechowa”;
- wyznaczać *axis mundi* świata przedstawionego.

Plansze z komiksu Briana Wooda i Riccardo Burchiellego *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana* przedstawiają dwie realizacje zbliżenia redundantnego. W pierwszej kadry powtarzają się w sekwencji naprzemiennej, zasadzonej na kontrującich – przekazują informacje o przestrzeni i świecie za pomocą detalu. W drugiej sekwencja zbudowana jest na zasadzie *a maiori ad minus* i służy mapowaniu przestrzeni i definiowaniu świata przedstawionego (ilustracja 13).



Ilustracja 13. Brian Wood i Riccardo Burchielli, *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana*

2.4. Scenariusz

Sergiusz Sterna-Wachowiak zaznacza, że pierwszym elementem powstawania komiksu jest scenariusz, który nazywa „literackim”. Wyjaśnia, że proces tworzenia komiksu, rozpoczęty scenariuszem, wygląda następująco: obrazki konturowe (czarno-białe) – „rozkolorowanie” – nałożenie celuloidu barwnego na konturowy – przykrycie celuloidem z „wyliterowanymi dymkami” – kopiowanie – druk

(Sterna-Wachowiak, 1979). Dotyczy to oczywiście tradycyjnego tworzenia komiksów w erze przedcyfrowej. Powstają też plansze wykonywane innymi technikami, nawet farbami olejnymi czy akwarelami. Należy jednak pamiętać, iż scenariusz jest tutaj tylko składnikiem struktury nadrzędnej, szerszej od niego samego (por. Głowiński, Okopień-Sławińska, Sławiński, 1975, s. 75). Więc utwór słowny ma znaczenie drugorzędne (mechaniczne, narzędziowe, pomocnicze) w stosunku do wielomateriałowej, złożonej tkanki komiksu. Scenariusz współdziała z innymi twórcami w ramach organizacji utworu. Może być zatem bardzo rozbudowany, bogaty w opisy, dający szczegółowe instrukcje rysownikowi, bliski opowiadaniu; może jednak być też schematyczny, suchy i skrótowy, o charakterze instrukcji, w żadnym wypadku niemający znamion literackości. Niektórzy scenarzyści rozpisują komiks na kilku stronach, inni opisują szczegółowo każdy kadr¹⁰. Ilustracja 14 przedstawia kadr (numer 2) z komiksu *Batman. Zabójczy żart*; opis tego kadru przygotowany przez scenarzystę jest bardzo detaliczny¹¹.

¹⁰ Wspaniałym repozytorium scenariuszy komiksowych jest strona <http://www.comicsexperience.com/scripts/>, gdzie można znaleźć skrypty do najbardziej znanych utworów.

¹¹ Przytoczę tutaj oryginalny opis Moore'a, tego jednego tylko kadru: „Same shot, but now we pull back maybe a foot or more so that we can see a couple of the puddles edges, defining it as a puddle and giving us some sense of its location, the puddle is in fact situated at the base of one of the stone pillars/gate-posts that frame the gates of Arkham Asylum, these pillars being set into a black railed fence of wrought iron beyond which only dark and shadow cypress trees, stripped by autumn, are visible. In this second panel, we can't see very much of this, just the base of one of the stone gate posts and a little of the road surface



Ilustracja 14. Allan Moore (scen.) i Brian Bolland (rys.), *Batman*.
Zabójczy żart

immediately outside the asylum gates, with the sizeable puddle resting in an indentation thereof. The rain is still falling and splashing into the puddle, and perhaps we see an autumn leaf bowling through the panel somewhere. The real point of this panel is that suddenly reflected in the puddle, we see the headlights of a car that is approaching the gates from off-panel, above. In the rippled surface of the puddle, even though the lights are still identifiable as reflected headlights, there is an interesting oscillating display of liquid light and shadow patterns. No dialogue”.

Komiks korzysta ze specjalnych technik dramaturgicznych. Efektem tych zabiegów jest możliwość tworzenia narracji za pomocą obrazu (znaczący ciężar przekazywania sensów leży po stronie wizualnej). W sytuacji nagromadzenia treści, która nie może być odpowiednio rozrysowana (np. ze względu na przyspieszenie fabuły), głównym twórcywem posuwającym akcję do przodu jest skondensowana warstwa werbalna, w której składniki wizualne są elementami ilustrującymi. Takie komiksy – mimo nieraz doskonałej formy plastycznej – często spotyka krytyka za nieumiejętne wykorzystanie tworzyw wizualnych lub źle zaplanowany i rozpisany scenariusz. Zarzuca się im, że tekst istnieje samoistnie, a obraz jest jedynie ilustracją, która powiela komunikat werbalny. W takich sytuacjach mimo zastosowania strukturalnych elementów komiksowych, jak sekwencja kadrów czy tekst w dymkach, utwór może zostać uznany za wykonany błędnie lub za taki, który w ogóle nie jest komiksem.

Kucała zwraca uwagę, że w niektórych komiksach dla dzieci materiał tekstowy jest równy ikonicznemu (por. Kucała, 2005, s. 110). W tego typu utworach mamy do czynienia z bardzo umownym obrazem świata przedstawionego, którego elementy składowe zostały zredukowane do minimum (głównie w komiksach kierowanych do najmłodszych czytelników). Czasami obrazowi towarzyszy zbyt rozbudowany tekst, który powiela narrację wizualną. Będzie on zatem miał charakter redundantny, co będzie zbliżało formę dzieła do książki obrazkowej. O różnicach między komiksem a książką obrazkową pisał m.in. Szyłak (Szyłak, 2017).

W niektórych komiksach dla dorosłych dominuje warstwa ikoniczna – wynika to stąd, iż dojrzały czytelnik ma większą zdolność do rozumienia wizualnych alegorii oraz skomplikowanych obrazów implikujących wiele znaczeń. Repertuar wizualnych reprezentacji rzeczywistości w komiksach jest bardzo szeroki i również dorosły odbiorca może wybrać takie, w których świat przedstawiony jest bardzo schematycznie, jak np. komiksy Tomasza i Bartosza Minkiewiczów (ilustracja 15). Bracia Minkiewiczowie swoje utwory opierają na humorze sytuacyjnym – zwykle będącym krytyką współczesnego społeczeństwa – który dla małego dziecka nie będzie zrozumiały. Abstrakcyjne sytuacje, wulgarny język i krytyka właściwie wszystkiego, to główne wyznaczniki prac Minkiewiczów. Krótkie formy komiksowe ich autorstwa, publikowane w prasie oraz w mediach społecznościowych, często są reakcją na bieżące wydarzenia, natychmiastowym ich komentarzem. Nawiązują do tradycji prasowego rysunku satyrycznego¹². Poniższa plansza zaczerpnięta jest z komiksów przedstawiających uniwersum Wilqa Superbohatera, przywoływanych już wcześniej. Wilq, mimo iż odbiorcom wiadomo, że pochodzi z Opola, jest bohaterem wszystkich blokowisk – ramowo zarysowana przestrzeń wprowadza uniwersalną atmosferę polskich blokowisk.

¹² Warto nadmienić, iż komiks *Wilq Superbohater* jest komiksem o tematyce miejskiej. Główny bohater mieszka w Opolu, a cała historia toczy się głównie w wielkich blokowiskach. Największy antagonistą Wilqa mieszka w Mysłowicach na południu Polski.

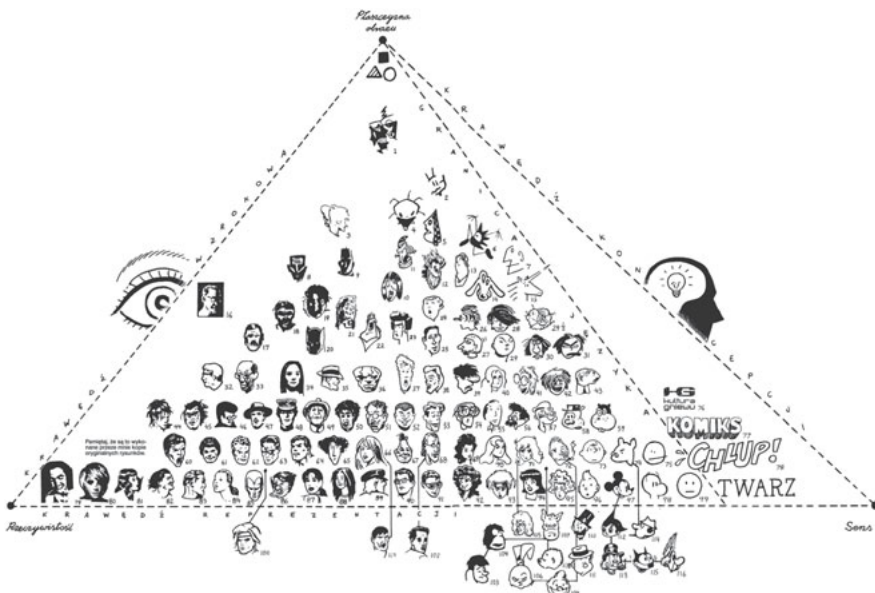


Ilustracja 15. Bartosz Minkiewicz (scen.) i Tomasz Minkiewicz (rys.), *Wilq Superbohater. Ziszczajcie się czarne scenariusze*

2.5. Uproszczenie

Niezależnie od poziomu skomplikowania i uszczegółowienia przedstawianej rzeczywistości obraz w komiksie będzie przedstawieniem uproszczonym. W przestrzeni

kadru czy też planszy znajdują się wyłącznie elementy, które autor uznał za istotne. Wszystkie zatem należałoby uznać za znaczące. McCloud tak definiuje bardzo szeroki zbiór ikon: „[...] każdy obrazek, który ma reprezentować osobę, miejsce, rzecz lub pojęcie” (McCloud, 2015, s. 27). Zaznacza, iż uproszczone, abstrakcyjne obrazy zbliżają się coraz bardziej do języka (litery). Autor słynnego *Zrozumieć komiks* kreśli piramidę przedstawiającą stopień uproszczenia obrazów komiksowych na przykładach twarzy postaci z różnych komiksów (ilustracja 16). Z jednej strony u podstawy stawia rzeczywistość (czyli fotograficzną dokładność), po drugiej stronie sens (*cartoon* – absolutne uproszczenie, czyli



Ilustracja 16. Piramida obrazująca sposoby i poziom zikonizowania obrazu

koło zamiast głowy, dwie kropki i kreska symbolizujące oczy i usta). Z prawej strony piramidy, obok sensu w odrębnym skrzydle umieszcza ugrafizowane onomatopeje oraz loga. Na szczycie znajduje się „płaszczyzna obrazu” – czyli „rzeczywistość obiektu artystycznego. Kształty, linie i kolory są samymi sobą i nie pretendują do bycia czymś innym” (McCloud, 2015, s. 52–53). McCloud siły medium komiksowego dopatruje się właśnie w konwencji „cartoonu” – „[...] cartoon działa na zasadzie wzmocnienia przez uproszczenie” (McCloud, 2015, s. 30).

Eco, pisząc o uproszczeniu w komiksie, polemizuje z poglądem, iż konwencja cartoonu skierowana jest do najmłodszych odbiorców. Powołuje się na eksperyment przedstawiony przez Fabia Canzianiego¹³, który badał oddawanie wyrazów twarzy w komiksach. Badanie wykazało, iż umiejętność rozpoznawania ekspresji twarzy rośnie wraz z wiekiem, „jest związana z pewnym systemem oczekiwań, z pewnym kodem kulturowym, łączącym się niewątpliwie z kodami ekspresji wypracowanymi w innych stadiach rozwoju sztuk plastycznych” (Eco, 1996, s. 135). Dalej Eco konstatuje, że znak ikoniczny nie zawsze jest wyraźny i dlatego często potrzebuje napisów: „Dlatego też w komunikatach dążących do precyzji referencjalnej znak ikoniczny wymaga poparcia tekstem słownym” (Eco, 1996, s. 135). Redundancja jest zatem nieraz niezbędna do dookreślenia kodu ikonicznego.

¹³ *Sulla comprensione di alcuni elementi del linguaggio fumettistico in soggetti fra i sei e i dieci anni.* „IKON”, vol. 15, no. 54, s. 15–88.

2.6. Znaczenie tła

Ponieważ komiks jest medium o charakterze narracyjnym, główną uwagę przyciągają te elementy, które niosą ze sobą znaczenia fabularne, najczęściej wyeksponowane w głównej części kadru. Znaki o wysokim stopniu znaczenia w większości przypadków znajdują się na pierwszym bądź centralnym planie, zajmują większą część kadru, są dominujące. Jednak istotność znaczenia wyłaniać się będzie z kompozycji kadrów. Kompozycja może wskazywać, że istotne dla kontekstu głównego tematu elementy umieszczone będą na drugim planie, a czasem nawet na linii horyzontu. W komiksie bowiem **obraz ma charakter znaczący**, a nie przedstawiający, mimetyczny.

Kompozycje kadrowe w komiksach mogą być bardzo różnorodne, znacznie bardziej urozmaicone niż podstawowe sposoby organizowania przestrzeni np. w fotografii. „Komiks jest otwarty na różne style, zarówno na poziomie poszczególnych rysunków, jak i kompozycji, czyli sposobu organizacji lektury” (Żaglewski, 2016, s. 70) – stwierdził Nick Sousanis w jednym z wywiadów. Dynamikę narracji komiksowej może wyznaczać również detal, jak u wspomnianego wcześniej Crepaxa, który komponuje pełną napięcia scenę z fragmentarycznych obrazów, a następnie z ujęć i kontrując, a to wszystko zdominowane jest perspektywą dziurki od klucza (ilustracja 5)¹⁴.

Elementy istotne dla narracji mogą być lokowane w tle, na drugim planie – często w takich sytuacjach do konkret-

¹⁴ Szerzej do kompozycji kadrów odniosę się w rozdziale 3.

nego punktu uwagę widza prowadzi perspektywa. Zwykle kolejny kadr ma charakter objaśniający i na pierwszym planie eksponuje wcześniej zaakcentowany detal.

Tło może funkcjonować jako przestrzeń znaczeniowo neutralna, jednak dzięki wykorzystaniu odpowiednich zabiegów stylistycznych może być też semantycznie nacechowane. Tło bowiem może informować odbiorcę o zmianach w przestrzeni lub w czasie. Może sugerować, że bieg wydarzeń zwalnia lub przyspiesza – mimo, a czasem właśnie dzięki ograniczonemu uszczegółowieniu i naśladowaniu rzeczywistości. Plan może wypełnić również tło o charakterze narracyjnym, które będzie uzupełniało komunikat główny, kierując czytelnika ku właściwym konotacjom. Ilustracja 17 przedstawia Luke'a Cage'a, bohatera komiksu *Jessica Jones. Puls*, który obdarzony jest nadludzką siłą. Postać ma pięść wyciągniętą przed siebie w geście uderzenia, tło stanowi rozsypana się na wiele kawałeczków ściana. Zagospodarowanie przestrzeni kadru w nie-naturalny, metaforyczny sposób, mimo iż bardzo proste i umowne, kształtuje odpowiedni kontekst, przedstawia bohatera i konstytuuje jego cechy. W centrum kadru wyeksponowana jest postać, również z wykorzystaniem techniki graficznej, dzięki której obraz wygląda na trójwymiarowy. W analizowanym kadrze wyraźnie zaznaczona jest fizyczność postaci, niemalże fotonaśladowczy portret mami czytelnika. „Można zatem przystać na twierdzenie, że istotę komiksowego rysunku stanowi prostota; jednocześnie trzeba zauważyć, że jest ona kwestią świadomego wyboru, a nie konieczności czy technicznego ograniczenia. Chociaż rysunek (także komiksowy) posiada potencjał

mimetyczny zbliżony do fotografii, to świadomie się go wyrzeka na rzecz schematycznej reprezentacji elementów ludzkiego postrzeżenia” (Gąsowski, 2016, s. 77).



Ilustracja 17. Brian M. Bendis (scen.), Jessica Jones. Puls

Tło bywa również nośnikiem nastroju – w takim przypadku będzie się zmieniało wraz z emocjami bohatera, np. czerwone będzie wskazywało na złość, a błękitne będzie symbolizowało smutek. Zielone, „pulsujące” tło towarzyszy zwykle przemianie doktora Roberta Bruce’a Banner w Hulka.

Na dalszym planie sygnalizowane bywają również stałe cechy związane ze światem lub z bohaterem. Spider-Man ma charakterystyczne „sygnały” pajęczego zmysłu, które ostrzegają go przed nadchodzącym niebezpieczeństwem.

Nawet fragment czarnej peleryny Batmana na niebie będzie zwiastował jego rychłe pojawienie się.

Szyłak zwraca również uwagę na: po pierwsze – uproszczenie, deformację i geometryzację rzeczywistości w komiksach; po drugie – różnorodność tła, od płaskiego obrazka operującego w zasadzie tylko pierwszym planem, poprzez bogate ruchowo komiksy akcji, po tło realistyczno-rodzajowe. Tło w komiksie nie tylko znaczy, lecz także stanowi ramę akcji (Szyłak, 2000c, s. 28–32).

Tło może być znakiem nie tylko wskazującym na nastrój czy rozwój akcji, ale przede wszystkim realizującym konkretną wizję przestrzeni miejskiej. Najczęściej miasto będzie przedstawiane na marginesie narracji głównej, na odległym planie. Już tutaj może być nacechowane i stanowić kontekst dla rozgrywającej się historii. Może być również głównym tematem narracji i wypełniać cały kadr. W niektórych przypadkach miasto będzie organizowało przestrzeń i determinowało jej kształt, jak np. w komiksach Marca-Antoine'a Mathieu *Acquefacques*. „Jego zainteresowania, nieformalne struktury, pytania filozoficzne i obserwacje socjologiczne spotykają się w jednym punkcie centralnym: toposie współczesnego miasta i jego racjonalnej organizacji” (Suhr, 2010, s. 236).

Bardzo znacząca dla percepcji miasta w komiksach jest narracja, która kryje się w detalach, w szacie informacyjnej miasta. Aleksander Wallis pisze, że na krajobraz wielkiego miasta składają się ludzie, pojazdy, budowle i szata informacyjna, do której zalicza: plakaty, afisze, neony, znaki świetlne i graficzne, malowidła, rysunki na ścianach, jezdniach, nazwy i numery ulic (A. Wallis, 1977, s. 274). „Z chwila,

gdy tysiące takich elementów zostaje winkrustowanych w krajobraz miasta – tworzą one nowe informacyjne konteksty, rodzą informacyjną hierarchię wartości i odmienną niż dotąd scenografię miejskiego życia” (A. Wallis, 1977, s. 274). Jeśli przyjmuje się, że uproszczony przekaz komiksowy eliminuje wszystkie zbędne składniki obrazu, pozostawiając wyłącznie te znaczące, to istotne wydaje się zbadanie informacji zawartych w ogłoszeniach i na ulotkach, graffiti, muralach, reklamach i neonach. Niezależnie od poziomu skomplikowania obrazu w komiksie wszystko, co zostaje umieszczone w prostej lub złożonej konstrukcji, jest przemyślanym, wyselekcjonowanym i wprowadzonym do komunikatu segmentem całości znaczącej. „Na przykład tekst może w komiksie być obecny na wiele różnych sposobów, nie tylko pod postacią dymku” (Błażejczyk, 2001). Należy zbadać więc przestrzeń miejską obecną pod wszystkimi postaciami – nie tylko w warstwie werbalnej ujętej w formy chmurowe czy w warstwie wizualnej w przedstawieniach samego miasta, lecz także w ugrafizowanym słowie sytuującym się zarówno w obrębie obrazów, jako graffiti, neony plakaty itp., jak i w przestrzeni *verbum*, w onomatopejach właściwych dla „brzmienia” miasta, dźwiękach samochodów, klaksonach, hałasach.

2.7. Analiza semiologiczna rysunku

Janusz Lalewicz zaznacza, iż w rysunku, który operuje głównie kreską – w przeciwieństwie do malarstwa, które może być hiperrealistyczne – realizm czy też iluzjonizm

nie jest możliwy. Świat wyrażony za pomocą rysunku nie jest mimetyczny, jest reprezentantem przedmiotu (Lalewicz, 1995, s. 5). Kształt przedmiotu wyłania się z kresiek (plam), dopiero kiedy go rozpoznamy, kiedy kreska nabierze sensu ikonicznego (Lalewicz, 1995, s. 56), co prowadzi do znaczenia referencyjnego (Lalewicz, 1995, s. 51). To właśnie znaczenie jest przedmiotem interpretacji ikonologicznej, nie wykrywa ona jednak „znaczenia ikonicznego”, czyli obrazu jako takiego. W badaniu komiksu przydatna będzie perspektywa analityczna przedstawiona przez Lalewicza, który znaczenie rysunku proponuje rozpatrywać w podwójnym sensie: jako analizę narysowanego układu linearnego oraz jako analizę przedstawionego przedmiotu (por. Lalewicz, 1995, s. 52).

Należy zatem zwrócić uwagę nie tylko na to, „co przedstawia obraz”, lecz także na to, „w jaki sposób przedstawia” i „dlaczego przedstawia w taki sposób”. Przyglądając się obrazom istniejących i przeniesionych na karty komiksów miast, należy prześledzić relację między składnikami formy przedstawiającej (figurami graficznymi) a elementami formy przedstawionej (wyglądu przedmiotu) (por. Lalewicz, 1995, s. 55). Badania prowadzone na potrzeby niniejszej pracy nie wymagały rozkładania każdego rysunku na figury i kreski¹⁵, jednak zasadne wydaje się porównanie sposobu przedstawiania przestrzeni (jej formy przedstawiającej) z faktycznie istniejącymi miastami i ulicami (czyli formy przedstawionej). Dobór graficznego tworzywa może rzucać ciekawe światło na analizę całego utworu. Poniżej

¹⁵ O tych elementach obrazu będę pisała szczegółowo w rozdziale 3.

znajdziemy dwa przykłady: pierwszy pochodzi z komiksu *Dublińczyk* Alfonsa Zapico (ilustracje 18A, 18B), drugi z *Lotu kruka* autorstwa Jean-Pierre'a Gibrata (ilustracje 19A, 19B).

Czarno-biały kadr przedstawia budynek poczty głównej w Dublinie podczas powstania w 1916 roku (ilustracja 18A). Zapico operuje uproszczonym rysunkiem postaci, elementem dominującym w obrazie jest gmach poczty. Narysowany jest za pomocą cienkiej kreski tuszem, gdzieśgdzie przebija szkic ołówkiem, detale architektoniczne zaznaczone są niedbale, nie zachowują proporcji, linie są chwiejne, na szczycie budynku brakuje rzeźb, które wyglądają na



Ilustracja 18A. Kadr z komiksu Alfonsa Zapico *Dublińczyk*



Ilustracja 18B. Budynek poczty głównej w Dublinie

zburzone. Budynek na rysunku nie jest tak zniszczony, jak faktycznie był po podpaleniu. Patrząc na rysunek Zapico, nie mamy jednak wątpliwości, o którą pocztę w Dublinie chodzi. Mimo bardzo skromnych środków plastycznych i symplifikacji przedstawienia z łatwością lokalizujemy rzeczywiście istniejący w sercu Dublina budynek.

Tymczasem Gibrat na wskazanej planszy ukazuje dachy Paryża (ilustracja 19A). Perspektywa ta jest znana na całym świecie i uważana za jeden z rozpoznawczych znaków tego miasta. Z jednej strony widzimy wiernie oddaną konstrukcję urbanistyczną przestrzeni miejskiej, z drugiej strony nie wskazuje ona żadnego konkretnego punktu na



Ilustracja 19A. Jean-Pierre Gibrat, *Lot kruka*



Ilustracja 19B. Zdjęcie dachów Paryża

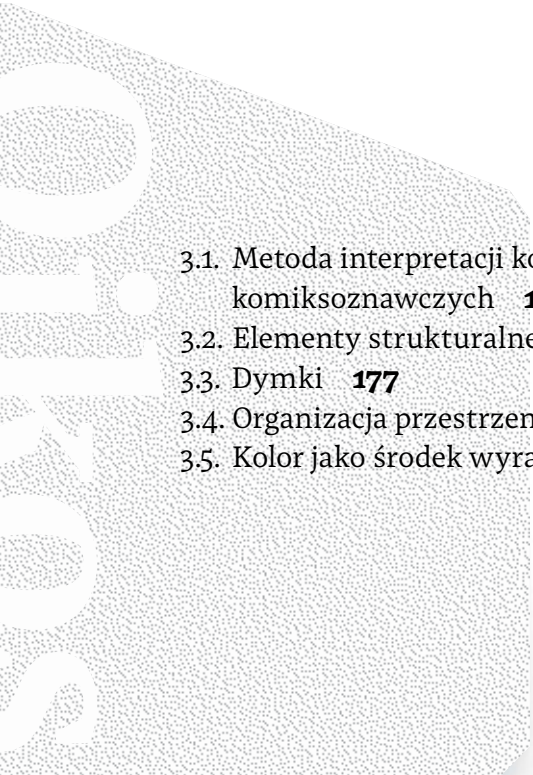
mapie. Dzięki znacznie dokładniejszej, realistycznej kre-sce, zachowaniu proporcji i architektury przestrzeni, od-daniu właściwych temu miejscu kolorów, a nawet światła o konkretnej porze dnia, wiemy, że jesteśmy w Paryżu, ale nie wiemy dokładnie gdzie – chociaż historia snuta przez Gibrata osadzona jest w realiach historycznych, podobnie jak opowieść Zapico. Zderzenie komikсового rysunku da-chów Paryża – ze zdjęciem tej przestrzeni (ilustracja 19B) – przedstawia, jak charakterystyczna i łatwo rozpoznawalna jest ta przestrzeń. Autor ukazuje oczom czytelników prze-strzeń znajomą, ale jednak zanonimizowaną, bez adresu. To postacie prowadzą odbiorcę po planszy i oswiają go z przestrzenią.

Powyższe przykłady wskazują, iż w analizie obrazu na-leży brać pod uwagę nie tylko znaczenie przedstawienia,

lecz także jego elementy formalne. Przedstawianie, jak pisze Lalewicz, ma dwie modalności – pokazywanie i znaczenie (na sposób znaku) (por. Lalewicz, 1995, s. 58). W związku z tym komiks w zakresie formy powinien być analizowany na płaszczyźnie zarówno elementów konstrukcyjnych utworu, plastycznych środków wyrazu, jak i rysunku – aby w pełni objąć wszystkie fragmenty dzieła. „Rysunek, który jako znak ikoniczny bywa interpretowany na zasadzie kryterium podobieństwa, tutaj podlega świadomej kreacji symbolicznej i właściwa mu zdolność przenoszenia znaczeń zyskuje ważną rolę. Rysunek w komiksie jednakowo przedstawia i znaczy” (Hopfinger, 1993, s. 47). Badania wykonywane na potrzeby tej książki obejmują całe utwory komiksowe, chyba że przedstawienia w nich zawarte nie są jednolite pod względem techniki (wtedy są one wyróżnione o tyle, o ile ma to znaczenie dla przedmiotu badań) i zawartości ekspresyjnej rysunków, ze szczególnym uwzględnieniem obrazów miast.

ROZDZIAŁ 3

Tworzywa komiksu

- 
- 3.1. Metoda interpretacji kompozycyjnej w badaniach komiksoznawczych **146**
 - 3.2. Elementy strukturalne komiksu **154**
 - 3.3. Dymki **177**
 - 3.4. Organizacja przestrzenna obrazu **185**
 - 3.5. Kolor jako środek wyrazu **190**

*Komiks ma ekscytujące i nieograniczone możliwości*¹.
Scott McCloud

Aby dokładnie zarysować płaszczyznę rozważań w niniejszym rozdziale, krótko przedstawię elementy strukturalne komiksu, które odgrywają istotną rolę w kształtowaniu dzieł i są nośnikami znaczeń. Silne nacechowanie semantyczne takich elementów jak plansza, kadr, układ, przestrzeń międzykadrowa musi zostać uwzględnione w procesie badań komiksów. W analizie wybranych utworów będę korzystała z badań obrazów przy zastosowaniu interpretacji kompozycyjnej zaproponowanej przez Gillian Rose. W związku z tym niezbędne wydaje się przedstawienie wszystkich elementów struktury obrazów komiksowych. Analiza będzie prowadzona w perspektywie kulturoznawczej; pragnę prześledzić, jaką rolę części kompozycyjne komiksu mogą odgrywać w badaniu motywu miasta w komiksie.

Na końcu chciałabym się zająć plastycznymi środkami wyrazu w komiksach, takimi jak kolor, kreska, kształt,

¹ McCloud, 2015, s. 3.

które również należy wziąć pod uwagę podczas analizy komiksów. Istnieje niezliczona liczba możliwości ekspresji komiksowej i podrozdział ten nie służy skatalogowaniu technik artystycznych; chcę jednak położyć nacisk na wybrane składniki dzieła, które uznałam za istotne w pracy obejmującej badanie funkcjonowania przestrzeni miejskich w komiksach.

3.1. Metoda interpretacji kompozycyjnej w badaniach komiksoznawczych

Komiksy zamierzam rozpatrywać jako dzieła będące **przedstawieniami wizualno-werbalnymi**. Będę korzystała z niektórych metod i rozwiązań stosowanych w badaniach wizualnych oraz zaczerpniętych z gruntu nauk literaturoznawczych. Uważam, że mimo kojarzenia komiksów z prymatem obrazu, pokrewieństwo ze sztukami werbalnymi jest tak istotne, że niewłaściwe byłoby pominięcie bardzo bogatego zbioru metodologii badania tekstów pisanych, które nie we wszystkich, ale w większości komiksów są obecne. Wykorzystywanie istniejących już metod, terminów i rozwiązań metodologicznych właściwych naukom zajmującym się przedstawieniami wizualnymi i werbalnymi często bywa oceniane negatywnie, a sam komiks traktowany jest jako dziedzina, która nie ma własnej metodologii. Taka obiegowa opinia jest krzywdząca dla omawianej tu dyscypliny, można bowiem znaleźć wiele opracowań poświęconych perspektywom ściśle komiksoznawczym, takich jak książki Scotta McClouda, Willa

Eisnera, Thierry'ego Groensteena, Jerzego Szyłaka, Wojciecha Birka oraz wielu innych. Badacze komiksu często używają pojęć ukutych na gruncie innych nauk związanych ze sztuką, filmem bądź literaturą. Korzystanie z istniejących narzędzi badawczych jest nie tylko wygodne i ekonomiczne, pozwala na intuicyjne poruszanie się po proponowanych metodologiach, ale też umieszcza analizowane dzieła w szerokim kontekście kulturowym. Przykładowo zastosowanie pojęcia „kadr” wpisuje się w tradycję sztuk wizualnych. Znacznym utrudnieniem dla rozumienia wywodu byłoby nazwanie komikсового kadru „paletą”, „frejmem” czy „komikso-cząstką”. Koncepcje przedstawione w niniejszym rozdziale będą opierać głównie na badaniach komiksoznawców oraz badaczy kultury wizualnej.

Rose w książce *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością* przedstawia w sposób usystematyzowany i kompletny różnorodne techniki badań obrazów. Z zestawienia tego wynika właściwie, iż komiks może być badany każdą z nich. W opracowaniu skupię się na metodzie interpretacji kompozycyjnej, chociaż wspomnę również o innych metodach omawianych przez Rose.

Interpretacja kompozycyjna jest metodą wypracowaną na gruncie historii sztuki. Jak mówi Rose, „opiera się na tym, co Irit Rogoff (1998, s. 17) nazywa »dobrym okiem«, czyli na sposobie patrzenia na obrazy, który nie jest jasno metodologicznie określony, a mimo to owocuje specyficznym opisem obrazu. [...] W poszukiwaniu znaczenia, »dobre oko« patrzy więc głównie na obszar samego obrazu i zwraca uwagę przede wszystkim, chociaż nie wyłącznie,

na jego modalność kompozycyjną” (Rose, 2010, s. 58). Rose wyznacza trzy modalności funkcjonujące w trzech obszarach tworzenia znaczeń, które bierze pod uwagę w badaniu utworów wizualnych. Modalność kompozycyjna ma szczególne znaczenie dla istnienia i kształtu utworów komiksowych.

3.1.1. Znaczenia przedstawień wizualnych (Gillian Rose)

Rose wyróżnia trzy obszary, w ramach których tworzone są znaczenia przedstawień wizualnych:

- 1) obszar wytwarzania;
- 2) obszar obrazu;
- 3) obszar publiczności (Rose, 2010, s. 33).

Każdy z nich ma trzy modalności:

- a) modalność technologiczną (technologia wizualna jako aparat przeznaczony do tego, aby nań patrzone albo żeby wzmocnić naturalne widzenie);
- b) modalność kompozycyjną (różne formy strategii kompozycyjnych mogą występować razem);
- c) modalność społeczną (dotyczącą całego spektrum stosunków społecznych, gospodarczych, politycznych oraz instytucji i praktyk związanych z obrazem) (Rose, 2010, s. 33).

Modalności występują we wszystkich trzech obszarach, tj. możemy prowadzić badania obrazu w perspektywie modalności technologicznej, ale również można go badać z perspektywy kompozycyjnej lub społecznej. Podobnie rzecz ma się z badaniem obszaru publiczności i wytwarzania. Dla różnych obszarów i modalności Rose proponu-

je rozmaite metody interpretacji materiałów wizualnych (Rose, 2010, s. 51).

Z obszarem wytwarzania związane są takie modalności technologiczne jak dostępna w danym okresie technologia umożliwiająca wykorzystanie pewnych środków albo uchwycenie, przetworzenie obrazu, oddanie rzeczywistości lub jej przekłamanie (1a)². Takie podejście do badania komiksów ujawnia się np. w niektórych definicjach przytoczonych w rozdziale 1, gdzie komiks definiowany jest poprzez narzędzie i technikę tworzenia, powielania i rozpowszechniania.

Druga z modalności dotyczy struktury kompozycji (1b) i kwestii, czy kompozycją przedstawienia rządzą warunki jego wytworzenia. Rose odwołuje się do pojęcia gatunku, zauważając, że obrazy klasyfikowane do tego samego gatunku mają pewne cechy wspólne. Autorka pisze: „Z gatunkiem związany jest specyficzny zestaw znaczących przedstawień przedmiotów i miejsc, a w wypadku filmów określony zestaw wątków narracyjnych” (Rose, 2010, s. 36). Stawia przy tym pytanie: czy to środki wyrazu zastosowane w warstwie kompozycji i treści świadczą o gatunku? Również w komiksie rejestr gatunkowy jest otwarty i stale rekonstruowany.

Warunki, epoka, sposób wytworzenia i forma publikacji dzieła są istotne w ujęciu modalności kompozycyjnej. Tymczasem modalność społeczna jest znacząca (1c) z uwagi na

² W nawiasach zazaczyłam połączenie obszaru z modalnością według numeracji zaproponowanej w tekście powyżej, na początku podrozdziału 3.1.1, np. 1a – obszar wytwarzania, modalność technologiczna, 2c – obszar obrazu, modalność społeczna.

to, że źródło dystrybucji danego przedstawienia wizualnego wpływa na pozostałe modalności. „Zdaniem niektórych, wytwarzanie kultury jest zakorzenione w procesach gospodarczych i to one kształtują przedstawienia wizualne” (Rose, 2010, s. 38). Po procesach gospodarczych, które organizują techniki wytwarzania, dystrybucji oraz konsumpcji, Rose podkreśla, iż „kolejnym aspektem społecznego wytwarzania obrazu są tożsamości społeczne i polityczne zaangażowane przy jego tworzeniu” (Rose, 2010, s. 38). Rozpatruje głównie metody przedstawiania danej klasy społecznej, grupy, rasy, płci, środowisk kulturowych oraz związaną z nimi obudowę ideologiczną. Rozważania snuje wokół fotografii ulicznej, co jest o tyle ciekawe, iż fotografia ta podejmuje tematy podobne do tych poruszanych przez twórców komiksów miejskich, dotyczących życia ulicznego. „Spojrzenie kątem oka” (Rose, 2010, s. 38), które cechuje fotografię uliczną, skupia się na obserwacji, utrwalaniu ułamków sekundy, wyjątkowych zdarzeń. W komiksie nie ma możliwości *per se* utrwalenia faktycznego zdarzenia, dlatego też często korzysta się ze zdjęć jako podstawy utworu. Joe Sacco (por. Sacco, 2013) czy Joe Kubert (por. Kubert, 2017) w swoich komiksach reportażowych (por. Earle, 2017) wykorzystują zdjęcia, aby wiarygodniej odtworzyć relacjonowane wydarzenia oraz przede wszystkim przestrzenie, o których opowiadają. Uliczne „spojrzenie kątem oka” zauważalne jest w komiksach diarystycznych i podróżniczych. Komiks charakteryzuje również multiplikowanie spojrzeń. W kompozycji rysunkowej można zebrać bowiem doświadczenia z różnych momentów, ująć je w jedną ramę, jednocześnie pomijając fragmenty, które mogłyby być szu-

mami zakłócającymi właściwy odbiór. Kompozycja determinuje sposób postrzegania obrazu i ukierunkowuje widza ku wybranym tematom i przestrzeniom świata przedstawionego.

Drugim z obszarów wytwarzania znaczeń jest obraz (2) – „Każdy obraz posiada pewną liczbę składowych formalnych” (Rose, 2010, s. 40); niektóre z nich wynikają z technologii i techniki, z użycia określonych narzędzi, metody twórczej czy materiałów (2a). Sama Rose wskazuje, iż często można spotkać się z opinią, że struktura kompozycyjna jest uważana za najważniejszą modalność (2b): „Analiza modalności kompozycyjnej obszaru obrazu umożliwia stworzenie przekonujących wyjaśnień oddziaływania na widzów” (Rose, 2010, s. 41). Omówieniem tej metody badania obrazu zajmę się w kolejnym podrozdziale.

Na kształt obrazu prócz determinant technologicznych wpływa określona „polityka spojrzenia”³ lub „prawo do patrzenia” (Mirzoeff, 2011). Obraz – czy to fotografia, czy komiks, plakat, film, reklama – zdefiniowany jest przez pewne społeczne oczekiwania oraz konwencje (2c). To właśnie obraz wyznacza rytm widzenia, sposób patrzenia i postrzegania oraz definiuje samego widza. Do zagadnień związanych z widzeniem oraz z czytelnikiem nawiązują dwa aspekty społecznej modalności – społeczne praktyki prezentacji i społeczne tożsamości widzów (3). Nie będę włączała w metodologię badawczą narzędzi zaproponowanych przez Rose związanych z badaniem publiczności,

³ O polityce spojrzenia Gillian Rose tylko wspomina, więcej można znaleźć u Johna Bergera (Berger, 2008).

jednak z powodzeniem mogą być one wykorzystywane w komiksoznawstwie.

3.1.2. Obraz jako obszar wytwarzania znaczeń. Metoda interpretacji kompozycyjnej

Metoda interpretacji kompozycyjnej umożliwia analizowanie treści i formy przedstawień w sposób dokładny i uważny. Stosunkowo szczegółowe oględziny obrazu w badaniach komiksów wydają się niezbędne. Analiza przedstawienia jest elementem istotnym dla jego interpretacji. Rose cytuje Nigela Whitleya, który wskazuje, iż analiza kompozycyjna, tak często pomijana w badaniach obrazów, powinna poprzedzić kolejne etapy badań i powinno się ją „włączyć do badań innego typu, aby wizualna analiza tego, co rzeczywiście można na obrazie zobaczyć, dawała się odnieść do odbioru obrazu, jego znaczenia i treści” (Rose, 2010, s. 59). Jako że prowadzone przeze mnie badania nie zakładają badania publiczności, w swojej analizie wykorzystuję narzędzia związane z interpretacją kompozycyjną. Szczególna budowa dzieła komiksowego znacząco wpływa na sposób jego percepcji i interpretacji. Omówienie poszczególnych tworzyw komiksu i elementów kompozycyjnych pozwoli na przygotowanie narzędzi niezbędnych do analizy i interpretacji konkretnych tekstów, które zostaną zaprezentowane w części analitycznej pracy.

Mimo korzystania z metody skupiającej się na samym obrazie należy – szczególnie w niektórych przypadkach – uwzględnić jego proveniencję, tj. w jakich okolicznościach i dlaczego dzieło powstało, kto je stworzył, jaka jest jego

historia. Ze względu na to, iż komiksy nie zawsze są dziełem jednego autora, a nierzadko powstają na zamówienie, warto czasami zwrócić uwagę na modalności jego wytworzenia (społeczną i technologiczną). Jednak technika wytworzenia obrazu jest istotna o tyle, o ile wnosi coś do opisu obrazu.

Metoda interpretacji kompozycyjnej skupia się na strukturze kompozycyjnej obrazu. W przypadku komiksu będzie to zarówno struktura woluminu, jak i strony, sekwencji obrazów i pojedynczego rysunku. Nie zawsze wszystkie elementy są znaczące; wyodrębnia się kilka głównych sposobów komponowania kadru komiksowego i planszy. Analiza każdego komiksu przebiega inaczej, jednak można wyróżnić kilka schematów o modelowym charakterze. Podczas analizy kompozycyjnej istotnym elementem obrazu jest również sama treść przedstawienia. Szczegółowa analiza treści oraz metoda interpretacji kompozycyjnej posłużą mi do analizy wybranych komiksów (rozdział 5). Należy też podkreślić wagę tematu badanego komiksu, który często wpływa na kompozycję i stylistykę utworu. Kształt komiksu może być zdeterminowany także przez wyznaczniki gatunkowe lub przez normy wydawnicze, np. amerykański zeszyt komiksowy liczy zwykle 24 strony, z kolei w klasycznym zeszycie frankofońskim jest to 48 stron (zeszyty są komiksami wydawanymi w seriach, w Ameryce określane mianem *comics*).

Aby opracować komponenty analizy kompozycyjnej obrazu, należy zastanowić się, jakie elementy składają się na jego specyfikę. W przypadku komiksu analiza ta będzie przebiegać na dwóch poziomach: elementów

strukturalnych oraz organizacji przestrzennej obrazu. Należy więc wpięrow wyróżnić charakterystyczne dla komiksu części kompozycyjne.

Ponieważ analiza będzie prowadzona pod kątem badania przestrzeni miejskiej, postaram się prześledzić, jak i czy w ogóle poszczególne elementy strukturalne wykorzystywane są w przedstawianiu tego rodzaju przestrzeni. Następnie omówię podstawowe zagadnienia dotyczące organizacji przestrzennej samego obrazu.

3.2. Elementy strukturalne komiksu

Metody badania kadru w komiksach przedstawię, począwszy od teorii zaproponowanej przez Willa Eisnera oraz Scotta McClouda (szkoła amerykańska), poprzez podejście Thierry'ego Groensteena i Benoît Peetersa (szkoła francusko-belgijska), aż po teorię Jerzego Szyłaka, Wojciecha Birka i Jakuba Jankowskiego (podejście polskie).

Kadr jest najmniejszą całością znaczeniową w komiksie. Z kadrów zbudowane są pasek komiksowy – najkrótsza sensotwórcza forma komiksowa – oraz plansza. Kadr ma istotne znaczenie w konstruowaniu fabuły, dynamiki komiksu oraz w dużej mierze w wyznaczaniu charakteru miasta w komiksach. Dla budowania przestrzeni miejskiej w kadrze kluczowe znaczenie ma perspektywa, która zostanie omówiona w dalszej części niniejszego podrozdziału. W badaniu kompozycji komiksu szczególnie przydatna będzie analiza od ogółu do szczegółu, czyli od ogólnej oceny konstrukcji komiksu, poprzez budowę planszy i relacji

kadrów z innymi elementami planszy, aż po szczegółową analizę kadru wraz z elementami wewnątrzkadrowymi.

3.2.1. Plansza jako element konstrukcyjny komiksu

Plansza jest całością komiksową, która rozwija się na pojedynczej stronie lub na rozłożonych dwóch stronach komiksu. Istnieją też panoramiczne plansze, które rozrysowane są na większych, rozkładanych stronach, tzw. rozkładówki. Zarówno jedno-, jak i wielostronicowe plansze mogą składać się z jednego dużego obrazu lub być podzielone na mniejsze części poprzez wyodrębnienie kadrów. Najczęściej spotykane plansze jednoobrazowe nazywane są *splash page* oraz *spread page*. *Splash page*⁴, która zwykle otwiera komiks bądź rozdział, to duża, często pełna ilustracja, która wprowadza czytelnika w opowieść, rzadziej obejmuje połowę strony, czasami jednak nawet i dwie strony. Eisner postrzega ją jako element ozdobny, mający na celu skupienie uwagi czytelnika, jego przyciągnięcie. Może ona służyć do ustalenia czasu, miejsca i nastroju (por. Eisner, 2008). *Spread page* jest to plansza, która zajmuje dwie strony lub więcej (w takim przypadku zastosowane są wkładki i rozkładane strony).

Plansza jest całością kompozycyjną złożoną z mniejszych części, które mogą mieć charakter znaczeniowy; zbudowana jest z następujących elementów:

- kadru – najmniejszej całości znaczeniowej;
- ramy – która może zawierać kadr; kadr może być narysowany w postaci nieobramowanej jako „zatopiony”

⁴ Terminu tego po raz pierwszy użył twórca komiksów Stan Lee.

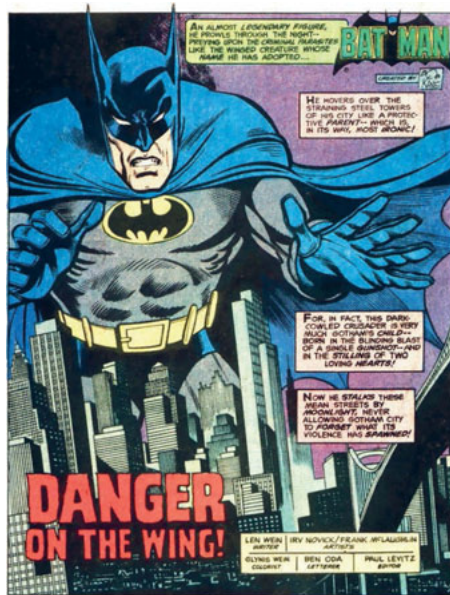
w planszy – taki typ Peeters nazywa „ramą wirtualną” (Peeters, *Four Conceptions...*); rama nie musi mieć kształtu tradycyjnego kwadratu czy prostokąta;

- przestrzeni międzykadrowych – które mogą być przestrzeniami znaczącymi, wyznaczać rytm śledzenia opowieści, być odpowiednio nacechowane semantycznie, nawet być elementem narracji (np. kiedy rama pęka pod wpływem uderzenia postaci i opowieść przenosi się poza kadr).

Organizacja kadrów na planszy może przebiegać wertykalnie lub horyzontalnie. Bywają też bardziej skomplikowane układy, np. spiralny, promienisty, oparty na labiryncie czy też (celowo) nieuporządkowany. Układ kadrów wyznaczający rytm czytania może odchodzić od tradycyjnego modelu narracji komiksowego paska (*comic strip*) i wyznaczać kierunek snucia opowieści w poziomie lub pionie, gdzie kadry następują po sobie w porządku z lewej strony do prawej (w komiksie japońskim z prawej do lewej) lub z góry na dół. Krzysztof Teodor Toeplitz, dyskutując z tezami Gérarda Blancharda, przytacza jego twierdzenia dotyczące organizacji przestrzeni w sztukach plastycznych (por. Toeplitz, 1985). Blanchard wskazuje na to, iż układ przedstawień plastycznych zdeterminowany jest przez dominujący system komunikowania się: dominanta oralna to układ budowany na okręgu bądź spirali; dominanta pisma – porządek od lewej do prawej (lub od prawej do lewej), który jest horyzontalny; dominanta środków audiowizualnych – Blanchard zwraca tu uwagę na percepcję synchroniczną.

Sposób konstruowania planszy ma istotne znaczenie w przedstawianiu miasta. Duże panoramiczne sceny są ty-

powe dla charakteryzowania przedstawianej przestrzeni. W komiksach superbohaterskich *splash page* bardzo często jest używana do określenia destynacji. Szeroki kadr służy pokazywaniu miasta z ptasiej perspektywy, jest majestatyczny, kieruje uwagę czytelnika na ogólną atmosferę miejsca, buduje nastrój. Plansza jednostronicowa częściej zwraca się ku detalowi, organizując scenę wokół jakiegoś wątku lub akcji, niejednokrotnie eksponując głównego bohatera. Na planszy otwierającej dzieło *Batman. Danger on the Wing!* (ilustracja 20) ukazany i opisany jest główny bohater



Ilustracja 20. Len Wein (scen.), Irv Novick i Frank McLaughlin (rys.), *Batman. Danger on the Wing!*

komiksu – Batman, który jest obrońcą miasta Gotham. Góruje on nad miastem pogrążonym w mroku – „mroczny zamaskowany mściciel jest tak naprawdę dzieckiem Gotham – zrodzonym w oślepiającym blasku pojedynczego strzału z pistoletu. Teraz krąży po tych nikczemnych ulicach przy świetle księżyca, nigdy nie pozwalając zapomnieć Gotham, co wywołała jego przemoc” (Wein, scen., Novick, McLaughlin, rys., 1979, s. 3). Ta charakterystyka zapoznaje czytelnika zarówno z postacią Bruce’a Wayne’a i jego historią, jak i z mroczną aurą Gotham, które na obrazku wydaje się tylko makieta miasta w rękach Batmana.

Plansze, podobnie jak i kadry, istnieją we wzajemnych relacjach kompozycyjnych – syntaktycznych, syntagmatycznych i paradygmatycznych⁵. Relacje syntagmatyczne to „związki między sąsiadującymi ze sobą w linearnym porządku elementami określonego poziomu języka, współtworzącymi jednostkę wyższego rzędu” (Kostkiewiczowa, 1988, s. 507). Tymczasem relacje paradygmatyczne, zwane również asocjacyjnymi, w słowniku określane są jako „związki potencjalne w obrębie systemu językowego między jednostkami należącymi do tej samej klasy morfologicznej, semantycznej lub paradygmatu gramatycznego” (Sławiński, red., 1988, s. 341). Relacje syntaktyczne łączą znaki i elementy wypowiedzi na różnych poziomach organizacji tekstu w nadrzędną strukturę składniową. Relacje syntagmatyczne budują całość znaczeniową z sąsiadujących ze

⁵ O relacjach paradygmatycznych i syntagmatycznych w kontekście komiksu pisał Hubert Kowalewski na cenionej polskiej stronie internetowej poświęconej semiotyce komiksu: <http://semiomiks.blogspot.com/> [dostęp: 12.02.2018].

sobą jednostek – kadrów, pasków (kolumn w przypadku układu wertykalnego) i plansz. Relacje paradygmatyczne wreszcie są związkami w obrębie całego utworu (bądź też serii komiksów), między jednostkami pozostającymi ze sobą w związku morfologicznym, semantycznym czy kompozycyjnym, np. wizualnego podobieństwa. Groensteen traktuje komiks jako system, w którym najistotniejszym elementem jest tzw. solidarność ikoniczna. Dzieli komiks na trzy podsystemy: przestrzennych relacji elementów graficznych – konstrukcja (spatio-topia); relacji semantycznych i fabularnych w porządku linearnym – sekwencyjność (arthologia ograniczona, ścisła⁶); relacji między planszami/kadrami na poziomie ogólnym dzieła – (arthologia ogólna) (por. Groensteen, 2007).

Birek wskazuje na relacje pomiędzy składnikami struktury graficznej, czyli ekwiwalencję graficzną, którą traktuje jako chwyt znaczeniowótworczy (Birek, 2014, s. 31–52). Ekwiwalencja ma znaczenie tylko wtedy, kiedy jest nacechowana semantycznie, a nie gdy jest przypadkowym bądź redundantnym powieleniem kadru. Autor wyróżnia następujące rodzaje relacji: „proste powielanie kadrów lub ich wariantów w funkcji hiperbolizacji trwania lub powtarzalności sytuacji; powtarzalność (paralelizm) układów; symetria kompozycyjna lub narracyjna, a także zabiegi o charakterze metonimicznym lub metaforycznym, gdy mamy do czynienia z procedurą zastępowania obiektów przez ich ekwiwalenty” (Birek, 2014, s. 52).

⁶ Tłumaczenia „arthologia ścisła” używa Wojciech Birek w tekście *Francuskojęzyczna teoria komiksu – krótka wycieczka* (Birek, 2006, s. 64).

Pejzaże miejskie wyłaniają się w komiksie w najoczywistszy sposób z relacji syntagmatycznej kadrów, w których konsekwentnie przedstawiane są metropolie, jednak w relacjach syntagmatycznych utrwalają się skonkretyzowane, głębsze wizje miasta wraz ze szczegółami dotyczącymi jego atmosfery, struktury społecznej, ukształtowania przestrzennego itd. Relacje te determinowane są przez przestrzenne zorganizowanie plansz i kadrów komiksu. Peeters zaproponował podział na cztery rodzaje plansz: konwencjonalną, która jest znaczeniowo przezroczysta; dekoracyjną, którą stawia w opozycji do tej pierwszej; retoryczną, gdzie układ kadrów dostosowany jest do potrzeb narracyjnych; twórczą, która współgra z narracją i jest elastycznie wykorzystywana w całym utworze (Peeters, *Four Conceptions...*). Groensteen krytykuje ideę Peetersa, stwierdzając, iż nie istnieją kadry i plansze, które są zerowe znaczeniowo. Sam proponuje cztery kategorie oparte na opozycjach regularny–nieregularny i dyskretny–ostentacyjny, tworząc kategorie regularny i dyskretny, regularny i ostentacyjny itd. (por. Groensteen, 2007). Podobną tezę wysuwa Jankowski, konstatując, iż „kompozycje komiksowe prawie nigdy nie są transparentne, a ich dekoracyjność silnie wpływa na *reading experience*” (Jankowski, 2016, s. 47).

3.2.2. Kadr – najmniejsza cząstka znaczeniowa

Kadr jest najmniejszą całością struktury komiksu. Jest pojedynczym ujęciem tematu. Badając kadr, należy wziąć pod uwagę, jakie elementy oraz treści, w jaki sposób i w jakim celu zostały w nim zawarte. Należy również przyjrzeć

się jego relacjom syntagmatycznym i paradygmatycznym w stosunku do innych kadrów, przestrzeni poza-kadrowych, plansz i wreszcie całości utworu. Powinno się więc w pierwszej kolejności zwrócić uwagę na format kadru oraz na pole obrazu. Pole obrazu kadru może mieć charakter zamknięty bądź otwarty. Często służy to budowaniu nastroju, wprowadzaniu nowych informacji, prowadzeniu narracji, bywa uzupełnieniem nastrojów bohaterów.

W analizie kadrów komiksowych można wykorzystać niektóre narzędzia analizy przedstawień filmowych. Przydatne będzie rozróżnienie planów obrazu na: plan kadru (rozmieszczenie elementów w kadrze), plan geograficzny (rozmieszczenie elementów w przestrzeni trójwymiarowej), plan głębi (sposób percepcji głębi w obrazie). Wielu komiksoznawców wykorzystuje w swoich badaniach nazewnictwo dotyczące planów ujęcia postaci: plan totalny, plan ogólny, plan pełny, plan amerykański, plan średni, półzbliżenie i zbliżenie (por. Szyłak, 2000c). Ciekawymi zabiegami są korzystanie z omawianej wcześniej techniki *pars pro toto* (część zamiast całości) – która często wykorzystuje zbliżenie – jak też stosowanie ujęć i kontrujęć w celu zdynamizowania konfrontacji bohaterów. Zbliżenie sprzyja doznaniu intymnemu w odbiorze, jest wyrazem bliskości, sprawia, iż przedmiot przedstawiony staje się niemalże namacalny. Jego moc sugestywna znacznie wzrasta, a wysunięcie na pierwszy plan sytuuje go w obrębie przedstawień znaczących. Podobnie jak w filmie, tak i w komiksie korzysta się z różnorodnych kątów kadrowania i rozmaicie ustanawia punkty widzenia. Artyści komiksowi stosują też zwielokrotnienie i nakładanie się obrazów, jak również zmienną

głębie ostrości. Wykorzystywane są ujęcia (kadry i plansze) ustanawiające, mające wprowadzić w fabułę i nastrój oraz przekazać odbiorcy najważniejsze informacje. Pojawiają się rozmaite zabiegi typu „strzelba Czechowa”, czyli ukazanie jakiegoś elementu (przedmiotu, postaci), który w trakcie rozwoju opowieści odegra istotną rolę.

3.2.2.1. Perspektywa widzenia w kadrze

Pisząc o sposobach kadrowania, należy poświęcić chwilę na refleksję dotyczącą perspektyw (kątów) patrzenia w komiksie. Geometria widzenia zakłada, iż oko odbiorcy jest jej centralnym punktem. W perspektywie linearnej punkt ten wyznacza zbieg linii, które stanowią porządek i kierunek przedstawienia. Oko znajdujące się na linii horyzontu obrazu w miejscu zbiegu linii wyznacza tzw. znikający punkt. W zależności od umieszczenia linii horyzontalnej i owego miejsca zbiegu linii można zbudować różną perspektywę: jeśli linia znajduje się w dolnej części obrazu – punkt widzenia plasuje się nisko; jeżeli w górnej części – perspektywa wydłuża się i sprawia wrażenie patrzenia z wysoka. Inaczej jest jednak w sytuacji, w której oglądany przedmiot znajduje się w bezpośredniej bliskości widza. Możemy wyróżnić następujące rodzaje perspektywy:

- perspektywę rzędowną – stanowiącą najstarszy i najprostszy sposób budowania przestrzeni, zgodnie z którym najbliższe znajdujące się przedmioty są najniższe; stosowany już w malowidłach naskalnych;
- perspektywę kulisową – przysłaniającą elementy znajdujące się dalej przedmiotami z pierwszego planu;

- perspektywę pasową – opartą na tej samej zasadzie co kulisowa, z tym że podzieloną na pasy;
- perspektywę barwną – wykorzystującą sposób percepcji koloru u widza: kolory krótkofalowe (np. błękit) oddalają obiekt, a długofalowe (np. żółcienie) sprawiają wrażenie bliskości (por. Kozakiewicz, red., 1969, s. 277);
- perspektywę powietrzną – budującą za pomocą coraz delikatniejszych tonów, kolorów i niewyraźnych kształtów wrażenie rozproszenia obrazu przez warstwy powietrza;
- hieratyczną – eksponującą jako większy najważniejszy element obrazu i w ten sposób ustanawiającą hierarchię ważności fragmentów przedstawienia; z koncepcją takiej perspektywy mamy do czynienia na przedstawionym wcześniej rysunku z komiksu *Batman. Danger on the Wing!* (ilustracja 20);
- perspektywę odwróconą – umieszczającą punkt zbiegu linii przed obrazem;
- perspektywę krzywoliniową – stosowaną współcześnie w przedstawianiu projektów trójwymiarowych;
- perspektywę topograficzną – ukazującą krajobraz na płaszczyźnie z perspektywy lotu ptaka, przy czym obiekty będące w rzeczywistości prostopadle do widza (np. drzewa, wieżowce) przedstawiane są w widoku bocznym.

Za pomocą zabiegów perspektywicznych obraz w komiksie nabiera dynamiki i perswazyjnego wyrazu. Kreacja perspektywiczna wywołuje w odbiorcy szczególne emocje i sugeruje mu określony punkt widzenia: możemy widzieć oczami bohatera, narratora, niezaangażowanego wszechwiedzącego obserwatora, możemy patrzeć zza pleców bohatera lub patrzeć wprost na niego. Nie każde

przedstawienie w komiksie wykorzystuje perswazyjną moc perspektywy. Wiele kadrów zbudowanych jest tak, aby były czytelne, gdzie ciężar oddziaływania na widza spoczywa na tym, **co** obraz przedstawia, a nie **jak**. Ponadto twórcy komiksowi bardzo często korzystają z perspektywy abstrakcyjnej, niemimetycznej, która pełni funkcję dramaturgiczną, w związku z czym jej charakter jest umowny.

Sposób aranżacji obrazu i umieszczenia przedmiotów w jego ramie sugeruje odbiorcy konkretną pozycję. Pozycja ta uzależniona jest również od perspektywy. Możemy więc przyjąć, że najprostszym podziałem jest spojrzenie z zewnątrz i od wewnątrz. Logika figuracji (Rose, 2010, s. 68) jest jednym z prymarnych czynników perswazyjnych obrazu. Rose nawiązuje do teorii Miichael Ann Holly, która „argumentuje, że to właśnie przestrzenna i czasowa organizacja obrazu konstruuje jego najgłębsze oddziaływanie” (Rose, 2010, s. 68), przestrzenna i czasowa organizacja pola wizualnego wyznacza bowiem punkt, z którego odbiorca widzi, przy czym może zobaczyć tylko to, co dzieło sztuki zdecydowało się ujawnić (Rose, 2010, s. 68). Biorąc pod uwagę utwory komiksowe, umiejscowienie widza jest tutaj bardziej jednoznaczne niż w przypadku dzieła malarskiego umieszczonego w przestrzeni wystawienniczej, w której odbiorcy łatwiej jest zakwestionować pozycję proponowaną i wytyczoną przez perspektywę w obrazie.

Bo Bergström wyróżnia perspektywy pionową i poziomą, badając je z kolei w kontekście autorskim. Zaznacza, że służą one sterowaniu narracją w dziele – kompozycją zarówno tekstu, jak i obrazu. Perspektywa pionowa jest autorytatywna i mentorska, twórca zwraca się do wszyst-

kich z góry. Perspektywa pozioma zaś zakłada wymianę doświadczeń pomiędzy narratorem a słuchaczem (Bergström, 2009, s. 26).

3.2.2.2. Kadr komiksowy – konstrukcja i kompozycja

Obrazek narracyjny to przedstawienie ikoniczne obramowane ramą (por. Przybylski, 1980, s. 239). Szyłak zwraca uwagę na jej szczególną rolę: „Rama obrazu oddziela od otoczenia zawartość i nadaje mu autonomię. Szczególną rolę granicy obrazu podkreślają wszyscy badacze dzieł artystycznych. Rama wskazuje początek i koniec, oddziela przedmiot artystycznej kreacji od świata, sygnalizuje, że mamy do czynienia z czymś znaczącym i nakazuje poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o jego wartość” (Szyłak, 1996, s. 30).

Szyłak wskazuje, iż podział na kadry w komiksie służy produkcji znaczenia i jest oparty na innym zabiegu niż wieloobrazowe przedstawienia, takie jak witraż z Canterbury (por. Szyłak, 2016b, s. 12) – które mają być oglądane i jednocześnie współtworzyć przekaz. Tymczasem, jak podkreśla badacz, „komiks, chociaż składa się z przedstawień wizualnych, jest opowieścią. Podział na kadry, które są obrazami pozbawionymi własnej autonomiczności i zestawionymi ze sobą na podobieństwo tekstu literackiego, jest najlepszym dowodem na to, że w komiksie to, co dyskursywne, bezwzględnie dominuje nad tym, co figuratywne” (Szyłak, 2016b, s. 12). Autor powołuje się na badania komiksów z drugiej połowy XX wieku podkreślające dyskursywny charakter kadru, który należałoby traktować jako obrazek narracyjny i badać jako element opowiadania (Szyłak,

2016b, s. 12). Można zatem powiedzieć, iż różnica leży w innej, założonej przez twórcę recepcji dzieła, którą można określić jako „przeznaczenie odbiorcze”. Zaproponowany termin zwraca uwagę badawczą na funkcje konstrukcji kadrów oraz intencje odbiorcze czytelnika. Z twierdzeń Szyłaka dotyczących badania kadru wyłania się dychotomiczna natura dyskursu komiksowego, którą należałoby uwzględnić w rozważaniach na temat metodologii badań nad komiksem. Na poziomie całości dzieła w odbiorze powierzchniowym dominujący jest obraz i jego forma, tymczasem w odbiorze głębokim, szczególnie analitycznym, ciężar przesuwają się w stronę środków stylistycznych i zabiegów bliskich narracji filmowej i literackiej.

Jankowski akcentuje wagę doboru elementów konstrukcyjnych, którego dokonuje autor: „Wpływ kształtu ram, w których opowiadana jest dana historia, na »czytanie« wyniku z »montażu« zaproponowanego przez autora” (Jankowski, 2016, s. 29). Zwraca uwagę, iż tworzywo komiksowe ma potencjał znaczeniowórczy, lecz o wykorzystaniu owego potencjału decyduje sam autor. Z jednej strony montaż może być wykorzystany jedynie jako narzędzie narracyjne, z drugiej – sprzęga formę i treść, tworząc nowe formy wyrazu języka wizualnego komiksu (Jankowski, 2016, s. 29). Jankowski proponuje jako narzędzie badawcze metodę *close viewing* (uwważnego czytania), którą opiera na literackich kategoriach *close reading*. W proponowanym kluczu analiza przebiegałaby na czterech poziomach:

- 1) językowym, w którym jako język komiksu przyjmuje się elementy języka graficznego; na tym poziomie analiza jest deskryptywna;

- 2) semantycznym, który pozwala odkrywać znaczenia obrazów – od oczywistych po metaforyczne; ten etap ma charakter kognitywny;
- 3) strukturalnym, który polega na analizie relacji poszczególnych komponentów dzieła; Jankowski odwołuje się tu do wspomnianej Groensteenowskiej koncepcji arthologii (artologii) ścisłej i ogólnej oraz do pojęcia ekwiwalencji graficznej zaproponowanej przez Birka; ta płaszczyzna badana jest analitycznie;
- 4) kulturowym – jako że komiks niejednokrotnie funkcjonuje w relacji z innymi tekstami kultury oraz zanurzony jest zawsze w jakimś kontekście, należy „wpisać dany tekst w strukturę odniesień” (Jankowski, 2016, s. 32); poziom ten jest interpretacyjny (Jankowski, 2009; por. Jankowski, 2016, s. 21–32).

Zaproponowane przez Jankowskiego narzędzie jest bardzo przydatne w poszukiwaniu różnego rodzaju tropów, również w badaniu wątków miejskich w komiksach. Pozwala na wyodrębnianie i analizowanie elementów dotyczących pejzaży miasta na poziomie kodu językowego, strukturalnego, semantycznego i kulturowego. Metodą tą będą posługiwała się, badając wybrane komiksy.

Kadr, jako najmniejsza całośćka znaczeniowótórcza w komiksie, jest podstawowym składnikiem gramatyki tekstu komiksowego. McCloud podsumowuje: „Kadr jest najważniejszą ikoną komiksu” (McCloud, 2015, s. 98), która dzieli czas i/lub przestrzeń. Badacz wyróżnia następujące techniki budowania narracji poprzez kadr:

- chwila do chwili – rysunek prowadzi narrację kolejno w następujących kadrach, właściwie nie wymaga dookreślenia, np. zbliżający się pająk;
- działanie do działania (wydarzenie do wydarzenia/ akcja do akcji) – w przejściach między kadrami wyodrębniony jest jeden podmiot w wyraźnych postępujących po sobie działaniach, np. zamach i uderzenie piłki;
- podmiot do podmiotu – pozostaje w ramach jednej sceny lub jednej idei, podkreśla zaangażowanie czytelnika jako konieczne, by nadać znaczenie kolejnym kadrom, np. postać zakradająca się z siekierą i krzyk;
- scena do sceny – rozumowanie dedukcyjne jest często konieczne, by czytać komiksy w przejściach scena do sceny, przejścia te przenoszą czytelnika poprzez znaczne odległości lub w czasie i przestrzeni, np. kadry z kolejnych destynacji, czy „dziesięć lat później...”;
- aspekt do aspektu – kiedy w kadrach zawieszony jest upływ czasu, a uwaga i oko czytelnika skupiają się na różnych, konkretnych aspektach miejsca, idei czy nastroju;
- *non sequitur* – kadry zestawione ze sobą bez związku (McCloud, 2015, s. 70–72)⁷.

Kształt kadru może wskazywać na upływ czasu, jak również wyznaczać dynamikę narracji. Autor książki *Zrozumieć komiks* pisze, że kiedy kadr nie jest otoczony ramą i dochodzi do krawędzi strony (tzw. spad), widz ma większe poczucie beczasowości i nastrojowości (McCloud, 2015, s. 103). Podobnie jest z kadrem przedstawiającym przestrzeń miejską. Rezygnacja z ramy kadrowej na rzecz fizycznej „ramy”

⁷ W znacznej mierze opierałam się na oryginalnym, angielskim tekście McClouda.

kartki sprawia, że przestrzeń zdaje się wychodzić poza nią. Takie rozwiązanie wzmacnia wrażenie istnienia przestrzeni pozaobrazowej. Peeters – jak już wspominałam – kadry w planszy, które nie są otoczone narysowaną ramką, nazywa ramą wirtualną (Peeters, *Four Conceptions...*). Omawia w tym kontekście komiks Eisnera *A Sunset in Sunshine City*, który jest obyczajowym komiksem miejskim: „Głównym bohaterem historii jest stary człowiek, który właśnie postanowił sprzedać kawiarnię, którą prowadził od młodości. Jednak nadal krąży po dzielnicy, nie mogąc oderwać się od miejsc przepełnionych wspomnieniami. Brak dokładnej granicy między obrazami, falującymi liniami, które je łączą i zbierają słowa, zduśnienie przestrzeni z napisami: wszystko tutaj pomaga zasugerować rozmycie pamięci i grę skojarzeń” (Peeters, *Four Conceptions...*). Eisner był mistrzem snucia spokojnych, nostalgicznych, ale wnikliwych historii miejskich. Artysta uczył rysunku w nowojorskiej School of Visual Arts; jest też autorem znanych opracowań teoretycznych o komiksie, m.in. *Comics and Sequential Art* (1985) oraz *Graphic Storytelling* (1996). Jego imię nosi jedna z najbardziej prestiżowych nagród przyznawanych w dziedzinie komiksu (od 1988 roku). O kadrze (panelu) komiksowym pisze: „[...] funkcjonując jako scena, panel kontroluje punkt widzenia czytelnika; zarys panelu staje się obwodem wizji czytelnika i ustala perspektywę, z której oglądane jest miejsce akcji” (Eisner, 2008, s. 90). Zwraca uwagę na to, że kształt kadru wpływa na emocje widza i angażuje go w narrację (por. Eisner, 2008, s. 61). Eisner pisze w kontekście komiksu o sekwencyjności (*sequential art* – sztuka sekwencyjna), kładzie nacisk na temporalność przekazu, na układ –

sekwencje obrazów tworzących jedną logiczną całość podczas lektury dzieła.

3.2.2.3. Dialogowy charakter kadrów

Wspominane wcześniej przeznaczenie odbiorcze ma istotny wpływ na charakter komiksu. Dialogowy charakter kadru ma dwoistą naturę – realizuje się nie tylko na poziomie wewnętrznym, między bohaterami komiksu, ale również zwraca się ku odbiorcy.

Magdalena Ślawska, pisząc o formach dialogu, zwraca uwagę, iż „wszystkie formy dialogu wewnątrz tekstu prasowego będą realizowały model trilogu: będziemy mieli do czynienia z nadawcą i odbiorcą w tekście dialogowym i trzecim uczestnikiem komunikacji, czytelnikiem tekstu” (Ślawska, 2014, s. 47). We współczesnych koncepcjach badań odbiorców mediów – a komiks niewątpliwie jest medium – kładzie się bardzo duży nacisk na status odbiorcy jako uczestnika dialogu (niejednokrotnie trzeciego uczestnika). Wychodząc od Bachtinowskiej koncepcji, iż każdy tekst jest dialogiem, a adresat nie musi być skonkretyzowany (por. Bachtin, 1986, s. 396), należy przyjąć, iż między nadawcą tekstu – artystą (lub zespołem) – a odbiorcą komiksu nawiązuje się zapośredniczony dialog. Pozycja czytelnika jest kluczowa w odkrywaniu i dekodowaniu znaczeń, pojmowaniu kompozycji i konwencji przedstawienia. Idąc w ślad za ideą wyrażoną przez Ślowską, skłaniam się ku stwierdzeniu, iż komiks, podobnie jak tekst prasowy, konstruowany jest przez autora (często zespół) z myślą o odbiorcy, i dlatego będzie miał charakter dialogowy (Ślawska, 2014, s. 49). Ta dialogiczna natura komiksu uwidacznia się w re-

lacjach zewnętrznych. Można ją interpretować jako komunikację trilogową lub nawet wielogłosową. W komiksie trilog często bywa pozorny, kiedy utwór jest przekazem odautorskim, stworzonym przez jednego artystę. W przeciwieństwie do przekazu medialnego, w którym uczestniczą dziennikarz, interlokutor oraz czytelnik, w komiksie niezależnie od liczby postaci biorących udział w dialogu jego sens nadawczy produkowany jest przez jednego autora. Inaczej jest, kiedy komiks jest tworzony przez zespół artystyczny, jednak wyłącznie w sytuacji, w której praca więcej niż jednej osoby ma naturę sensotwórczą. Wielogłos pozorny można badać w kategoriach dialogowości, jednak trzeba mieć na uwadze, iż będzie miał on charakter umowny i imaginatywny.

Bergström mówi o trzech perspektywach związanych z komunikacją wizualną: nadawca (scenarzysta, dziennikarz, redaktor naczelny, wydawca) operuje z perspektywy intencji (*perspective of intention*); twórca (grafik, redaktor, projektant) pracuje z bliskiej perspektywy (*perspective of proximity*), tworząc związki elementów wizualnych i werbalnych; odbiorca operuje z perspektywy recepcji (*perspective of reception*), do której można zaliczyć postrzeganie, odczuwanie i interpretację. Te trzy perspektywy Bergström nazywa trójkątem zależności (intencja – bliskość – odbiór) (por. Bergström, 2009).

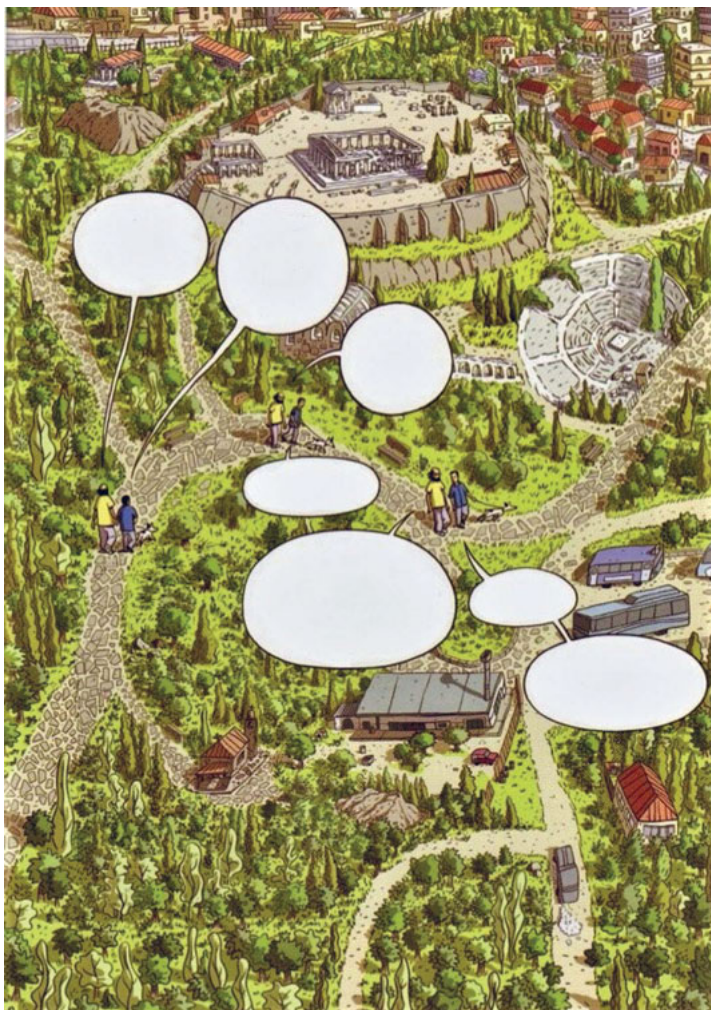
3.2.2.4. Komponowanie poprzez kadr

Robert C. Harvey twierdzi, że najistotniejsze techniczne cechy paska komiksowego to dymki oraz narracyjna dekompozycja (rozszczerzenie) – *narrative breakdown* – „Narracyjna

dekompozycja na kolejne panele nadaje temu życiu (postaci komiksowych – przyp. tłum.) czas trwania, istnienie poza chwilą. Narracyjna dekompozycja jest dla komiksu tym, czym dla życia jest czas” (Harvey, 1994, s. 8). Pojęcie *breakdown* Harveya dotyczy planowania i konstruowania komiksów, komponowania sekwencji i dzielenia jej na kadry. „Chociaż proces twórczy rysownika splata wizualne elementy w cały materiał, w którym znaczenie każdej nitki jest powiązane z innymi, możemy odkryć co najmniej cztery odrębne elementy powieści graficznych przydatne do analizy: narracyjną dekompozycję, układ, skład paneli i styl” (Harvey, 1994, s. 14). Dobór odpowiednich środków kompozycyjnych decyduje o kształcie oraz odbiorze dzieła. Jak konstatuje McCloud, „ostatecznym sprawdzianem klarowności grafiki w komiksach jest to, jak dobrze wpływa ona na podstawową intencję każdego panelu” (McCloud, 2006, s. 29); tym samym podkreśla, że najważniejsze w konstruowaniu powieści graficznej jest przejrzyste budowanie sensów, tak by komunikat był jasny dla odbiorcy. W związku z tym badacz wymienia najważniejsze dla klarowności przekazu aspekty konstruowania przekazu komiksowego: dobór kadru (*choice of frame*); zaplanowanie i wybór właściwego, specyficznego rysunku i stylu (*choice of image*); wybór słowa, które nie powinno przeważać nad obrazem (*choice of word*); wybór sposobu prowadzenia publiczności, związany również z budową planszy i relacjami kadrów (*choice of flow*) (McCloud, 2006, s. 26–32).

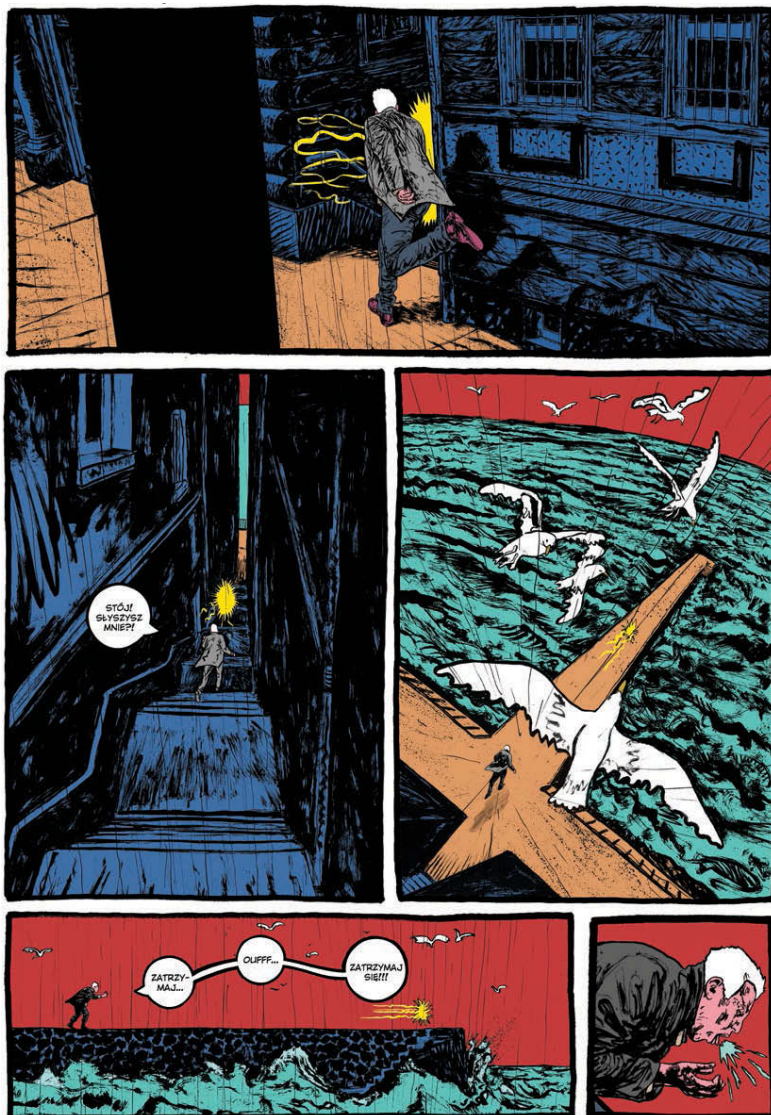
Wybór prowadzenia narracji (*choice of flow*) ma istotny wpływ nie tylko na poruszanie się po planszy komiksowej, lecz także na odbiór świata przedstawionego. Miasto

ukazane w komiksach może być wyeksponowane w całości w szerokich kadrach czy też na planszach typu *splash page* lub fragmentarycznie wyłaniać się z kolejnych kadrów dopiero w trakcie lektury. Przykłady sposobów prowadzenia odbiorcy po planszy przedstawiającej miasto lub przestrzeń wydają się nieskończone – w kategorii przedstawień zarówno holistycznych, jak i fragmentarycznych. Na prezentowanych rysunkach widać, jak przestrzeń może być eksponowana w kadrach. Na planszy z komiksu *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy*, którego autorami są Christos H. Papadimitriou, Apostolos Doxiadis i Alecos Papadatos (ilustracja 21), wyraźnie widać ów przepływ narracji, który zaznaczony jest linią drogi, zwielokrotnieniem postaci i opadającą kolejnością dymków. Kompozycja planszy przypominającej nieco mapę sprzyja wrażeniu spokojnej, powolnej przechadzki postaci. Uwaga skupiona jest na rytmie rozmowy i to ona wyznacza tempo spaceru. Zabieg uformowania *choice of flow* sekwencją dymków staje się wyraźniejszy, gdy usuniemy z nich tekst i pozostanie nam sama warstwa wizualna. Koncepcję tę podkreśla również formuła strukturalna – przedstawiona plansza jest bez „spadów”, nie jest obwiedziona ramą (sąsiednia plansza ma wyraźny margines i przestrzenie międzykadrowe). W analizowanym fragmencie *Logikomiksu* przestrzeń odgrywa znaczącą rolę, dwie strony wcześniej bohaterowie patrzą na Ateny ze wzgórza, następnie schodzą w dół i spacerują po mieście. W domyślny widok ze wzgórza na miasto wpisana jest wędrownica przez miasto, w całej swej rozpiętości czasowej narysowana w jednej ramie. Tymczasem w komiksie *Stolp* Daniela Odiji i Wojciecha Stefańca (ilustracja 22),



Ilustracja 21. Christos H. Papadimitriou i Apostolos Doxiadis (scen.), Alecos Papadatos i Annie Di Donna (rys.), *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy*⁸

⁸ Tekst został usunięty, by wyeksponować ciężar prowadzenia narracji za pomocą układu dymków.



Ilustracja 22. Daniel Odija (scen.) i Wojciech Stefaniec (scen. i rys.), *Stolp*

w którym wykorzystano klasyczną ramę i horyzontalny, pasowy układ kadrów, śledzenie narracji przebiega w sposób naturalny dla czytelników naszego kręgu kulturowego. Jednocześnie w kadrach ukazana jest przestrzeń miejska, po której porusza się bohater. Tutaj dzięki zastosowaniu różnorodności perspektyw i ekspresji barwnej podróż po mieście daje wrażenie dynamicznej i wartkiej. Kompozycja przestrzeni sprawia, że widocznie dominuje ona nad bohaterem, determinując kierunek jego działań. Skala istotnie podkreśla miejsce podmiotu w świecie. W *Stolpie* miasto i przestrzeń pełnią istotną funkcję narracyjną, wokół nich często zorganizowana jest warstwa wizualna, ale i oś opowieści, czego przykładem będzie motyw labiryntu.

Według Joanny Sarzyńskiej-Putowskiej relacje sąsiadujących elementów w komunikacie wizualnym, np. kolejnych kadrów w komiksie – jeśli występują w jednoznacznym związku z przekazywaną treścią – wzmacniają się wzajemnie. W obydwu omówionych wyżej pracach wyraźnie widać owo wzmocnienie. W *Logikomiksie* zaznaczone jest zarówno w planie wyrażania, jak i treści – dzięki sąsiadującym (wspomnianym) stronom. W komiksie *Stolp* wzmocnienie uwidacznia się na poziomie planszy, ekspozuje dobrze zaprojektowaną narrację. Wykorzystano tutaj strategię kompozycyjną zwaną A&O (*attracting and orienting*) – przyciąganie uwagi i ukierunkowanie widza (Bergström, 2009, s. 140). Za pomocą różnych kadrów poziomych i pionowych, prostokątnych i kwadratowych wyznaczono wyraźny rytm narracji, zakończony statycznym, zamykającym ujęciem. Podstawowe rodzaje kadrów, które wylicza Bergström, to: kadr prostokątny, w którym duże różnice

boków zwiększają dynamikę ujęcia; kadr kwadratowy, który określa jako statyczny; kadr poziomy – panoramiczny i pionowy – portretowy (Bergström, 2009, s. 139).

3.3. Dymki

Dymek jest elementem, który łączy w sobie słowo i obraz. Podobną funkcję w malarstwie pełniły filakteria czy banderole, szczególnie popularne w malarstwie średniowiecznym. „Dymki dialogowe wywodzą się ze zwojów dzierzonych przez proroków w sztuce średniowiecznej, co wciąż jest widoczne w archaicznym pasku rosyjskim” (Kunzle, 2016, s. 7).

Dymek może być rozpatrywany w kategoriach strukturalnych, ale jest również elementem znaczącym. Jak już zaznaczyłam, Harvey wskazuje dymek jako jedną z najistotniejszych, technicznych cech charakterystycznych paska komiksowego: „W innych graficznych reprezentacjach postacie są skazane na nieme pozowanie i pantomimę – ale w komiksach przemawiają” (Harvey, 1994, s. 8). Dymki podkreślają graficzną naturę tekstu, jako że funkcjonują w tej samej modalności co reszta paska – wizualnej (por. Harvey, 1994, s. 8).

Dymki, wprowadzając tekst w obręb ramy, są bardzo istotnym elementem budowy komiksu. W niektórych definicjach dymek uznaje się za element niezbywalny⁹, aby

⁹ Zauważa to również David Kunzle w tekście *Wczesny pasek komiksowy* (Kunzle, 2016, s. 7).

utwór można było uznać za komiks¹⁰. Mimo że czasami dialogi wpisane są w pole obrazu i nie są otoczone żadną ramą, to jednak właśnie dymek komiksowy niezmiennie kojarzy się z tą dziedziną twórczości. Wpisanie go w film czy obraz – nawet sam emblemat – automatycznie odsyła nas do konwencji komiksowej. Szyłak podkreśla, że jest to najczęstszy sposób wprowadzania tekstu do wypowiedzi komiksowych; słowo może pojawić się również w postaci onomatopiecznych wyobrażeń dźwięków naturalnych lub jako komentarz narracyjny (Szyłak, 2006a, s. 263).

Budowa, kształt i kolor dymków, a także czcionka i ich usytuowanie w ramie są nośnikami znaczeń. Zastosowana czcionka może nieść ze sobą dodane znaczenie, typografia widoczna lub tzw. narratywna demaskuje nadawcę stojącego za przekazem, typografia niewidoczna jest przezroczysta i neutralna (por. Bergström, 2009, s. 96). Ryszard Kazimierz Przybylski zwraca uwagę na to, iż dymki mogą przybierać różne kształty, które mają znaczenie (por. Przybylski, 1980, s. 241). Rodzajów dymków jest bardzo wiele i stale ich przybywa, ewoluują, nabierają własnych znaczeń. W praktyce wypracowane są już pewne zasady: jakich czcionek powinno się używać, a jakich wystrzegać, jaką część kadru dymek powinien zajmować oraz jak powinno się wypełnić go tekstem, w jakiej kolejności dymki powinny się układać, by przekaz był czytelny. Utrwały się pewne rozwiązania, które pozwalają rozumieć różnorodny język komiksowych dymków oraz onomatopei czy symboli (umieszczanych w dymkach lub poza nimi, por. ilustracje 23A, 23B).

¹⁰ Współcześnie za utwory komiksowe uznaje się również dzieła, które tekstu nie mają w ogóle.



* EISNER NAZYWA DYMKI „NARZĘDZIAMI DESPERACJI”

Ilustracja 23A. Scott McCloud, Zrozumieć komiks



Ilustracja 23B. René Goscinny (scen.) i Albert Uderzo (rys.), *Asterix i Goci*

Elementami znaczeniowymi w dymkach mogą być zarówno kształty, jak i kolory ramy baloników¹¹, kolor tła, rodzaj czcionki i jej barwa, niewerbalne symbole, które zwykle oddają stany i emocje postaci. Również Birek, pi-

¹¹ Pojęcia „balonik” używam jako synonimu słowa „dymek”; zostało ono przejęte z angielskiego *speech baloon*. W literaturze pojawia się czasem pojęcie „chmury/chmurki”.

sząc o dymkach, podkreśla, że „kształt wskazuje na przynależność wypowiedzi do określonej formy podawczej, a czasem określa na zasadzie konwencji lub ikonicznego podobieństwa natężenie wypowiedzi, jej cechy wokalne czy emocjonalne” (Birek, 2012, s. 480).

Wspomniane niewerbalne symbole w niektórych przypadkach mogą pojawiać się w dymkach pod postacią pisma logograficznego, np. przekleństwa w *Asteriksie i Obeliksie* często ukazane są jako piktogramy i ideogramy. Kiedy piktogram wyraża konkretne słowo, którego znaczenie jest umowne i jednoznaczne, możemy mówić o ideogramie. Piktogram ogólny wyraża jedynie stan, np. wiemy, że postać przeklina, jednak nie konkretyzujemy wulgaryzmów. Na pokazanych wyżej kadrach komiksu *Asterix i Goci* (ilustracja 23B) w jednym dymku ujęto oba rodzaje symboli niewerbalnych – czaszka z puszczelami jest powszechnie znanym ideogramem, symbolizującym śmiertelne zagrożenie. Pozostałe symbole mogą być interpretowane dowolnie. Przy okazji widać, jak autorzy komiksu bawią się formą graficzną, symulując przekład pisma logograficznego na inny język, oraz stylizują czcionkę, aby oddać mowę Gotów.

Dymek pełni funkcję kompozycyjną, narracyjną, charakteryzuje bohaterów, ich emocje i ekspresje. Sergiusz Sterna-Wachowiak zwraca uwagę, iż leksyka „dymków” umożliwia dopełnienie rejestru atrybutów o takie jak styl myślenia, błyskotliwość językowa czy „tembr” głosu. Określa dymek jako kostium językowy bohatera, jednocześnie podkreślając, że wypowiedź w dymku jest częścią zdania ujawniającej się w narracji obrazkowej rzeczywistości (Sterna-Wachowiak, 1979).

Spośród wszystkich elementów strukturalnych komiksu rola dymków w budowaniu pejzażu miasta wydaje się najmniejsza. Jednak miasto pojawia się często jako temat wypowiedzi bohaterów. Ich stosunek do otaczającego świata może być podkreślony czcionką wypowiedzi w dymku oraz ramą i tłem. Nie bez znaczenia będą też wyrażenia onomatopieczne, które często towarzyszą przedstawieniom, np. by zbudować atmosferę miejskiego szumu. Tekst prezentujący elementy akustyczne nie musi być objęty ramą¹².

3.3.1. Dźwięk w dymku i poza nim

Dźwięk w komiksie jest elementem najbardziej zredukowanym. Ogranicza się do dialogów, onomatopei, wyrazów dźwięko- i ruchonaśladowych. Pojawiają się różnego rodzaju informacje o odgłosach, pozadialogowe wykrzykniki onomatopieczne, jednak szum świata przedstawionego jest znacznie ograniczony. Ciekawym zabiegiem jest tworzenie wrażenia ciszy bądź hałasu nie tylko za pomocą przedstawiń literowych, lecz także za pomocą budowania nastroju sceny, zachowania bohaterów, następstw przyczynowo-skutkowych – np. na obrazku postać śpi na kanapie, w kolejnym kadrze zrywa się na równe nogi, a w ostatnim znajduje w kuchni psa wyjadającego klopsy z garnka pod stołem. Dla widza jest jasne, że pies zrzucił garnek ze stołu i narobił przy tym hałasu, budząc właściciela i zwabiając go tym do kuchni.

¹² Podobny pogląd wyraża Jerzy Szyłak (por. Szyłak, 1999, s. 69).

Dymek komiksowy zbudowany jest z ramy oraz ogonka, który prowadzi do ust postaci. W podręcznikach omawiających zagadnienia tworzenia komiksów podkreśla się, iż jeśli stosowany jest ogonek, powinien on być skierowany na usta, twarz lub głowę postaci (nie np. na nogę). W obrębie dymku może pojawić się asterisk, czyli gwiazdka (*), która odsyła czytelnika do napisu lub komentarza zawierającego dodatkowe informacje, zamieszczone zwykle gdzieś w przestrzeni międzykadrowej, na marginesie lub w wyodrębnionym panelu tekstowym. Balony w formie chmury, w których czasem zastosowana jest kursywa, najczęściej przedstawiają myśli postaci. Forma i rozłożenie dymków konstruuje dynamikę dialogu i wydarzeń, nadają narracji odpowiedni rytm, popychają akcję do przodu nawet w sytuacji, kiedy sam rysunek jest statyczny. Przesunięcie fabularne w komiksie następuje nie tylko na poziomie kadrów, lecz także na poziomie dymków. Pozornie statyczny kadr nabiera intensywności nie wyłącznie dzięki zabiegom przeprowadzonym w warstwie obrazu, ale również dzięki tym zawartym w warstwie tekstu. Ta dynamika może być wynikiem różnorodnych przedstawień:

- wymiany zdań między dwoma podmiotami – za pomocą dwóch, trzech dymków w jednym kadrze;
- wymiany zdań między dwiema postaciami nieujętymi w kadrze – dialog pokazany jest w dymkach wychodzących z dwóch stron kadru;
- wymiany zdań między wieloma podmiotami – każda z postaci zabierająca głos ujęta jest (przynajmniej częściowo) w kadrze;

- wymiany zdań między wieloma postaciami nieujętych w kadrze – dialog pokazany jest w dymkach wychodzących z dwóch lub więcej stron kadru, a mówiący oznaczony jest za pomocą kształtu dymka, rodzaju czcionki, koloru czcionki lub koloru tła w dymku.

3.3.2. Typografia widoczna i niewidoczna

Typografia rządzi się swoistymi zasadami: symetria liter oznacza harmonię, równowagę i klasykę, często jest właściwa dla wypowiedzi przezroczystych; asymetria wprowadza dynamizm. Tę drugą charakteryzuje kontrast: rozmiaru, siły (tłuste i lekkie litery), kształtu oraz koloru. Typografia widoczna to typografia narratywna, która demaskuje nadawcę, wzmacnia przekaz. Litery mogą odpowiadać cechom postaci, jak pisze Bergström: „Litery mogą mieć różny charakter. Mogą być pompatyczne, pretensjonalne, niezdecydowane, niepewne, bezczelne, zmanierowane, ostre, tandetne, wulgarne. Mogą też być otwarte, świetliste, jasne, eleganckie, proste i wytworne. Tak samo jak ludzie” (Bergström, 2009, s. 96). Typografia niewidoczna (cisza) powinna służyć treści – takim mottem Bergström opisuje typografię o charakterze przezroczystym; taką, która transponuje tekst czysty, pozbawiony szumów, krystaliczny, aformiczny (w pewien sposób pozbawiony formy – formy znaczącej). Jest to obraz nieujawniony w tekście, a dopiero w umyśle czytelnika (por. Bergström, 2009, s. 97).

Ruch sakadowy, którym porusza się oko w procesie odczytywania tekstu, zostaje zmacony, kiedy stosujemy typografię widoczną. Oko może poruszać się po tekście,

jednak naprzemienne używanie małych i wielkich liter oraz stosowanie pogrubień czcionek powoduje, że zwalnia, przywykłe do innego rytmu. Oko zatrzymujące się co kilka słów czyta jednocześnie wyrazy znajdujące się obok – proces czytania zostaje spowolniony.

3.4. Organizacja przestrzenna obrazu

W klasycznym obrazie pod uwagę bierzemy dwa aspekty – organizację wewnętrzną obrazu oraz to, w jaki sposób obraz ustawia odbiorcę, wpływając na sposób jego widzenia. Analizując organizację wewnętrzną obrazu, należy zwrócić uwagę na wzajemne relacje brył, ich ewentualną izolację, układ horyzontalny i wertykalny, linie łączenia poszczególnych punktów przedstawienia, ich charakter (łagodne, ostre, falujące, proste, statyczne, dynamiczne, rytmiczne itp.). Bryły te jednak nie pozostają w próżni, ale umieszczone są w jakiejś przestrzeni. To, jakim zabiegiem kompozycyjnym jest poddawana przestrzeń, również jest bardzo istotne. W komiksach przestrzeń bywa kształtowana rozmaicie – pojawiają się sceny niezwykle szczegółowe, ale też takie, w których przestrzeń jest maksymalnie uproszczona. Warto jednak zauważyć, iż uproszczona przestrzeń w komiksie także bywa przestrzenią znaczącą. Przestrzeń można rozpatrywać w różnych aspektach – podstawowe kategorie to: szerokość, wysokość, głębokość, liczba planów, odstępki i odległości, perspektywa.

Kategorię wysokości i szerokości determinują plansza oraz kadr, które omówione zostały w części związanej ze

strukturalnymi elementami komiksu (por. podrozdział 3.2). Badając sam komiks, jak również obraz miasta w komiksach, trzeba zauważyć, że istotna wydaje się perspektywa obrazu, punktu widzenia czytelnika oraz samej formy architektonicznej. Na początku zajmę się perspektywą geometryczną samego przedstawienia.

Kreska i kształt

Janusz Lalewicz (por. Lalewicz, 1995) rozpoznaje dwa poziomy składników rysunku:

- 1) elementy przedstawiające – wyodrębnione układy linearne, które coś przedstawiają. Mogą to być składniki minimalne, nierozkładalne ze względu na sens ikoniczny – np. rysunek oka jako całości, z którego nie wyodrębnia się już innego elementu mającego ikoniczny sens (np. źrenicy), jest elementem formy przedstawionej;
- 2) elementy nieprzedstawiające – nie mają sensu ikonicznego. Oko będzie składało się z kresek, ale będą one jedynie składnikami formalnymi rysunku będącego układem linearnym (linii, kresek). Nie są to jednak składniki formy przedstawionej. Kreski są składnikami formy przedstawiającej rysunku (Lalewicz, 1995, s. 20–21), są nierozkładalne.

Istnieją jednak czynniki (nie składniki, jak podkreśla Lalewicz) określające formę kresek, takie jak: kierunek, kształt, długość, grubość, faktura, barwa. Kreski mogą pełnić określone funkcje, układ kresek może tworzyć linię – np. konturu. „[...] rysunek zbudowany jest z kresek – elementarnych składników rysunku – które same w sobie nie mają sensu ikonicznego, natomiast układają się w większe cało-

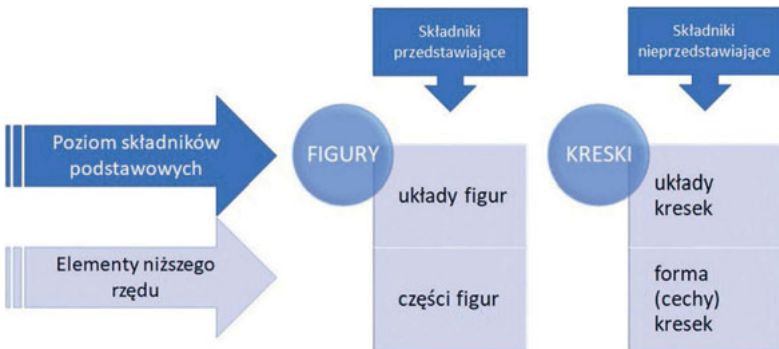
ści, mające określony sens ikoniczny, tj. będące obrazami czegoś. Rysunek jako całość jest z kolei układem owych elementów przedstawiających” (Lalewicz, 1995, s. 20–21).

Dwa poziomy składników rysunku Lalewicz porównuje do zasady podwójnej artykulacji w języku, gdzie pierwszą artykulacją rysunku stanowią będą składniki przedstawiające (jednostki znaczące), a drugą artykulacją rysunku będzie rozczłonkowanie składników przedstawiających na kreski (jednostki nieznaczące).

Z pierwszej grupy składników przedstawiających można wyodrębnić dwa kolejne zbiory:

- a) układy kresek, które stanowią oddzielne obrazy (np. dwie kreski/linie przedstawiające ciało kobiety), czyli figury;
- b) układy kresek pozbawione autonomii, niesamodzielne znaczeniowo, np. kreska stanowiąca pępek czy też linia będąca zaznaczeniem bransolety – części figur.

Zatem całość rysunku stanowi układ figur. Z wywodu wyłania się hierarchia poziomów analitycznych (ilustracja 24):



Ilustracja 24. Hierarchia poziomów analitycznych u Janusza Lalewicza wraz ze składnikami rysunku

Badając konkretny obraz, należy więc zbadać formę składających się nań figur, ich układ oraz części, wzajemne relacje. Badając figury, trzeba zwrócić się ku ich częściom składowym – zestawowi i rozkładowi kresek. Analiza rysunku komikсового nie wymaga tak szczegółowego rozpatrywania każdego pojedynczego kadru z uwagi na podobieństwo niektórych obrazów w sekwencji. Daje jednak możliwość szczegółowej analizy dzieła, jego struktury i charakterystyki rysunku – od najmniejszego szczegółu, przez całości znaczeniowe (kadry, plansze, sekwencje), do wyznaczenia kierunku rozwoju całego utworu. „Rozpatrzenie rozczłonkowania figur i części figur w całości rysunku pozwalałoby określić nie tylko szczegółowość czy dokładność przedstawienia, lecz również sposób selekcji przedstawianych elementów przedmiotu, zależny skądinąd od bardzo różnych czynników: wzorców przedstawienia, miejsca i roli danego składnika w kompozycji, funkcji obrazu, stylu itd.” (Lalewicz, 1995, s. 22). Zatem wyeksponowanie poszczególnych elementów w rysunku ma często charakter znaczeniowótórczy i wydobywa z obrazu figury z planu przezroczyściego na plan znaczenia.

Sposoby przedstawiania w komiksie bywają bardzo różne – od hiperrealistycznych, poprzez obrazy malarskie, oniryczne skomplikowane wizje, proste kompozycyjnie przedstawienia, po skrajnie uschematyzowane rysunki zbudowane z samych kresek. Niezależnie od techniki rysunku podczas analizy należy mieć na uwadze, iż komiks jest „umownym obrazem świata i rysunkiem, który nie tylko przedstawia, ile znaczy” (Szyłak, 2000c, s. 42). O uproszczeniu obrazu w komiksie pisałam już wcześniej, w pod-

rozdziale 2.5. Zamieszczony jest tam rysunek piramidy McClouda (ilustracja 16), który rozpina mapę obrazów sztuki komiksowej pomiędzy triadą: płaszczyzna obrazu, rzeczywistość i sens (znaczenie). Płaszczyznę obrazu stanowi właśnie „rzeczywistość obiektu artystycznego” (McCloud, 2015, s. 53) i jest to przestrzeń zbliżająca rysunek do abstrakcji geometrycznej. Krawędź wzrokowa – czyli to, co percepcyjne – łączy płaszczyznę obrazu z rzeczywistością. W tej części trójkąta dominują przedstawienia realistyczne. Na dolnej krawędzi – krawędzi reprezentacji, zmierzającej ku sensowi – przedstawienia obrazowe są coraz bardziej zikonizowane i umowne. Trzecie ramię piramidy stanowi krawędź koncepcji – czyli to, co imaginatywne – oddzielona od obrazu granicą języka. Przypominam piramidę i powtarzam jej składniki, ponieważ w tym kontekście McCloud pisze: „Większość komiksów leży w pobliżu dolnej krawędzi trójkąta – krawędzi abstrakcji ikonicznej, gdzie każda kreska ma znaczenie. W pobliżu, ale nie na niej! Nawet najprostsza cartoonowa postać ma jedną lub dwie kreski pozbawione znaczenia” (McCloud, 2015, s. 51)¹³. Znaczeniu kreski w komiksie McCloud poświęca osobny rozdział *Życie w kresce* (McCloud, 2015, s. 118–137).

¹³ Zwracam tu jednak uwagę na pewną rozbieżność w polskim tłumaczeniu, a w moim przekonaniu inną intencję McClouda. McCloud w oryginalnym wydaniu *Understanding Comics. The Invisible Art* dosłownie pisze: „Większość sztuki komiksowej (ang. *comics art*) leży w pobliżu dołu (ang. *bottom*) – **to jest rozciąga się (wzdłuż) po stronie abstrakcji ikonicznej** (ang. *along the iconic abstraction*), gdzie każda kreska ma znaczenie. Obok linii, ale nie koniecznie na niej!”.

3.5. Kolor jako środek wyrazu

Kolor w komiksie jest jednym z podstawowych środków stylistycznych. Pełni funkcję dramaturgiczną i symboliczną, jest ważnym nośnikiem informacji – bywa również, że kulturowych. Zwraca uwagę odbiorcy na estetyczną warstwę obrazu, wzbogacając odbiór o dodatkowe bodźce wzrokowe, i wywołuje emocje. Ma istotne znaczenie w budowaniu wielowymiarowego utworu komiksowego. Kolor można analizować w utworach na trzech płaszczyznach: zmysłowo-optycznej (impresyjnej), psychicznej (ekspresyjnej) i intelektualno-symbolicznej (konstruktywnej) (Itten, 2015, s. 15).

Pierwotnie komiks, który wywodzi się z prasy, ograniczony był możliwościami technologicznymi wydawców gazet. Przybylski przypomina, iż uproszczenie fabuły i niewielka paleta kolorów w komiksach mają swoje źródło w technikach poligraficznych w okresie jego powstawania. Wybór palety barwnej (lub też operowanie barwami achromatycznymi) współcześnie jest zwykle świadomą decyzją artysty. Istotnym elementem percepcji plamy barwnej jest również jakość druku oraz papieru, na którym utwór został wydany, który może kolor uwydatnić lub też sprawić, że paleta staje się poszarzała i nieatrakcyjna.

Zdarzają się przypadki, w których wydawca decyduje się na rekolorowanie utworu. Zmiana barw w kolejnych wydaniach tych samych tytułów przynosi wiele kontrowersji w środowiskach czytelników i zazwyczaj spotyka się z krytyką. Kolor traktowany jest bowiem jako jeden ze środków ekspresyjnych i jedna z indywidualnych cech warsztatu

artysty; zmiany szczególnie źle są przyjmowane w sytuacjach, kiedy kolor nakłada rysownik (nie kolorysta). *Incal* autorstwa Alejandra Jodorowsky'ego (scenariusz) i Moebiusa, czyli Jeana Girauda (rysunki), ukazał się w Polsce dwukrotnie: nakładem wydawnictwa Egmont Polska w 2006 roku oraz Scream Comics w 2015 roku. Egmont wykorzystał francuskie wydanie, komputerowo zmodyfikowane kolorystycznie i czasem w warstwie rysunkowej, które spotkało się z bardzo nieprzychylnym przyjęciem. W drugim wydaniu wykorzystano oryginalne kolory Moebiusa nakładane techniką akwarelową (ilustracja 25). Różnica palety barw oraz sposobu cieniowania i rozłożenia kolorów znacząco wpływa na doświadczenie odbioru. Podczas gdy pastelowa tonacja oryginalnych plansz i dość płaska plama barwna Moebiusa wydobywają w kadrach architekturę

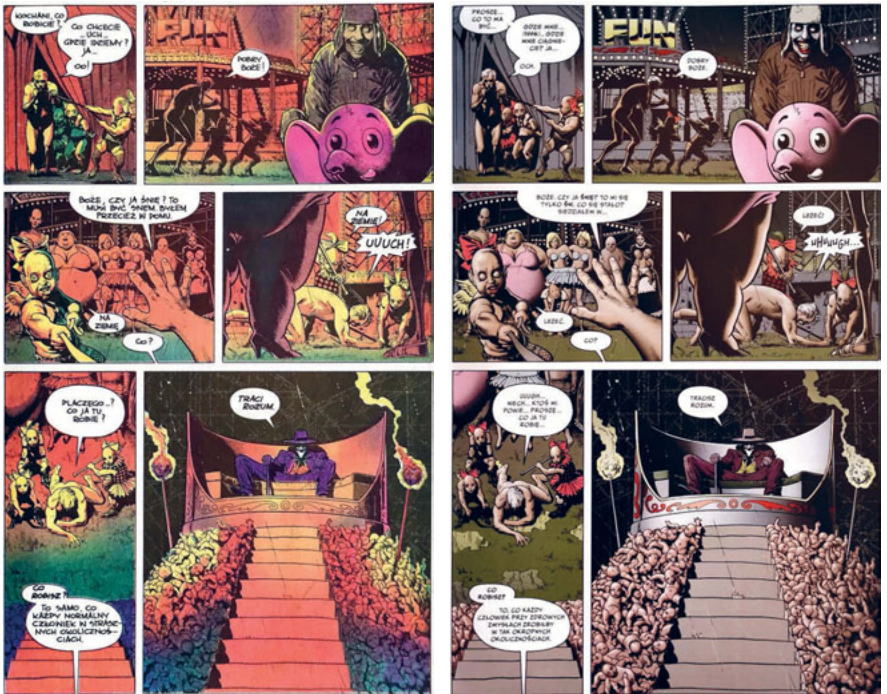


Ilustracja 25. Alejandro Jodorowsky (scen.) i Moebius (rys.), *Incal* – po lewej wydanie Egmontu, po prawej Scream Comics

samego rysunku, świetne projekty przestrzeni, dynamiczną kreskę – wydanie kolorowane cyfrowo (które być może w owym czasie wydało się nowocześniejsze), poprzez naturalistyczne kolory i cieniowania, odkrywa „niedostatki” rysunku, który przecież nie pod takie metody kolorowania został zaprojektowany. Widoczne jest to zwłaszcza w projektach twarzy postaci czy kadrów, gdzie znaczenie miała gra kontrastów, nowy sposób cieniowania pozwolił na wydobycie detali architektonicznych w niektórych scenach. Zastąpienie jednej konwencji kolorystycznej (dostosowanej do konwencji rysunku) inną okazało się w tym przypadku zabiegiem źle ocenionym przez publiczność. Widoczna poniżej słynna scena lotu w studni samobójców, która ponieważ jest symboliczna dla serii komiksów o Incalu, została zmieniona w znaczący sposób – mimo mocnego akcentu kolorystycznego (czerwona kurtka bohatera i żółta plama głowy), ciężar wizualny postaci rozmywa się na rzecz wyeksponowania detalu i architektury miasta. Realistyczna rekoloryzacja odbiera komiksowi również nieco onirycznego i dramatycznego charakteru.

Bywają jednak sytuacje wyjątkowe, jak słynne już, ponowne nakładanie kolorów w *Zabójczym żarciu* Alana Moore’a (scenariusz), Briana Bollanda (rysunki i kolor wyd. II) i Johna Higginsa (kolor wyd. I). Pierwsze wydanie, kolorowane przez Higginsa, miało niezwykle wyrazistą, soczystą paletę barw, nie zastosowano tu cieniowania, w związku z czym obraz był dosyć płaski, a kontrastowe kolory wprowadzały psychodeliczną atmosferę (ilustracja 26 po lewej). Kiedy przymierzano się do ponownej publikacji, Bolland poprosił o możliwość samodzielnego pokolo-

rowania komiksu. Różnica w wizji zaprezentowanej przez rysownika i kolorystę zmienia znacząco sposób percepcji komiksu. Kolor Bollanda jest stonowany, twórca wykorzystuje złamane, zimne barwy, cieniowanie, nie przykrywa farbą detali, wręcz przeciwnie – ujawnia pewne elementy, które wcześniej były niewidoczne (ilustracja 26 po prawej). W scenach retrospekcji, gdzie przygaszone kolory bliskie są skali szarości i sepii, stosuje zabieg, który określa



Ilustracja 26. Po lewej: Alan Moore (scen.), Brian Bolland i John Higgins (rys.), *Zabójczy żart*, Warszawa 1991 (wyd. I, Semic TM-System); po prawej: Alan Moore (scen.) i Brian Bolland (rys.), *Zabójczy żart*, Warszawa 2012 (wyd. II, Egmont)

jako fokalizację barwną – nadaje jednemu przedmiotowi w przedstawianej scenie kolor czerwony; jest to zabieg dramaturgiczny oraz w niektórych momentach semantycznie znaczący. Wykorzystanie monochromatycznych plansz w celu uwydatnienia retrospektywnych przeżyć w czasie i przestrzeni jest w komiksie częste, także w ukazywaniu przestrzeni miejskich (np. u Rutu Modan w *Zaduszkach* w taki sposób przedstawiana jest Warszawa we wspomnieniach bohaterów). Zmiana kolorów w *Zabójczym żarcie* udowadnia również, że taki zabieg ma funkcje sensotwórcze – tam gdzie u Higginsa z oczu Jokera kapąła woda, u Bolland leje się krew. Rekoloryzacja, wykorzystująca nowoczesne programy graficzne i technologie druku, ma nie tylko znaczenie estetyczne – jest również wynikiem refleksji nad pierwotną wersją i ma znaczenie semantyczne. „Czytelnicy o sokolim wzroku zauważą, że plansze tego wydania nieznacznie różnią się od stron edycji sprzed 20 lat (pojawia się na nich przynajmniej jedna postać, której nie było na początku). Potraktujcie ten album jak zabawę »w czym różnią się te obrazki«” (Bolland, 2012). Komiks zatem staje się intertekstualną grą z czytelnikiem. W Polsce *Zabójczy żart* ukazał się w obu wersjach (Moore, scen., Bolland, Higgins, rys., 1991; Moore, scen., Bolland, rys., 2012).

„Pierwszymi, od razu rzucającymi się w oczy przymiotami komiksowego obrazka są barwy” (Sterna-Wachowiak, 1979) – Sterna-Wachowiak twierdzi, że komiks oddziela swoje środki ekspresji od np. grafiki, usiłując zbliżyć się do malarstwa i to do tych dzieł, które oferują widzowi wrażenia oparte jedynie na działaniu kolorem. Kolor w komiksie wiąże on ze sztuką ludyczną i widzeniem dziecięcym jako

prostym i prymitywnym. Autor podobnie dekoduje symbolikę barw: „Na koniec powiedzieć jednak trzeba i to jeszcze, że słownik kolorów nie jest w sztuce komiksu skończeniem przezroczystym kulturowo, chociaż zwykle jednoznacznym ikonograficznie czy symbolicznie. Nieprzezroczystość jest rezultatem mieszania się tradycji i planów deszyfrujących, zachodzenia na siebie znaczeń i symboli; niewątpliwie jest to już jednak problem syntaktyczny w języku komiksu” (Sterna-Wachowiak, 1979).

O ile w pierwszych komiksach z uwagi na wspomniane już ograniczenia technologiczne kolor mógł być przypadkowy i semantycznie przezroczysty, to we współczesnym komiksie wybór koloru jest zawsze świadomym zabiegiem twórców. W zależności od gatunku komiksu oraz jego stylistyki barwy mogą być neutralne znaczeniowo, czyli przezroczyste, lub nacechowane i nieprzezroczyste (jak np. montaż w kinematografii). W kulturach Zachodu przypisywanie cech afektywnych kolorom wydaje się uniwersalną potrzebą (por. Gage, 2010, s. 30–34). Doskonałym przykładem budowania nastroju przestrzeni miejskiej za pomocą palety barw jest kontrast pomiędzy Gotham (miasto Batmana) i Metropolis (miasto Supermana). To drugie jest jasne, pogodne i ukazywane w dzień za pomocą jasnych bądź pastelowych barw, to pierwsze – mroczne, ponure, przedstawiane zwykle nocą, z dominującą czernią i odcieniami niebieskiego. Świetnie oddają tę specyfikę fanarty Ryana Bodenheima *Gotham and Metropolis*, które można zobaczyć w internecie.

Jako że jednym z podstawowych składników obrazu jest kolor, wyeliminowanie go i zastosowanie techniki

czarno-białej jest również zabiegiem stylistycznym, wykorzystywanym zwłaszcza w komiksach, w których dominanta przesunięta jest z obszaru przedstawiania na obszar treści i znaczenia. Rezygnacja z koloru jest stosowana w komiksach często i są to utwory o bardzo różnorodnej tematyce i różnym poziomie graficznym.

Badając kolorystykę dzieła, należy zwrócić uwagę na całą paletę barw, proporcje, kolory dominujące oraz ich nasycenie. Wartość barwy „odnosi się do tego, czy kolor jest jasny, czy ciemny. Jeżeli jest on bliski bieli, ma wysoką wartość; jeśli jest bliski czerni, ma wartość niską” (Rose, 2010, s. 63)¹⁴. Kolory o wysokiej wartości zwykle mają na celu przyciągnąć uwagę do istotnego elementu obrazu, „wyciągnąć” go na pierwszy plan. Pełnią funkcję rozświetlającą i dopełniającą, często ożywiając obraz. Trójwymiarowy charakter nadaje dziełu odpowiednia gra kolorów o wysokiej i niskiej wartości, często oparta na zasadzie kontrastu.

W komiksach wykorzystywane są również bardzo harmonijne palety barw, współgrające ze sobą, płynnie przechodzące jedna w drugą. „Połączenie ze sobą barwy, wartości i nasycenia wpływa na poczucie realizmu obrazu u widzów”¹⁵. Gunther Kress i Theo van Leeuwen zauważają, że zbliżenie barw do kolorów istniejących na fotografii czyni obraz bardziej wiarygodnym. Werystyczne oddanie koloru czyni go semantycznie przezroczystym i zbliża obraz do tych, z którymi widz obcuje w rzeczywistości.

¹⁴ Joshua Taylor proponuje trzy kategorie opisywania kolorystyki obrazu malarskiego: barwę, nasycenie i wartość.

¹⁵ Gunther Kress i Theo van Leeuwen, cyt. za: Rose, 2010, s. 63.

Doskonałym przykładem wykorzystania podobnego zabiegu – kopiowania palety barw z fotografii – jest komiks *Fotograf* autorstwa Didiera Lefèvre'a, Emmanuela Guiberta i Frédéric Lemerciera (kolorysta) (Guibert, Lefèvre, Lemercier, 2013). Dzięki wpleceniu w narrację obrazkową zdjęć Lefèvre'a utwór jest realistyczny, bardzo dobrze oddaje nastrój panujący podczas wyprawy i osadza fabułę w realnie istniejącej przestrzeni.

Równie istotnym elementem jak kolor, który ma wpływ na sposób odbioru obrazu, jest światło, które może zmieniać nasycenie barw oraz ich wartości. Blik jest to warstwa jasnej farby nałożona tak, aby uwydatnić oświetlenie przedmiotu, jego połysk. Termin ten stosowany jest również w fotografii – oznacza utrwalone na zdjęciu ostre odbicie światła. Jest to zabieg szeroko używany w komiksach, szczególnie tych o realistycznej kresce, ale również właściwy niektórym tematom. Często wykorzystuje się go w odbiciach oczu czy ust postaci, co podkreśla ich atrakcyjność, ale również np. fakturę – jak u postaci Disneyowskich bajek – blik podkreśla czubek nosa Myszki Miki. Zabieg ten stosowany jest, aby zwrócić uwagę na niezwykłość oraz nowoczesność przedstawianego przedmiotu.

Z uwagi na technikę tworzenia komiksu rzadziej wykorzystywany jest impast, który polega na nakładaniu grubej warstwy farby, jednak i ten zabieg stosowany jest w utworach komiksowych (np. tworzonych techniką malarzką; czasem też zdarza się, że grafika naśladuje efekt wizualny malarstwa olejnego). Jednym z twórców wykorzystującym farby olejne w swoich komiksach jest Grzegorz Rosiński (ilustracja 27), który „postanowił iść na całość



Ilustracja 27. Yves Sente (scen.) i Grzegorz Rosiński (rys.), *Zemsta hrabiego Skarbka*

w eksperymentalnym nowym stylu, rezygnując z rysunku na korzyść lekkiego szkicu pokrytego farbą olejną na płótnie. Każdy kadr jest małym olejnym obrazem – skanowanym i zmniejszonym na potrzeby kompozycji strony. Nowy artystyczny styl Rosińskiego znów wysuwa go do czołówki europejskich grafików komiksowych” (*70 lat Rosińskiego...*).

Kolor w mieście

Dagny Thurmann-Moe zwraca uwagę na problem bezbarwności w przestrzeni miejskiej: „Osiemdziesiąt procent wszystkich wrażeń, jakie odbieramy zmysłami, to doznania wzrokowe. Kolory zaś dostrzegamy jako pierwsze, zanim jeszcze w oczy rzuci się nam sama bryła gmachu” (Thurmann-Moe, 2017, s. 4). Kolory odgrywają znaczącą rolę w życiu człowieka, niejednokrotnie definiując jego bycie w świecie, począwszy od koloru skóry, poprzez pożywienie i ubiór, a na przestrzeni mieszkalnej skończywszy.

Oko ludzkie rozróżnia barwy ciepłe (mające walory pobudzające) i zimne (uznawane za kojące) (Thurmann-Moe, 2017, s. 12–17) oraz achromatyczne. Prócz kulturowych skojarzeń związanych z kolorami istnieją również uniwersalne reakcje na barwy, niezależne od symboliki, mające podłoże somatyczne. Warto zwrócić uwagę na obydwa aspekty wpływu kolorów na człowieka w kontekście analizowanego zagadnienia. Będzie to znaczące zarówno na poziomie plamy barwnej w planszy komiksu, wykorzystanej jako środek stylistyczny, jak i na poziomie zaprojektowanej przestrzeni miejskiej i jej recepcji.

Architektura od wieków korzysta z wiedzy o tym, jak postrzega człowiek oraz jaki wpływ ma na niego otoczenie.

Już starożytni Grecy i Rzymianie stosowali *entasis*, czyli lekką wypukłość w jednej trzeciej wysokości kolumny, aby sprawiała wrażenie całkowicie prostej – idealnie prosty walec wywoływał bowiem złudzenie optyczne wklęsłości kolumny i ugięcia belkowania. Wyniki współczesnych badań nad wpływem kolorów na człowieka wykorzystywane są w przestrzeniach publicznych, np. w Japonii zauważono, że zamontowanie niebieskiego światła na stacjach metra wpłynęło na zmniejszenie liczby samobójczych skoków pod pociąg (Thurmann-Moe, 2017, s. 23). Inne badania wskazują na negatywne działanie bieli, która w dużym natężeniu działa drażniąco, rozpraszająco i wychładza organizm: „W białych wnętrzach do siatkówki oka dociera tyle światła, że staje się ona przestymulowana. Organizm przechodzi w tryb gotowości bojowej. [...] Biel dla człowieka pierwotnego oznaczała zagrożenie. Poruszając się w naturalnym środowisku, biel dostrzegamy jako pierwszą, mimo że to czerwień jest najintensywniejszym kolorem” (Thurmann-Moe, 2017, s. 23). Doświadczenia kliniczne udowodniły, że niektóre kolory mają szczególny wpływ na osobowości neurotyczne i psychotyczne. Kolor czerwony przyspiesza puls, zwiększa ciśnienie tętnicze i przyspiesza oddech (Causse, 2015, s. 55). Kolor niebieski sprzyja kreatywnemu myśleniu, z kolei zielony relaksuje. Stosowanie koloru w przestrzeni publicznej jest korzystne dla jej mieszkańców, gdyż „nasz organizm potrzebuje wszystkich kolorów” (Causse, 2015, s. 151). Ludzkie oko do tego stopnia preferuje przestrzenie wielobarwne, że potrafi samo wytwarzać barwę dopełniającą (kontrast następczy i kontrast równoczesny) (por. Itten, 2015, s. 21).

Współczesna architektura miast zarówno formą, jak i barwą odbiega od tradycji projektowania wkomponowującego obiekty w przestrzeń naturalną. Krajobraz miejski rozpoznajemy po prostocie linii i zminimalizowanej ornamentyce, dominujące materiały to beton, metal i szkło, przy niewielkim udziale materiałów naturalnych, jak drewno czy kamień. Tymczasem badania wskazują, iż lustrzane fasady współczesnych budynków znacząco podnoszą poziom stresu, podobnie jak przebywanie w szklanych pomieszczeniach. Wszelkie detale architektoniczne przeniosły się poza zasięg ludzkiego wzroku, na szczyty budynków, które widoczne są wyłącznie z najwyższych pięter oraz na zdjęciach lotniczych (Thurmann-Moe, 2017, s. 36). Ta wysokościowa perspektywa, nadająca obserwatorowi boski status, przeznaczona jest wyłącznie dla tych, którzy mogą sobie pozwolić na zajmowanie niezwykle drogich przestrzeni na ostatnich piętrach drapaczy chmur. Tym samym perspektywa, możliwość objęcia wzrokiem przestrzeni miejskiej implikuje wysoki status społeczny i materialny. Przestrzeń chodnika jest albo zupełnie pusta – jak w nowoczesnych dzielnicach biznesowych, z niewielkimi plamami zieleni i fontann – albo przeludniona i zaśmiecona, upstrzona billboardami i neonami, przytłaczająca – w centrach wielkich miast. Jens Balzer, pisząc o *Żółtym Bobasie* i *Hogan's Alley*, zwraca uwagę, iż już tam zdecydowanie rysuje się współczesna przestrzeń miejska. Nawiązując do *Ulicy jednokierunkowej* Waltera Benjamina, podkreśla wszechobecność miasta przejawiającą się m.in. w feerii barw i świateł współczesnej metropolii: „[...] pismo jest wszechobecne, »ciągnie się bezlitośnie z billboardów na ulicę«, ciągle i natarczywie

Rozdział 3 Tworzywa komiksu

wdziera się w świadomość miejskiego obserwatora (urbanobserwera), »płomień zmieniających się, kolorowych, rywalizujących liter« zmusza obserwatora do patrzenia i czytania w tym samym czasie, przynajmniej jeśli planuje on wziąć pod uwagę zespół miejskich przyjemności »całościowo i »trafnie«” (Balzer, 2010, s. 24–26).

ROZDZIAŁ 4

Komiks i miasto

- 4.1. Komiks i miasto w odbiorze **208**
- 4.2. Mapowanie i rozpoznawanie przestrzeni miejskich **213**
- 4.3. Orientacja w przestrzeni uproszczonej **216**
- 4.4. Homogenizacja i rozpoznawanie przestrzeni miejskich w komiksach **219**
- 4.5. Architektura jako komunikowanie a komiks **220**
- 4.6. Miasto w komiksie jako reprezentacja **225**
- 4.7. Strategie odbiorcze i nadawcze **227**

Tysiące doświadczeń w podświadomy sposób uczy nas, że przestrzeń jest znacząca¹.

Edward Hall

Komiks jest przedmiotem badań wielu dyscyplin naukowych, m.in. kulturoznawstwa, literaturoznawstwa, socjologii, historii, pedagogiki, nauk o sztuce, i jest rozpatrywany w kontekście różnorodnych metodologii². Interdyscyplinarne badanie komiksu związane jest z jednej strony z jego synkretyczną naturą, z drugiej – z bogactwem i różnorodnością form i treści. Jest on medium, które doskonale wpisuje się we współczesną kulturę widzialności, epokę prymatu obrazu (Sartori, 2007, s. 15–27). Charakter komiksu jako uniwersalnego nośnika treści, mogącego przedstawić właściwie każdy temat, sprzyja jego rosnącej popularności³. Ponieważ powstanie i historia komiksu związane są

¹ E. Hall, 1987, s. 163.

² Komiksy zarówno w Polsce, jak i na świecie badane są w zróżnicowanych kontekstach naukowych, np.: Darowski, 2008; Czaja, 2010; Beaty, 2013; White, Arp, red., 2013.

³ Komiks, postrzegany niegdyś głównie w kontekście rozrywkowym, edukacyjnym czy propagandowym, stał się współcześnie ważnym

z rozwojem współczesnej cywilizacji, społeczeństwa ponowoczesnego i z rozkwitem miast (Toeplitz, 1985, s. 24–40), badanie historii obrazkowych w kontekście socjologii i antropologii miasta jest naukowo zasadne i ciekawe, a także zaczyna pojawiać się w światowych badaniach nad komiksem⁴.

Podstawową myślą towarzyszącą niniejszemu opracowaniu jest założenie, że można wydzielić znaczną grupę komiksów, w których prymarnym elementem jest miasto, gdzie sposób jego przedstawiania determinuje świat przedstawiony oraz konstrukty charakterów. Cechy dystynktywne konkretnych miast mają bezpośredni wpływ na kształtowanie bohaterów. Miasto jako dominanta dzieła określa jego kształt, klimat, charakter, sposób prezentowania postaci, dialogów, prowadzenia narracji. W utworach tych, które można zaliczyć do grupy – nazwijmy to – „komiksów miejskich” ta dominanta wyznacza również sposoby budowania komunikatów. Komunikaty, które realizowane są na dwóch płaszczyznach⁵, określają sposoby

środkiem artystycznego i społecznego wyrazu. Porusza problemy społeczne, historyczne, polityczne, filozoficzne itp.

⁴ W magazynie „International Journal of Comic Art”, który ukazuje się od 1999 r., czasami pojawiają się artykuły poruszające tematykę miejską. W 2010 r. ukazała się w Nowym Jorku antologia tekstów *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence* (eds. J. Ahrens, A. Meteling), będąca wynikiem międzynarodowej konferencji poświęconej miastom w komiksach. Ostatnimi laty ukazała się książka D. Daviesa, *Urban Comics. Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives* (Routledge, New York 2019).

⁵ Konstruowanie komunikatów w komiksie odbywa się m.in. 1) w warstwie lingwistycznej – w obrębie dymków (dialogów czy myśli bohaterów), poprzez onomatopeje, a także przedmioty przedstawione, np. listy, gazety, napisy na murach itp.; 2) w warstwie wizualnej – komu-

uczestnictwa odbiorcy w dziele i percepcję przedstawionych miast⁶. Miasto w komiksie z jednej strony jest zindywidualizowane – jest odbiciem wizji artystycznej, przedstawionej za pomocą swoistego idiolektu⁷; z drugiej strony stanowi odzwierciedlenie pewnych idei miasta funkcjonujących w zbiorowej wyobraźni. Wyobrażenia te wynikają z „kulturowego i egzystencjalnego doświadczenia rzeczywistego miejsca, jakim jest miasto” (Duda, 2011, s. 119).

Marianna Michałowska w artykule *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością* pisze: „Komiks to jedna z wizualnych form narracyjnych [...] bez wątplenia odnosi się do kulturowych wyobrażeń i mitologii”. I dalej stwierdza: „Komiksy nie tylko odbijają społeczną i kulturową rzeczywistość, lecz ponieważ są narracjami prezentującymi pełną wizję świata – także wpływają na jej konstrukcję. [...] Z jednej strony w komiksie widzimy to, co znamy z codziennych wędrówek przez miasto, z drugiej jednak, dzięki obecności komiksów w świecie, na ich wzór

nikują same obrazy (przedstawienia), ale również forma, tj. kadr, plansza, sekwencyjność. W kontekście niniejszej pracy jest to o tyle istotne, iż przestrzeń miejska przedstawiana w komiksach wyrażana jest w obu tych aspektach.

⁶ Problem percepcji przestrzeni miejskiej (przez czytelnika) i możliwości uczestnictwa w dziele oraz zaistnienia w mieście wirtualnym eksponowanym w komiksie poruszałam, pisząc o Gotham City (Sęk, 2013).

⁷ Trzeba zaznaczyć, że miasta w wielu komiksach ukazujących się seryjnie mają wyraźnie zarysowany charakter, kształt i specyfikę, jak np. Gotham City w *Batmanie* czy Nowy York w komiksach *Spider-Man*. Wynika to m.in. z tego, iż zmieniają się zarówno scenarzyści, jak i rysownicy tytułów. Owo nakreślenie istotnych, niezmiennych cech/elementów przestrzeni miejskiej nadaje spójność serii i czyni ją bardziej wiarygodną w oczach czytelnika.

tworzone są przestrzenie kulturowe” (Michałowska, 2011, s. 127–128).

W badaniach przestrzeni miejskiej często można spotkać pojęcie „narracyjność miasta”. Sięga po nie np. Ewa Rewers, wskazując na czasowy wymiar zdarzenia w przestrzeni miejskiej (Rewers, 1998). Dyskursywny charakter komiksu jest podkreślony przez jego szczególny język, który zwielokrotnia i nadbudowuje znaczenia, korzystając z doświadczeń różnych sztuk. Przestrzeń miejska zaczyna opowiadać, przekazuje swoją historię i tożsamość za pomocą różnych znaków i komunikatów. Podczas zapoznawania się z przestrzenią miejską w komiksie można analizować ją na wiele sposobów i rozmaicie z niej czerpać. Czytelnik, który „zanurza się” w dziele komiksowym, pośrednio doświadcza przestrzeni miejskiej, która jest w tym dziele dostępna. Oczywiście jest to doświadczenie pozbawione taktylnych, audialnych, zapachowych czy proksemicznych doznań właściwych byciu w realnym mieście. Jest to jednak jakaś zapośredniczona forma poznawania ukazanych aspektów miejskości. Można zarzucić komiksowi, iż identyfikuje przestrzeń miejską w sposób wybiórczy i fragmentaryczny, ale *de facto* żadne doświadczenie miejsca nie jest holistyczne i nie obejmuje jednocześnie wszystkich dostępnych postaci zgłębiania (bycia w) przestrzeni.

4.1. Komiks i miasto w odbiorze

Wszelkie dzieła, w szczególności te o charakterze literackim bądź paraliterackim, ale również utwory komiksowe,

istnieją poprzez odbiór (odbiorcę)⁸. Kwestie odbioru i odbiorcy są przedmiotem szerokich badań zarówno na gruncie literackim, jak i socjologicznym czy psychologicznym. Tematem pojmowania komiksów w perspektywie kognitywnej zajęli się Paweł Gąsowski (Gąsowski, 2016) oraz Michał Wróblewski (Wróblewski, 2016), sporo miejsca postrzeganiu komiksu poświęciła też Kamila Tuszyńska (Tuszyńska, 2015).

Roman Ingarden, pisząc o konkretyzacji i rekonstrukcji dzieła literackiego, także przenosi punkt ciężkości na odbiorcę. W badaniach dzieła literackiego skupia się na sposobie percepcji przez czytelnika świata przedstawionego. Podobnie w komiksie występują miejsca niedookreślone, które odbiorca sam wypełnia swoimi wyobrażeniami. Ingarden podkreśla, że do przedmiotów przedstawionych nie należą wyłącznie „rzeczy zmysłowo postrzegalne”, ale wszystko, o czym jest mowa i co zostanie wyrażone („przez występujące twory językowe”) (Ingarden, 2000, s. 31). Wprowadza pojęcie „miejsz dookreślenia” dzieła, które zostało wykorzystane w polskim przekładzie książki Scotta McClouda *Zrozumieć komiks* (McCloud, 2015, s. 63, przypis tłumacza). Miało ono zastąpić pojęcie *closure*, którego używa McCloud, jednak translacja ta spotkała się z dużą krytyką i stała się przedmiotem polemik środowisk komiksoznawczych

⁸ Por. Ingarden, 2000. Oczywiście podobnie istnieją inne sztuki, takie jak film, fotografia, rzeźba, malarstwo – ich sposób zaistnienia w obiegu sztuki w dużej mierze ukonstytuowany będzie przez ich odbiór. Interesującym przykładem jest też próba stworzenia kategorii *story-artu*, która została zakwestionowana przez Jerzego Szyłaka (por. Szyłak, 2013) i z której na skutek krytyki wycofał się Jakub Woynarowski.

w Polsce⁹. Domknięcie czy też dookreślenie dokonywane jest przez czytelnika w procesie czytania komiksu i polega na uzupełnieniu sensów pomiędzy poszczególnymi kadratami i sekwencjami obrazów. Warto przy tym wspomnieć o koncepcji dzieła otwartego Umberta Eco, która zakłada wielość (różnorodność) interpretacji dokonywanych przez jednego odbiorcę w kolejnych aktach recepcji danego utworu (Eco, 1994). Odnosi się to nie tylko do dzieł literackich, ale do wszelkiego rodzaju dzieł sztuki. Tworzywa komiksu sprawiają, że jest on tekstem o znacznej pojemności semantycznej. Dekodowanie zawartości znaczeń przekazywanych w komiksie uzależnione jest od wielu czynników, np. takich jak: świadomość kulturowa odbiorcy, znajomość języka, wiek, doświadczenie, pochodzenie i inne. Zbiór determinant odbioru jest bardzo bogaty i indywidualny dla każdego.

W komiksie jest znacznie mniej miejsca na przestrzenie niedookreślone. Wszelkie elementy związane ze stroną wizualną świata przedstawionego – dotyczące np. szczegółowych cech faktury, relacji (położenia) między przedmiotami, barw, światłocieni – w komiksie są bardziej doprecyzowane i określone niż w opisie zawartym w dziele literackim. Mimo to przestrzeń ta nie pozostaje określona w stopniu całkowitym, z uwagi na schematyczność i umowność przedstawiania. Pozostaje wciąż spore pole do interpretacji, rekonstrukcji czytelniczej. Wirtualne przestrzenie międzykadratowe (również przeskoki fabuły, czasu czy destynacji), które stanowią strefę niedopowiedzenia,

⁹ Wypowiadali się na ten temat np. Jerzy Szyłak i Jakub Jankowski (m.in. w „Zeszytach Komiksowych”) (por. Czaja, Traczyk, red., 2016).

są przedmiotem dookreślania i dopowiadania przez odbiorcę fragmentów niewyrażonych *in concreto*. Podobnie różne rzuty (z góry, z dołu, z wewnątrz itp.) na miasto przedstawione umożliwiają rekonstrukcję przestrzeni. Całość wyłania się dopiero w procesie konkretyzacji dzieła (Sławiński, 1988, s. 236).

Bogatą sferę interpretacyjną komiks przedstawia w warstwie emocjonalnej utworu. W przeciwieństwie do utworu literackiego, w którym nastroje i myśli bohaterów mogą być (o ile jest to istotne dla lektury) opisane w najmniejszych nawet detalach, komiks przedstawia je raczej w warstwie wizualnej. Eksponowanie emocji i nastroju poprzez obrazy otwiera bardzo szerokie pole interpretacyjne, mające wiele zmiennych. Dekodowanie treści związanych z emocjami postaci oraz napięciem fabularnym składa się na budowanie obrazu uczuciowego utworu. O uczuciu w utworze literackim jako o rzeczy niewyrażonej i nienazwanej bezpośrednio, a jedynie wynikającej z nastroju utworu Ingarden pisze jako o „działającym czynniku całości dzieła” (por. Ingarden, 2000, s. 41). Jest to element nienazwany dzieła, zmienny i relatywny dla każdego odbiorcy. W przypadku komiksu uczucie i nastrój budowane są na płaszczyźnie werbalnej i wizualnej (często z naciskiem na obraz). Ingarden objaśnia: „[...] dzieło sztuki literackiej nie jest dokładnie tym, co stanowi konkretny (lub prawie że konkretny) przedmiot percepcji estetycznej: ono samo stanowi jedynie jakby szkielec, który czytelnik pod wielu względami zniekształca lub zmienia, i dopiero w tej nowej, pełniejszej, konkretniejszej, choć i tak nie całkiem konkretnej postaci stanowi wraz z tymi uzupełnieniami

bezpośredni obiekt percepcji i rozkoszy estetycznej” (In-garden, 2000, s. 69). Podobnie należy potraktować utwór komiksowy, który również jest dookreślany przez odbiorcę i dopiero w procesie konkretyzacji nabiera właściwego, zindywidualizowanego sensu.

Komiks angażuje odbiorcę nieco inaczej niż utwór literacki, jednak koncepcje odbioru dzieła i jego percepcji, stworzone na potrzeby badań literackich, są wielce przydatne w badaniu dzieł komiksowych i w znacznej mierze można je do nich odnieść. Z uwagi na specyfikę utworu komiksowego – który nie tylko angażuje wyobraźnię odbiorcy, ale przedstawia mu w znacznym zarysie w sposób dosłowny świat przedstawiony – będę czasem mówiła o uczestnictwie odbiorcy/czytelnika w dziele komiksowym. Poprzez uczestnictwo w dziele rozumiem taki sposób percepcji utworu (również taki potencjalny wybór konkretyzacyjny), który absorbuje odbiorcę do tego stopnia, iż w trakcie lektury wnika on w świat przedstawiony i staje się jego częścią, angażując się w przestrzeń, fabułę i relacje z postaciami¹⁰. Jak wskazuje Tuszyńska, „Každy sposób przedstawiania (JAK) ewokuje określone emocje w odbiorcy: jeśli »widzi z« jakąś postacią, czyli widzi to, co prawdopodobnie ona widzi, przy czym sama postać nie jest przedstawiona, ma dostęp do jej umysłu, dosłownie »patrzy jej oczami«; jeśli »patrzy« zza jej pleców pojawia się pewien dystans między odbiorcą a widzianym, którego postać nie ma, je-

¹⁰ Fragmenty wstępu do rozdziału 4 i podrozdziału 4.1 opublikowano jako część artykułu: *Percepcja miast w komiksach w perspektywie ponowoczesnych wzorów osobowości* (Sęk, 2014b). Wykorzystany tutaj fragment został poszerzony i podzielony na potrzeby niniejszej książki.

żeli zaś patrzy z planu ogólnego, ogarnia całość sytuacji, nabierając przy tym dużego dystansu, zarówno w znaczeniu dosłownym, jak i emocjonalnym” (Tuszyńska, 2015, s. 148). Również Gąsowski kładzie nacisk na to, że komiks w skondensowany sposób przedstawia, ale i szeroko sugeruje dodatkową treść poprzez semantyczne wzbogacenie obrazu (Gąsowski, 2016, s. 95).

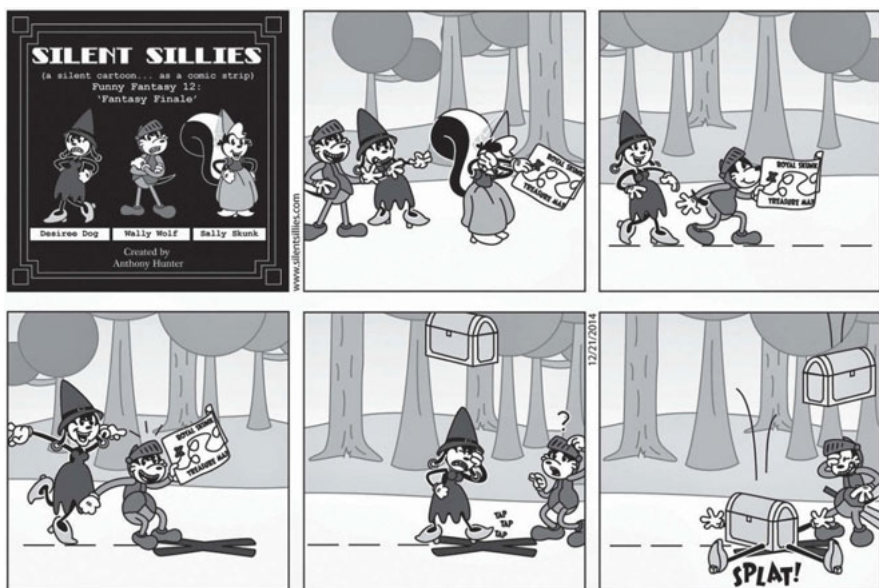
4.2. Mapowanie i rozpoznawanie przestrzeni miejskich

Z punktu widzenia geograficznego i kartograficznego większość map, które pojawiają się w komiksach, nie ma żadnej wartości, jednak dla badacza kultury są one świadectwem tego, w jaki sposób ludzie (zarówno twórcy, jak i odbiorcy) wyobrażają sobie daną przestrzeń. Proces uszczegóławiania świata na poziomie mapowania świadczy o poziomie i chęci zaangażowania się czytelnika (jak również samego autora) w świat przedstawiony. Uszczegółowienie przestrzeni, powtarzalność motywów i miejsc czy też nadawanie nazw sprawiają, że stwarzane uniwersum staje się bardziej wiarygodne i namacalne, przybiera cechy faktycznie istniejącej przestrzeni. W przypadku opisywania miast rzeczywistych mapowanie i wprowadzanie detali pozwala na identyfikację miejsc, znacząco rozszerza perspektywę odbioru, jak również konotuje nowe poziomy interpretacji.

Edward Hall pisze, że Amerykanie mają indywidualistyczne podejście do przestrzeni: „Wyobrażamy sobie stosunki między miejscami na podstawie doświadczeń

osobistych. Miejsca, w których nie byliśmy i z którymi się osobiście nie identyfikujemy, pozostają dla nas czymś mglistym” (E. Hall, 1987, s. 165). Amerykanie identyfikują przestrzeń od miejsca (*a place*) (por. E. Hall, 1987, s. 165), czyli od konkretnego punktu. Zwykle jest to lokalizacja znana identyfikującemu albo jest właśnie tą, w której się on znajduje. Pozwala to w prostszy sposób konstruować abstrakty przestrzenne, wyznaczać odcinki „od–do” mierzone czasem lub przestrzenią oraz charakterystycznymi punktami. Holistyczne opanowanie koncepcji miejsca, szczególnie ukonkretnionego (np. Warszawy), jest trudne i czasochłonne. Szczegółowa znajomość topografii miasta opiera się na wiedzy o nim i jego doświadczaniu. Mapowanie przestrzeni jest jednym z elementów, który pozwala na lepszą orientację. Może być realizowane na planie bardzo ogólnym, w schematycznych mapach, na których są zaznaczone wyłącznie najważniejsze punkty, a w skrajnych przypadkach tylko symboliczny X, oznaczający punkt, gdzie np. ukryty jest skarb. W komiksach, w których mamy do czynienia z zabawą konwencją, znak X może pojawić się nawet i w rysowanej przestrzeni; z takiego zabiegu korzysta Anthony Hunter w zaprezentowanym odcinku *Silent Sillies* (ilustracja 28). W tej formule mieści się również przerywana linia prowadząca do celu. Schematyczna mapa o znaczeniu symbolicznym znajduje się też np. na pierwszej karcie komiksów o przygodach Gala Asteriksa (ilustracja 7). Podobne rozwiązania często stosowane są w komiksach dla dzieci. Mapy takie są w wysokim stopniu uogólnione, zikonizowane, a ich rozumienie opiera się na konwencji i uzgodnionym kodzie kulturowym.

Z drugiej strony w komiksie spotkamy również bardzo realistyczne i dokładne przykłady mapowania w postaci szczegółowych map miast¹¹ czasem umieszczonych w szerszym kontekście geograficznym, stylizowane bądź faktyczne zdjęcia satelitarne wskazywanych obszarów, mapy podziemi, np. metra. Sprawiają one, że przestrzeń, której dotyczą, staje się bardziej interesująca i wciągająca; często są to obrazy skierowane do dojrzałego czytelnika.



Ilustracja 28. Anthony Hunter, *Silent Sillies*

¹¹ Na przykład ręcznie rysowana mapa Gotham City autorstwa Eliota R. Browna: <https://www.eliotrbrown.com/wp/0001-2/> [dostęp: 30.10.2021].

Mapowanie może dotyczyć również wnętrza. W komiksach spotkamy różnego rodzaju przekroje przez budynki, klasyczne rzuty rozkładów pomieszczeń, rysunki przypominające prześwietlenia budowli lub inne ciekawe eksperymenty formalne, które można zidentyfikować jako sposób mapowania przestrzeni. Mówiąc o tych ostatnich, mam na myśli np. kadry ukazujące wnętrza z dodatkowym komentarzem opisującym poszczególne elementy przestrzeni, tworzącym swoistą mapę. Po takie rozwiązania sięga np. Chris Ware w *Building Stories*¹² – komiksie przez niektórych uznawanym za jedną z najciekawszych współczesnych powieści graficznych.

4.3. Orientacja w przestrzeni uproszczonej

W amerykańskim postrzeganiu przestrzeni charakterystyczne jest stopniowanie i określanie kategorii przestrzennych i jednostek terytorialnych. Edward Hall wskazuje, że istnieją też tereny bez wyraźnego wskazanego centrum; co ciekawe, opisuje tę kategorię na przykładzie fikcyjnego Dogpatch, miasteczka ukazanego w komiksie: „Nasze Dogpatche reprezentują podstawowy wzór amerykański w nieskomplikowanej formie. Domy mieszkalne są rozrzucone w przestrzeni, bez zgrupowania budynków w jednym punkcie. Miejsce, podobnie jak czas, jest u nas rozproszone, tak że nigdy nie wiadomo dokładnie, gdzie jest jego

¹² Komiks niestety nie ukazał się jeszcze w języku polskim, jednak stanowi on jeden z najbardziej innowacyjnych projektów komiksowych, przy okazji będąc opowieścią o mieście i przestrzeni mieszkalnej.

centrum. Poza tym określanie kategorii miejsca zaczyna się od »sklepu na skrzyżowaniu« lub »rogu«, dalej mamy »niewielkie centrum handlowe«, »siedzibę administracji okręgu«, »miasteczko«, »miasto«, »duże miasto«, »stolicę«” (E. Hall, 1987, s. 166). Hall podkreśla, że z używanego języka nie wynika bezpośrednio, jak różnią się wielkością przestrzenie, np. Europa, Stany Zjednoczone, Nowy Jork, Nowy Dwór. Dopiero poznawanie tych miejsc sprawia, że zaczynamy je pojmować i rozróżniać.

„Miejsca, w których rzeczy zaczynają się i kończą, są ważne, natomiast punkty między nimi często się pomija” (E. Hall, 1987, s. 169). W ten sam sposób przebiega określanie przestrzeni miejskiej (również pozamiejskiej) w komiksach. Z racji tego, że w komiksie operuje się przestrzeniami uproszczonymi, starannie selekcjonując elementy świata, które autor chce pokazać oczom czytelników, świadomość przestrzeni miejskiej, po której porusza się czytelnik podczas lektury, będzie ograniczona i wybiórcza. Siłą rzeczy staranniej będą nakreślone przestrzenie istotne, wyznaczające osie fabularne lub punkty symboliczne na mapie danego obszaru. Co więcej, obraz ten jest ramowy i zamknięty na dalsze poznawanie i poszukiwania (w ramach jednej opowieści). Może go otworzyć jedynie wyjście poza jeden utwór i konsekwentne budowanie i poszerzanie przestrzeni w ramach jednego uniwersum (w ramach jednego cyklu)¹³. Jest to zabieg szczególnie widoczny w światach stworzonych przez Marvela czy DC, ale spotkamy się

¹³ Cykl przygotowywany przez inny zespół twórców – scenarzystę i rysownika – może przybrać zupełnie inny kształt.

z nim również np. w komiksach dla dzieci *Asterix i Obelix* lub w *Kaczogrodzie*¹⁴.

Komiksy tworzone przez Disneya stanowią ciekawy przykład utworów, w których mimo że miasta ukazane są w sposób maksymalnie uproszony, to stanowią złożone organizmy z historią, zabytkami, charakterystycznymi punktami i zamieszkane są przez wiele niezwykłych postaci, które co jakiś czas pojawiają się w kolejnych epizodach. Konstrukcja ta wyłania się jednak dopiero przy wnikliwej lekturze wielu poszczególnych zeszytów, fragmentarycznie prezentujących świat. Kaczogród (*Duckburg*) to fikcyjne miasto, jednak położone jest gdzieś w Stanach Zjednoczonych, mieszkają w nim bohaterowie komiksów ze świata Kaczora Donalda¹⁵. Miasto zakotwiczone jest w realnie istniejącej przestrzeni, położone w bliżej niesprecyzowanych okolicach północnej Kalifornii. Sprawia wrażenie miasta, do którego można wybrać się na wycieczkę, da się do niego dotrzeć, dojechać. Najmłodszy czytelnik, do którego skierowane są komiksy Disneya, mimo że może pojmować mówiące ludzkim głosem zwierzęta jako fikcyjne, ma odcisnąć wrażenie, że Kaczogród jest krainą położoną gdzieś niedaleko, nie zaś jak w przypadku klasycznych bajek – „za siedmioma górami, za siedzioma lasami”. Ostatni kadr w słynnym komiksie *Kaczor Donald. Linoskoczek* przedstawia drogowskaz pokazujący odległość, w jakiej znajduje się Ka-

¹⁴ *Kaczogród* to wydawana przez Egmont w latach 2004–2009 kolekcja komiksów Disneya tworzonych przez znanych rysowników i scenarzystów komiksowych, np. Romano Scarpę, Carla Barksa, Dona Rosę.

¹⁵ Interesujące jest to, że w niektórych komiksach istnieje również Myszogród – miasteczko, w którym mieszka Myszka Miki, położone nieopodal Kaczogrodu.

czogród od wyznaczonego punktu, którym jest wodospad na rzece Niagara w stanie Nowy Jork. Jest to kadr z komiksu, w którym nazwa „Kaczogród” została użyta po raz pierwszy. W oryginalnym wydaniu odległość podana jest w milach, co sprawia, że dystans między stanami Nowy Jork i Kalifornia jest wiarygodny, a tym samym iluzja możliwości odnalezienia Kaczogrodu jest bardziej namacalna; w polskim wydaniu to 2978 km.

4.4. Homogenizacja i rozpoznawanie przestrzeni miejskich w komiksach

Nazywanie przestrzeni ma wymiar kulturowy. Edward Hall porównuje sposób nazywania ulic w różnych obszarach kulturowych. W Stanach Zjednoczonych ulica na całej długości będzie miała tę samą nazwę, tymczasem w Paryżu nazwa ta będzie ulegała zmianie kilkakrotnie. Wskazówką do zmiany będzie punkt orientacyjny (por. E. Hall, 1987). To odnajdywanie punktów orientacyjnych jest dla człowieka kluczowe. Pozwala nie tylko orientować się w przestrzeni, lecz także identyfikować się z danym miejscem. Jerzy Mikułowski Pomorski zauważa, iż w erze globalnej komunikacji międzykulturowej i międzykontynentalnych podróży handlowych, powstała potrzeba utworzenia przestrzeni, która będzie taka sama w każdym punkcie na świecie. Funkcję takich oswojonych obszarów miejskich pełnią dzielnice biznesowe, które mają pewne powtarzalne cechy na całym globie (por. Mikułowski Pomorski, 2012). Drapacze chmur zbudowane ze stali i szkła, wybetonowane

przestrzenie i „ucywilizowana” zieleń to cechy zunifikowanych przestrzeni dzielnic city (*Central Business District* – CBD). Dzielnice te są wyobcowanym, sztucznym tworem w rodzimej tkance miejskiej, jednak ich podobieństwo na całym świecie sprawia, że stają się one przestrzeniami poniekąd rozpoznawalnymi i pozwalają uniknąć uczenia się wielu różnych modeli przestrzennych osad ludzkich, z różnych kręgów kulturowych. Dzięki temu poruszanie się i odnajdywanie w miastach nie jest tak uciążliwe i obciążające dla podróżnych.

4.5. Architektura jako komunikowanie a komiks

W komiksie zarówno europejskim, jak i amerykańskim tworzenie miast, które będą miały rozpoznawalne dla odbiorcy cechy, jest kluczowe dla rozumienia przestrzeni. Architektura i miasto bowiem nie tylko pełnią określone funkcje, lecz także komunikują. Eco wskazuje, że przeżywanie architektury jako faktu komunikatywnego nie odbiera jej cech funkcjonalnych (Eco, 1996, s. 200). Poznawanie architektury i miasta wiąże się z utrwalaniem pewnych wyobrażeń miejsc: „Po zaznajomieniu się z drugą jaskinią wyobrażenie tej a nie innej jaskini zostaje zastąpione wyobrażeniem jaskini w ogóle – pewnym modelem, pewną strukturą, czymś, co nie istnieje konkretnie, ale na podstawie czego pewien kompleks zjawisk można rozpoznać jako »jaskinię«” (Eco, 1996, s. 200). Podobnie jest z postrzeganiem i rozpoznawaniem przestrzeni miejskich. W procesie obcowania z miastem tworzą się modele i struktury, które

definiują poszczególne rodzaje obiektów i miejsc. W komiksie dokładne wskazanie, rozrysowanie konkretnego modelu jest konieczne dla właściwego rozpoznania komunikatu. Eco jest zdania, że modele przestrzenne można opisywać za pomocą znaków rysunkowych i będą one czytelne: „Kod architektoniczny wytwarza kod ikoniczny, i oto »idea jaskini« staje się tematem wymiany komunikatów” (Eco, 1996, s. 201). Znaki architektoniczne są zarówno konotatywne, jak i denotatywne. Eco pisze o łuku triumfalnym, że denotuje możliwość przejścia pod nim, a konotuje chwałę i triumf (Eco, 1996, s. 205). W komiksach następuje zagęszczenie odniesień; prócz tych wskazanych powyżej miejsce charakterystyczne będzie określało lokację – wzniesiony przez Napoleona Łuk Triumfalny ukazany na ilustracji 29 wskazuje na Paryż. Umieszczenie go w kontekście historycznym uzmysławia, iż miejsce to „było świadkiem” już wielu triumfów, niektórych tragicznych dla mieszkańców. Dla paryżan punkt ten niesie inne znaczenia niż dla turystów czy tymczasowych mieszkańców. Jak podkreśla Andrzej Majer: „Miasta były zawsze fizycznymi i architektonicznymi obrazami w mikroskali społeczeństw, które je wytwarzały. Odzwierciedlały się w nich systemy wartości dominujące w danych momentach historii oraz panujące ustroje polityczne” (Majer, 2010, s. 123). W komiksie *Pewnego razu we Francji*, w tomie *Czarne wrony* widoczne jest przejście punktu symbolicznego przestrzeni Paryża i zawłaszczenie jego funkcji. Dla podkreślenia kategorii miejsca ukonkretnionego kadr z łukiem triumfalnym poprzedzony jest panoramicznym kadrem z widniejącą na horyzoncie wieżą Eiffla.



Ilustracja 29. Fabien Nury (scen.) i Sylvain Vallée (rys.), *Pewnego razu we Francji*, t. 2, *Czarne wrony*

W komiksie możemy wyróżnić znaki denotatywne i konotatywne. Znaki denotatywne wskazują na dosłowne znaczenie, które w dyskursie wizualnym osiąga wysoki poziom zrozumienia. Znaki konotatywne odsyłają użytkownika do zewnętrznych, zmiennych znaczeń skojarzeniowych. Stuart Hall wskazuje jednak, iż istnieją znaki, które „łączą w sobie aspekty denotacyjne i konotacyjne” (S. Hall,

1987, s. 64). Tym samym znaki o takim charakterze nie są czymś stałym, ale podlegają szerokiej interpretacji odbiorcy, krzyżują się z wieloznacznymi kodami kultury (por. S. Hall, 1987, s. 65).

Obraz w komiksie jest skonwencjonalizowany, rysunki są konsekwentnie rozwijanymi, umieszczonymi w kontekście przedstawieniami, najczęściej współistniejącymi z przekazem werbalnym. Zawierają więc kod, podpis i kontekst. Jerzy Szyłak na tej podstawie stwierdza: „Obowiązek rozpoznania znaku w obrazie spada na odbiorcę; musi on mieć świadomość intersubiektywności związku między wizerunkiem i przedmiotem, ku któremu tenże odsyła. Czynnikiem zachęcającym go do spełnienia tego obowiązku są: występowanie podpisu pod obrazkiem, znajomość konwencji i doświadczenie w obcowaniu z przekazami wizualnymi” (Szyłak, 2000c, s. 18). Nadawanie znaczeń oglądanym obrazom, według Ernsta H. Gombricha, zależy od czytelnika, jego wiedzy i dotychczasowych doświadczeń – „obraz wizualny nie jest prostym przedstawieniem »rzeczywistości«, ale systemem symbolicznym” (Gombrich, 1990, s. 312). W tym kontekście można przyjąć, że kształt miasta przedstawiany w komiksie dostępny jest odbiorcom w takim samym stopniu tylko na płaszczyźnie denotatywnej. Tymczasem odniesienia wynikające z konotacji będą różne, uwarunkowane praktyką i doświadczaniem przestrzeni miejskiej oraz umowami i wzorami kulturowymi. Miasto narysowane nie pobudza za pomocą zachowań (do działania, nie jest bodźcem), nie pobudza za pomocą rzeczywistych obiektów, a wyłącznie za sprawą skodyfikowanego znaczenia określonego przez kontekst kulturowy (por.

Eco, 1996, s. 207). Dla wspólnego doświadczenia będą zatem dostępne te, na które wskazuje uzus komunikatywny (Eco, 1996, s. 207).

Zainteresowanie przestrzenią w komiksie jest o tyle zasadne, że większość przedstawianych historii dzieje się „gdzieś”, osadzone są w jakiejś rzeczywistości. Mogą to być światy niezwykle zróżnicowane: opowieści dziejące się w lasach, w przestrzeniach mitycznych, wyabstrahowanych, lokacją mogą być wieś, bezdroża, statki kosmiczne, odległe planety, przestworza, mityczne krainy i morza. Komiks, jak pisał McCloud, nie ma ograniczeń, może opowiadać o wszystkim (por. McCloud, 2015). Oczywiście można spotkać komiksy, których fabuła rozgrywa się na zupełnie abstrakcyjnym tle, które nie ma żadnego znaczenia i może być nawet puste. Tło często jest neutralne w paskach komiksowych. W *Fistaszkach* Charlesa M. Schulza prócz braku jakiegokolwiek drugiego planu zastosowano dialogową peryfrazę ikoniczną i schematyczne mapowanie linearne jako opisanie przebytej drogi (ilustracja 30). Rytm tej historyjki wyznacza zapowiedziany w pierwszym kadrze nadlatujący motyl i trasa jego podróży, która jest też tematem opowieści. Aby zasygnalizować przestrzeń na pierwszym planie zaznaczona jest linia trawy i kamień. Tempo narracji podkreśla rytmiczna krata podziału planszy, z wyodrębnionym miejscem strategicznym tekstu – dwukrotnie większym od pozostałych kadrem sygnalizującym tytuł i to, że znajdujemy się świecie Fistaszków. Tło nie ma tutaj żadnego znaczenia, nawet nie można powiedzieć, że jest przezroczyste – tutaj tło zostało absolutnie wykluczone z narracji wizualnej.



1971

Strona 89

Ilustracja 30. Charles M. Schulz, *Fistaszki*

4.6. Miasto w komiksie jako reprezentacja

Znaki graficzne, w szczególności te skonwencjonalizowane, z którymi mamy do czynienia w komiksach, oddają składniki postrzeżenia. Znaki mogą holistycznie denotować całe postrzeżenia, zminimalizowane do schematycznej konwencji graficznej (Eco, 1996, s. 134). Doświadczenie aspektów przestrzeni miejskich w komiksach jest wynikiem poznania zapośredniczonego. Rob Shields zauważa, że ludzie, używając pojęcia „miasto”, odnoszą je do pewnej reprezentacji, „pojęcie miasta, samo miasto jest

reprezentacją” (Shields, 1996, s. 227). Reprezentacje te są wy-
cinkiem rzeczywistości ustanowionym na mocy różnych
konwencji jako miasto. Dla Shieldsa miasta są nie tylko
przedmiotem reprezentacji, lecz także obiektami w tych-
że reprezentacjach. Reprezentacje czynią miasto dostęp-
nym dla analiz i odtwarzania go (jako abstrakt) (Shields,
1996, s. 228). Przestrzenie zurbanizowane pełnią określo-
ne funkcje; jeśli patrzymy na miejsce przez pryzmat jego
funkcjonalności, to zauważymy wyłącznie jego funkcję
pierwotną. Kompleks funkcji sekundarnych ma charakter
konotacyjny i symboliczny, który zwraca się ku kodom
odbioru budynków i innych obiektów. Architekturę cha-
rakteryzuje statyczna forma, jednak jej przeznaczenie jest
dynamiczne. Przede wszystkim obiekty zmieniają w cza-
sie swoje przeznaczenie – kościoły zamieniają się w lofty,
pałace w muzea, a stare fabryki w nowoczesne domy towa-
rowe i dyskoteki. Zmiana przeznaczenia może być również
chwilowa – kiedy kościół służy podczas wojny jako szpital,
a pałacowe podcienia podczas burzy jako schronienie dla
przechodniów. Wszystkie te znaczenia wynikają jednak
z korzystania z miejsca i intencji użytkownika.

Przestrzenie wyrażone za pomocą obrazów w komiksie
są również reprezentacjami miast rzeczywistych lub wy-
obrażonych. Nicholas Mirzoeff pisze, że „reprezentacja jest
sposobem, w jaki ukazujemy wydarzenia i doświadczenia,
nadając im odmienną formę – filmu, fotografii lub jakie-
gokolwiek innego medium” (Mirzoeff, 2016, s. 263). Jörn
Ahrens i Arno Meteling zwracają uwagę, że dotychczas
wszystkie współczesne metropolie stały się przedmiotem
opowieści komiksowych – wymieniają Paryż, Berlin, Lon-

dyn, Tokio i Nowy Jork. Jednocześnie mnóstwo fikcyjnych miast przeniknęło do globalnej pamięci kulturowej: Metropolis, Gotham czy Kaczogród (Ahrens, Meteling, 2010, s. 6). Jak zwraca uwagę Elżbieta Wolicka, „sens wiązany z konkretnym, rzeczywistym lub wyobrażonym miejscem wyznacza – bardziej abstrakcyjne – pojęcie przestrzeni” (Wolicka, 1995, s. 5), które charakteryzuje jako wieloznaczne. Komiksowe miasta przeniknęły do zbiorowej świadomości, tworząc nowoczesne, Barthesowskie mitologie.

4.7. Strategie odbiorcze i nadawcze

W każdej kulturze znajdziemy konstytutywne dla niej „mapy znaczeń”. Zakodowanie tekstu na poziomie konotacyjnym odsyła do tej „mapy rzeczywistości społecznej” (por. S. Hall, 1987, s. 65) – praktyk, wzorów kulturowych, utrwalonych zwyczajów, podziałów, kategoryzacji i wyobrażeń. Ten poziom zakodowania, o wysokim stopniu zagęszczenia znaków znaczących, jest silnie związany z kulturą, doświadczeniem i wiedzą danej społeczności. Przyglądając się miastu w komiksie, dekodujemy je na poziomie zarówno denotatywnym – czyli widzimy je takim, jak zostało przedstawione, narysowane – jak i konotatywnym, czyli dostrzegamy, w jaki sposób funkcjonuje ono w masowej wyobraźni.

4.7.1. Czytelnik jako odbiorca

Czytelnik w procesie obcowania z wytworem kulturowym nie czyta (odbiera) utworu w sposób pasywny, ale negocjuje znaczenia tekstu. Każde dzieło zakłada „margines zrozumienia” (S. Hall, 1987). Proces komunikowania masowego, którego elementem są także komiksy, można rozpatrywać jako strukturę funkcjonującą w obrębie korespondujących ze sobą elementów (z których każdy tworzy również zamkniętą całość). Możemy je traktować jako praktyki produkcji, cyrkulacji, dystrybucji, konsumpcji i reprodukcji. „Przedmiotem tych praktyk są znaczenia i przekazy uformowane jako nośniki znaków” (S. Hall, 1987, s. 59). Stuart Hall jako determinujące postrzega kodowanie i dekodowanie treści komunikatów. Zwraca uwagę, iż każde wydarzenie, by stać się wydarzeniem komunikującym, musi przekształcić się w opowieść. Przekształcenie to podporządkowane jest regułom formalnym rządzącym konkretnym medium. W przypadku komiksu wydarzenia muszą zostać przekształcone w wizualno-werbalne znaki dyskursu komiksowego¹⁶. Komiks jako forma przekazu, *modus* wymiany symbolicznej, jest elementem determinującym, jednak wymaga odniesienia do pozostałych elementów systemu kulturowego, w którym funkcjonuje. Nawiązując do teorii Waltera Onga czy Marshalla McLuhana, można powiedzieć, że podobnie jak sposób myślenia i porządkowania świata odbija się w strukturze tekstu (por. Skudrzyk, 2005), tak też może odbijać się w strukturze obrazu. Porząd-

¹⁶ Stuart Hall pisze o telewizji, gdzie wydarzenia przekształcane są w znaki wizualno-audialne.

kowanie świata w komiksach będzie więc odzwierciedlać pewne kulturowe ustalenia dotyczące rzeczywistości oraz upowszechnionych wyobrażeń i mitów.

Niezrozumienie lub błędne rozumienie utworów wynika z różnic w kodach nadawcy i odbiorcy. Kod komiksu jest kodem mocno zinternalizowanym, co czyni go łatwym w odbiorze. Według Stuarta Halla operowanie takimi kodami świadczy „o głębi przyzwyczajenia i prawie uniwersalnym charakterze używanych kodów” (S. Hall, 1987, s. 63). Znaczenia w komiksie wymuszają na odbiorcy posługiwanie się wieloma kodami – wizualnymi i werbalnymi – chociaż mogą być one wykorzystywane nieświadomie. Znaki kodu wizualnego są mniej arbitralne niż te zawarte w warstwie językowej. Wymagają więc od użytkownika tekstu uruchomienia różnych sposobów percypowania i dekodowania.

„Podobnie jak tłumacz, czytelnik dokonuje podobnych operacji, których złożoność i stopień rozszyfrowania całego komunikatu zależą od indywidualnej wiedzy i predyspozycji” (Jankowski, 2016, s. 34). Jakub Jankowski porównuje odbiorcę do tłumacza, który dokonując przekładu dzieła, musi wniknąć w strukturę utworu oraz umieścić go w odpowiednim kontekście, na poziomie zarówno tłumaczonej wypowiedzi, jak i całego tekstu. Czytelnik komiksu wyposażony jest w zestaw podstawowych kompetencji, które pozwalają mu dekodować znaczenia zawarte w dziele, w warstwie werbalnej i wizualnej: począwszy od struktury tekstu – budowy kadrów oraz dymków – poprzez rozumienie struktury plansz, odnajdywanie znaczenia związków przyczynowo-skutkowych, umiejętność śledzenia fabuły,

dopowiadania znaczeń (McCloudowskie *closure* – domknięcie), odnajdywania sensów, symboli, metafor wizualnych i werbalnych, aż po wychwytywanie związków z innymi tekstami kultury. „Obrazki są głównym nośnikiem przekazu i odbiorca powinien dowiadywać się o tym, co się stało, z nich, nie z zaś z jakichś zewnętrznych wobec dzieła źródeł informacji. Odbiór komiksu przypomina normalną, codzienną percepcję świata rzeczywistego – opiera się na postrzeganiu osób i rzeczy, i dostrzeganiu wśród nich tego, co istotne” (Szyłak, 1999, s. 11). Szyłak za podstawę odbioru przyjmuje pamięć i doświadczenia odbiorcy, odwoływanie się do rzeczywistości i wspomnień, podkreśla też wagę znajomości symboli, znaków arbitralnych oraz ikonicznych. Odbiór ma polegać na sumowaniu informacji, które mogą być częścią różnych konwencji i kodów (por. Szyłak, 1999, s. 11). W Ingardenowskiej teorii odbioru akty postrzegania mogą być aktami poznawczymi, w których ugruntowane są akty uchwytywania i definiowania znaczenia, wyobrażonego oglądania przedmiotów przedstawionych i sytuacji „oraz w danym przypadku również objawiających się w nich jakości metafizycznych” (Ingarden, 1988, s. 410).

„Abstrakcyjność komiksowych znaków ściśle związana jest z faktem, że są one efektem subiektywnej percepcji twórcy i pracy jego ręki, a nie obiektywnego i mechanicznego aparatu rejestrującego (na przykład kamery)” (Gąsowski, 2016, s. 81). Gąsowski stwierdza, iż „komiks jest komunikatem wyrażonym graficznie” (Gąsowski, 2016, s. 81). To nadawca decyduje, jakie elementy przedmiotu zawrze w przedstawianym znaku, jednak ostateczny kształt komunikat przyjmuje w odbiorze i realizuje się w procesie

lektury. Komiks jako komunikat stawia czytelnika w pozycji odbiorcy.

McCloud zwraca uwagę, iż komiksy, pierwotnie tworzone na podstawie informacji wizualnych, często odchodzą w przedstawieniach od swoich pierwowzorów, tworząc przedstawienia o charakterze symbolicznym, które mogą być utrwalone w języku komiksowym (jak np. ukazanie stresu poprzez ikonę pocenia się ze strachu czy zapach gnijących śmieci zobrazowany za pomocą falujących linii). Tym samym badacz wskazuje na obrazowanie w komiksie tego, co niewidzialne: „[...] wszystkie aspekty komiksu pokazują, że jest to sztuka oparta na tym, czego nie widać” (McCloud, 2015, s. 136). Zakłada, iż komiks może wywołać w czytelniku reakcję zarówno emocjonalną, jak i sensoryczną. Znacząca jest zatem rola czytelnika – jego osobiste doświadczenia i wiedza dotycząca pojmowania obrazów komiksowych oraz pamięć organizmu, która pozwoli pojąć, czym jest strach lub smród. Tym samym komiks jako „dzieło sztuki jest w stosunku do człowieka czynnikiem bodźcowym” (Kadyńska-Szajnert, Suliga, Ślósarska, 1980, s. 41). Konkretyzowanie znaczeń przebiega wielopoziomowo poprzez denotację i konotację, pojmowanie wielotworzywowych kodów i różnorodnych konwencji przedstawiania.

4.7.2. Autor jako nadawca

Tworzenie komiksów, pokazywanie za ich pomocą prawdziwych i fikcyjnych światów jest wyborem artystycznym. Komiks powstaje wtedy, gdy intencją autora jest

wyrażanie i komunikowanie za pomocą formy komiksowej – serii obrazków ułożonych w sekwencje, korzystających z takich środków stylistycznych jak metafory wizualne, *pars pro toto*, hiperbola, onomatopeja, obrazujących fabułę, często operujących tekstem w formie udialogizowanej zawartej w dymkach czy komentarzy narracyjnych (uwewnętrznionych). W efekcie powstaje seria obrazów, których celem jest niesienie sensów (w przeciwieństwie do ilustracji w historyjkach, gdzie obrazki dublują sensy zawarte w tekście).

Jak wiele zjawisk współczesnej kultury komiks można opisywać w kategoriach „czystej formy” bądź też klasycznej formy komiksu, jednak wyeliminuje to wiele utworów, które nadal komiksem pozostają, mimo że rezygnują z jednych, a włączają w swój obszar inne zabiegi artystyczne. Daleko jest klasycznemu dramatowi do współczesnego teatru plastycznego, a jednak wszystkie te formy mieszczą się w pojęciu spektaklu (teatralnego, formy scenicznej, performatywnej). Istnieją z pewnością twory pokrewne, których autorzy korzystają z narzędzi właściwych ilustrowanej prozie lub poezji, jednocześnie czerpiąc z repertuaru zabiegów komiksowych – jednak są one rozróżniane przez widownię i klasyfikowane jako dzieła o innej naturze, np. współczesne książki obrazkowe (przez niektórych dla odróżnienia od klasycznej książeczki obrazkowej dla dzieci nazywane *picture book*) czy utwory liberackie¹⁷. Szyłak zaznacza, że podstawą tworzenia komiksu powinno być ujednoczenie przekazu, wyznaczenie nadrzędnego porząd-

¹⁷ Pojęcie liberatury stworzył Zenon Fajfer (por. Fajfer, 2010; por. też Przybyszewska, 2015, s. 131–155).

ku odbioru, który ułatwiłby lekturę (por. Szyłak, 1999, s. 11). Konsekwentnie zwraca uwagę na fakt, że „pomiędzy światem rzeczywistym a światem przedstawionym znajduje się artysta, że twórcy komiksu korzystają z gotowych konwencji i rozwiązań plastycznych i jeszcze parę innych” (Szyłak, 2006b, s. 21).

Jankowski niejednokrotnie podkreśla znaczenie wyborów autorskich w komiksie – to, jak zostaną wykorzystane elementy gramatyki języka komiksu, jaki styl graficzny zostanie zastosowany. Kompozycja i kształt kadrów są bowiem „manifestacją indywidualnego stylu artysty” (Jankowski, 2016, s. 29), znakiem rozpoznawczym autora. Z kolei Szyłak zwraca uwagę, iż rysownik „poszerza pole komunikacji, gdyż sięga sprawdzonych, konwencjonalnych sposobów przedstawiania” (Szyłak, 2006b, s. 21). Jankowski kładzie nacisk na to, że właśnie ów zespół środków wyrazu sprawia, że komiks „operuje pewnym językiem ekspresji, a poprzez znaczeniową integrację elementów tekstowych i wizualnych wręcz staje się językiem wyrazu, w którym dany artysta opowiada, wyraża się, tworzy tekst (rozumiany semiologicznie)” (Jankowski, 2016, s. 29). Kategorie badawcze *close reading* pozwalają na prześledzenie koncepcji autorskiej. Opowiadanie za pomocą komiksu wymaga od autora umiejętności nie tylko komponowania fabuły, lecz także wyrażania jej, emocji i intencji bohaterów za pomocą wizualnych środków wyrazu. Niektóre komiksy są mocno skonwencjonalizowane już na poziomie wydawniczym. W niektórych wydawnictwach obowiązują ściśle reguły kompozycyjne czy też ograniczenie liczby plansz w utworze. Autor tym samym zmuszony jest

podporządkować opowieść wymogom edytorskim. Na przykład w pierwszych komiksach istniały ograniczenia związane z kolorem, w komiksie frankofońskim istnieje zaś określona liczba plansz – 48 stron (w klasycznym zeszytcie amerykańskim są 24 strony)¹⁸.

Szyłak zauważa, że twórcę komiksu przez pryzmat twórczości „rozbiera się” na czynniki pierwsze, na skutek czego nawet jeśli komiks jest tworem jednego człowieka, traktuje się go jak kilku twórców – scenarzystę, artystę plastyka, kolorystę. To dekomponowanie artysty następuje na płaszczyźnie korzystania z narzędzi badawczych różnych dziedzin (grafiki, literatury) (por. Szyłak, 2011). Wynika ono z powszechnej praktyki wielkich wydawców amerykańskich – takich jak Marvel Comics czy DC Comics – powoływania zespołów artystycznych opracowujących komiksy. W skład zespołu wchodzi scenarzyści, projektanci postaci, rysownicy, tuszyści (inkerzy) – nakładający czarny tusz (tzw. *outline*), koloryści – nakładający kolory, liternicy – wypełniający dymki z tekstem oraz projektanci okładek. Metoda pracy zespołowej zyskała dużą popularność na świecie; tak funkcjonuje np. Egmont, który wydaje komiksy również na polski rynek. W Europie jednak dużą popularnością nadal cieszy się komiks indywidualny tworzony przez jednego autora bądź też scenarzystę i rysownika. Także taka forma świetnie rozwija się w Polsce – w komiksie zarówno popularnym, jak i artystycznym czy awangardowym.

¹⁸ O ograniczeniach dla autora, jakie niesie ze sobą określona przez wydawcę liczba stron, opowiadał Régis Loisel podczas spotkań komiksowych w czasie Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi w 2014 r.

4.7.3. Dialog między artystą a odbiorcą

O dialogowym charakterze komiksu i relacji autora z czytelnikiem wspominałam już wcześniej. Zwróciłam uwagę, iż prócz wewnętrznej dialogowości kadru można mówić o dialogowości zewnętrznej, która wyraża się właśnie w sytuacji komunikacyjnej między twórcą a odbiorcą. Współcześnie odbiorca „nie jest już postrzegany jako bierny rejestrator treści zamierzonych przez twórcę komunikatu, lecz jako uczestnik wspólnego (nadawcy i odbiorcy) formowania znaczeń, które mogą w efekcie modyfikować bądź przekształcać znaczenia zamierzone” (Witosz, 2009, s. 139). Dialog pomiędzy nadawcą a odbiorcą tekstu może przybrać charakter trilogu lub nawet wielogłosu, jeżeli mamy do czynienia z zespołem twórczym. Warto tutaj przytoczyć medioznawcze pojęcie zapośredniczonej quasi-interakcji. Jest to rodzaj interakcji, która nie przebiega bezpośrednio, ale przez jakieś medium, w tym przypadku komiks. Jej istnienie (dostępność) w czasie i w przestrzeni jest rozciągnięte, ponieważ nie odbywa się ona twarzą w twarz. Quasi-interakcja może być wydłużona i przebiegać w różnych okolicznościach. Adresaci komunikatu są w niej potencjalni, niedookreśleni i nieznani nadawcy, pozbawieni kontekstu współobecności (por. Giddens, 2004, s. 488; Szpunar, 2006, s. 219–220). Komiks zatem jest medium, a jego treścią komunikatem, który może zostać zrozumiany przez odbiorcę na różne sposoby.

Michaił Bachtin zwraca uwagę, iż styl i światopogląd autora decydują o wewnętrznych granicach utworu, które wydzielają go spośród innych dzieł (Bachtin, 1986, s. 369).

Rozdział 4 Komiks i miasto

Komiks nie istnieje w próżni, lecz jest częścią zbioru tekstów różnych rodzajów sztuk, z którymi obcował artysta i do których się odwołuje. Ponadto sam odbiorca dzięki swoim doświadczeniom i kompetencjom kulturowym może odnaleźć w dziele sensy, których twórca nie przewidział. Na tym opiera się zewnętrzna dialogowość komiksu. „Podobnie jak replika dialogu, utwór jest obliczony na odpowiedź innego człowieka (innych ludzi), na jego aktywne współodczuwające rozumienie. [...] Tak jak replika dialogu, jest on związany z innymi utworami – wypowiedziami: zarówno tymi, na które odpowiada, jak i z tymi, które nań odpowiadają” (Bachtin, 1986, s. 369). W tej perspektywie komiks stanowi część uniwersum tekstów kultury i angażuje odbiorcę w dyskurs intertekstualny.

ROZDZIAŁ 5

Pejzaże miasta w komiksach

- 
- 5.1. Miasta superbohaterów – Gotham i Metropolis **246**
 - 5.2. Rzeczywistość narysowana – przypadek Nowego Jorku **268**
 - 5.3. Rzeczywistość przerysowana. Miasto pułapka – *Mury Samaris* Benoîta Peetersa **283**
 - 5.4. Przestrzeń nawiedzona **290**

*Ludzkie przestrzenie są odbiciem jakości ludzkich zmysłów*¹.
Yi-Fu Tuan

Miasto i miejskość pojawiają się w refleksji wielu dziedzin kultury i nauki. Współczesne miasta są bowiem elementami tożsamości społeczeństw, wspólnym doświadczeniem nowoczesności, koroną cywilizacji. Wiek XIX rozbudził wyobraźnię miejską, koncepcja miasta zaczęła się rozwijać i rozszerzać o zagadnienia egzystencjalne, filozoficzne i estetyczne. Życie miejskie uobecnia się w literaturze, kinematografii, muzyce i piosence, w sztukach plastycznych i performatywnych, a także w komiksie. Miasto jest reprezentacją współczesnego życia ze wszystkimi jego aspektami, budzi zachwyty i fascynację, ale również grozę i niepokój. Nie sposób doświadczyć miasta w pełni, we wszystkich jego wymiarach. Chris Barker pisze, że „człowiek nie może doświadczyć »rzeczywistości« w sposób niezapśredniczony. To, co uznaje się za prawdziwe i rzeczywiste, wynika z konstrukcji dyskursywnych [...] różne rodzaje przedstawiania miasta stanowią pewnego rodzaju

¹ Yi-Fu Tuan, 1987, s. 21.

streszczenie jego złożoności i dokonują przemieszczenia z poziomu fizycznego na poziom znaków – *simulacrów* – które udają »rzeczywistość« (Barker, 2005, s. 430–431). Miasto jako obszar praktyk tekstualnych poszerza pole postrzegania go w doświadczeniu codziennym. Jak zaznacza Roger Caillois, „istnieje fantasmagoryczne wyobrażenie Paryża, a ogólniej biorąc, wielkiego miasta tak silnie ujarzmiające wyobraźnię, że nikt nie zastanawia się, czy jest wierne, wyobrażenie zrodzone z książek, tak jednak rozpowszechnione, że przeniknęło do ogólnej atmosfery myślowej i zaczęło wywierać pewien przymus. Są to, jak wiemy, cechy myślenia mitycznego” (Caillois, 1967, s. 103–104). Mitologizacja przestrzeni miejskich fascynowała również Rolanda Barthesa, który w *Imperium znaków* odkrywał i definiował znaczenia miejsc i aspektów życia miejskiego (por. Barthes, 1999).

Małgorzata Nieszczerzewska zajmuje się *urban imaginari*, czyli miejskimi wyobrażeniami, wyobrażeniami miasta czy też miejską wyobraźnią. Zwraca uwagę na fakt, iż koncepcja wyobraźni miejskiej ściśle związana jest z praktykami narratywizowania miasta. Wyobraźnię łączy z dwoma innymi kategoriami – narracją i reprezentacją. Narrację rozumie jako reprezentację czasowości i podmiotowości oraz reprezentację świata (por. Nieszczerzewska, 2014). Badaczka zauważa, że „to, co realne, i to, co wyobrażone, w przestrzeni miejskiej się przenika. Wyobraźnia z jednej strony kształtuje przestrzeń miasta, z drugiej strony natomiast to rzeczywista przestrzeń miejska inspiruje i nadaje kształt naszym wyobrażeniom o niej” (Nieszczerzewska, 2014, s. 188). Przywołuje też Kantowskie pojęcie

wyobraźni wytwórczej oraz odtwórczej: „Pierwsza to ta, która daje nam możliwość wyobrażenia sobie przedmiotu nieuobecnionego i poprzedza empiryczne doświadczenie. Wyobraźnia odtwórcza natomiast to władza, która się do takiego doświadczenia odwołuje” (Nieszczerzewska, 2014, s. 188). Wyobraźnia wykracza poza doświadczenie, jednak ma tendencje do nadprodukcji znaczeń i tworzenia konceptów światów nieistniejących. Nieszczerzewska, pisząc o tej koncepcji, wprowadza dwa rodzaje wyobrażeń: kontrfaktyczne, które się nie zdarzyły, ale mogłyby się wydarzyć (spekulacje itp.), oraz związane z twórczością, wywodzące się ze świata sztuki (Nieszczerzewska, 2014, s. 189). Doświadczenie miast nieistniejących jest bowiem różne od doświadczenia przestrzeni wyobrażonych. Te drugie mogą być demaskowane jako złudzenia, mogą jednak również przenikać się nawzajem i nakładać się na przestrzenie istniejące, jak np. w przypadku Paryża. Rozczarowanie faktycznie istniejącym miastem doczekało się nawet nazwy – „syndrom paryski”. Najczęściej występuje on u turystów japońskich, a jest wynikiem zawodu spowodowanym zdezeniem przestrzeni rzeczywistej z wyobrażeniem miejsca. Miejskość wyobrażona jest bowiem zupełnie inna niż codzienne doświadczenie miasta.

Nieszczerzewska za Franco Bianchinim wprowadza dwie kategorie rozumienia miasta. Pejzaż myślowy/ krajobraz myślowy (*urban mindscape*) związany jest z rozumieniem, rozpoznaniem i percepcją miasta wynikającą ze stereotypów, tekstów użytkowych o miastach, sztuki, a nawet opinii jednostek. Może być kreowany indywidualnie lub kolektywnie. Z kolei wyobrażenie miejskie (*urban*

imaginary) eksponuje rolę pragnienia, fantazji, indywidualnego, multisensorycznego doświadczenia miasta przez podmiot. Takie konceptualizowanie myślenia o mieście rodzi pytanie, jakie miasto jest dla różnych grup społecznych, w nadziejach i marzeniach mieszkańców, dla artystów, badaczy itd. Wyobrażenie miasta nie odrywa nas od rzeczywistości, wręcz przeciwnie – proponuje inny sposób łączenia się z nią, „miasto w naszym codziennym doświadczeniu jest w tym samym czasie aktualnie istniejącym środowiskiem fizycznym, jak i miastem w powieści, filmie, fotografii, na ekranie telewizora, czy w komiksie” (Nieszczerzewska, 2014, s. 189). W końcu Nieszczerzewska wyróżnia dwa rodzaje miejskich wyobrażeń, które wydają się interesujące w badaniach komiksu, mianowicie konceptualizacje miasta jako całości (*stories about the city*) oraz konceptualizacje miasta fragmentarycznego (*stories from the city*) (por. Nieszczerzewska, 2014, s. 189). Należy zwrócić uwagę, jak miasto ukazywane jest w tekstach komiksowych – czy czytelnik otrzymuje wizję totalnego miasta, zmapowanego i kompletnego, czy też wyodrębniony fragment ukazujący wyimek świata przedstawionego. Warto przy tym zauważyć, iż przedstawienia przestrzeni faktycznie istniejących zawsze będą fragmentaryczne, ponieważ będą odnosiły się do rzeczywistości i uczestniczyły w intertekstualnym dyskursie kulturowym².

Na podstawie powyższych rozważań można stwierdzić, iż miejskie wyobrażenie to szczególna hybryda tego,

² Na poruszone na początku tego rozdziału tematy piszę nieco szerzej w tekście *Perspektywy widzenia – znaczenia przestrzeni miast w powieściach graficznych* (Sęk-Iwanek, 2021).

co rzeczywiste, i tego, co wyobrażone – to pewien stan umysłu wynikający zarówno z doświadczania miast w codziennym życiu, jak i z kompilacji metafor i symboli. Może być realizowane w tekstach kultury w sposób holistyczny lub fragmentaryczny oraz prezentować koncepcje światów istniejących lub wyimaginowanych.

Niniejszy rozdział poświęcony jest analizie wybranych komiksów i prześledzeniu wątków związanych z miastem i miejskością. Dobór tekstów oparty jest na zasadach wcześniej opisanych w pracy (por. wstęp). W poprzednich rozdziałach zostały przygotowane narzędzia analityczne i zaznaczone najważniejsze płaszczyzny badania wybranych tekstów. Badanie wykorzystuje metodę *close viewing* oraz metodę analizy kompozycyjnej. Analizy przestrzeni miast Gotham i Metropolis oparte są nie na pojedynczych komiksach, ale na zbiorach tekstów komiksowych z uniwersum DC Comics opowiadających historie Batmana i Supermana. Miasta z komiksów superbohaterskich są przestrzeniami zmiennymi i na poziomie strukturalnym, a często i językowym (graficznym), konstruowanymi różnorodnie. Wiąże się to z pracą różnych zespołów redakcyjnych, które tworzą te utwory. Nie zmienia to jednak faktu, że idea miasta i bohaterów przedstawianych w komiksach z jednego uniwersum jest jedna i ma uwspólnione cechy, które zostaną tutaj przedstawione. Jednak w związku z powyższym tabela dotycząca analizy strukturalnej tekstów zostanie w tych dwóch przypadkach zredukowana do oznaczenia kolorystyki oraz stopnia ikonizacji rysunku, które zostaną oznaczone na poziomie uogólnionym. Pozostałe komiksy, będące odrębnymi historiami, oraz serie przygotowywane

przez jednego autora lub stały zespół twórczy zostaną objęte pełnym oznaczeniem w tabeli dotyczącej analizy elementów strukturalnych i środków wyrazu.

Na potrzeby badania wyznaczyłam kilka głównych kategorii, na które zwrócę uwagę podczas analizy tekstów, a które pozwolą na uporządkowanie wątków w celu zdefiniowania badanej przestrzeni miejskiej. W związku z tym postaram się określić, czy miasto w analizowanym utworze można opisać za pomocą wybranych cech, uporządkowanych w poniższej tabeli w podziale dychotomicznym.

ANALIZA CHARAKTERU MIASTA

Tytuł (oznaczenie) badania			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	
Jest miastem całością		Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne		Szczątkowe	
Wyeksponowane		Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)		Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	
Oswojone, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	
Otwarte		Zamknięte	
Rozwijające się		Upadające	
Niezbywalne		Zastępowalne	
Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	

Posiada historię		Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos		Mikrokosmos	

Tabela 4. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA

Poniższa tabela służąca analizie elementów strukturalnych i środków wyrazu może być przydatna jako szablon analityczny w opracowaniu jakiegokolwiek utworu komiksowego, niezależnie od obranej tematyki badawczej. Należy zaznaczyć, że zbiór proponowanych elementów strukturalnych i środków wyrazu jest otwarty i można go dowolnie modyfikować i uzupełniać. Na potrzeby prowadzonych analiz jest wystarczający, a jego elementy są wynikiem wcześniejszych wywodów.

ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU

Tytuł (oznaczenie) badania	Opis elementów strukturalnych w badanym źródle
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne); układ kadrów (wertykalne, horyzontalne); rama (rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	
Kolorystyka (paleta, B&W)	
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	

Tabela 5. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU

5.1. Miasta superbohaterów – Gotham i Metropolis

Komiksy superbohaterskie oparte są na wspólnym fabularnym modelu – bohater bądź też grupa herosów walczą przeciwko złu, które próbuje przejąć kontrolę nad miastem. W komiksach wydawanych przez DC Comics wielu z bohaterów opiekuje się swoim miastem, np. Batman (Bruce Wayne) – Gotham City, Superman (Clark Kent) – Metropolis, Flash (Wally West) – Central City, Green Arrow (Oliver „Ollie” Queen) – Star City. Batman i Superman to najśłynniejsi superbohaterowie na świecie, a wraz z ich sławą rozpoznawalność zyskały ich miasta. Jak już wspominałam, obie te przestrzenie, podobnie jak ich obrońcy, zdecydowanie różnią się od siebie. Mimo różnic oba miasta są przestrzeniami kompletnymi, zbudowanymi z wielu części, które są dostępne odbiorcy w kolejnych lekturach. Są owocem pracy wielu artystów, konstruowane i podlegające zmianie przez lata – podobnie jak prawdziwe miasta ewoluują z czasem, zmieniają się, rozrastają i dostosowują do wymagań nowoczesności. Zupełnie inne były przestrzenie tych metropolii, kiedy po raz pierwszy świat ujrzał ich protektorów.

Najbardziej rozbudowanym miastem w całym uniwersum DC jest Gotham City. Jest to miasto największe spośród komiksowych metropolii i pojawiające się w niezliczonej liczbie tekstów zarówno komiksowych, jak i pozakomiksowych – fanartów, filmów, animacji, książek, albumów i map. Również dlatego w niniejszej analizie zajmuje pierwsze miejsce i będzie opisane najszerzej.

5.1.1. Gotham City i Batman

Miasto Gotham (*Gotham City*) to jedno z najbardziej osławionych, najpopularniejszych nieistniejących miast na świecie. Wizerunek Gotham City jest szeroko rozpowszechniony w kulturze popularnej za sprawą komiksów, filmów, gier komputerowych oraz innych zabiegów marketingowych związanych z brandem Batman™ i Gotham City™. Właścicielem marki jest wydawnictwo DC Comics, jedno z największych wydawnictw komiksowych w Stanach Zjednoczonych (z siedzibą w Nowym Jorku).

Nazwa Gotham pochodzi od wyrażenia „miasto kozy” (*goat town*). Mniej więcej od XV wieku „gotham” oznaczało miejsce, gdzie żyją „głupi ludzie”. Pojęcie to wywodzi się z przypowieści o mieszkańcach wsi, którzy udawali szaleńców, aby odwieść od swych zamiarów króla planującego osiedlić się w pobliżu. W XIX wieku Washington Irving użył określenia Gotham, opisując Nowy Jork w satyrze *Salmagundi*. Gotham City, w którym rezyduje Batman, nie jest odzwierciedleniem żadnego z istniejących miast, jednak w literaturze przedmiotu stale toczy się dyskusja, do których znanych zakątków świata można znaleźć odniesienia w przestrzeni komiksowego city.

William Uricchio opisuje prace wokół Gotham City, prowadzone przez Dennisa O’Neila, wieloletniego byłego redaktora serii *Batman*, który wydał tzw. *Batbiblię*³.

³ O’Neil szczegółowo opisał historię uniwersum Batmana, aby pracujący w nim kolejni artyści mogli zachować i kontynuować logiczną ciągłość świata.

W tym kompendium wiedzy na temat Batświata uwydatnił odniesienie do Nowego Jorku, opisując Gotham jako „kwintesencję wszystkiego, co jest mroczne, tajemnicze i przerażające w Nowym Jorku. To jest Hell’s Kitchen. Lower East Side, South Bronx. Soho i Tribeca z dala od głównych arterii o trzeciej nad ranem”. Pisząc kilka lat później, O’Neil nieco złagodził charakteryzację, ale utrzymał tę samą mieszankę, kiedy opisywał Gotham jako „Manhattan poniżej 14 ulicy 11 minut po północy w najzimniejszą, listopadową noc” (Uricchio, 2010, s. 120).

Również Lawrence Block w przedmowie do pierwszego tomu serii *Gotham Central* dowodzi, że Gotham to Nowy Jork (Block, 2016). Frank Miller swego czasu porównał Gotham do Nowego Jorku nocą, jednak są również twórcy – np. Neil Adams i Christopher Nolan – którzy uważają, że Gotham jest bliższe Chicago. To właśnie filmowe adaptacje Nolana przyczyniły się do rozpowszechnienia mrocznego obrazu Gotham City, w którym można odnaleźć charakterystyczne cechy Chicago, z jego najmroczniejszymi elementami, przestępczym półświatkiem, korupcją w polityce i policji oraz specyficznymi chicagowskimi zabudowaniami.

Należy zwrócić uwagę, iż badacze komiksu często wskazują powiązania popkulturowe Gotham, np. z *Metropolis* Fritza Langa. Warto zauważyć liczne odniesienia do stylistyki gotyckiej (gotycyzmy szczególnie wyeksponował w swojej wizji *Batmana* Tim Burton), ekspresjonizmu czy też komiksów i filmów *noir*. Nie mają one podstawowego znaczenia dla istoty miasta, ale pogłębiają jego mroczny klimat oraz kontekst interpretacyjny.

W swojej historii istnienia Gotham wielokrotnie zmieniło oblicze. Uważa się, że to William Bill Finger wprowadził tę nazwę, jednak, jak twierdzi, nie zrobił tego w celu uwydatnienia historycznego kontekstu wynikającego z jej pochodzenia. Jak wspomina Finger, w poszukiwaniu pomysłu na stworzenie określenia miasta Batmana sięgnął po książkę telefoniczną, w której natrafił na markę Gotham Jewelers i uznał to za dobry wybór. Początkowo (zanim wprowadzono nazwę Gotham City) Batman działał w Nowym Jorku (zwłaszcza na Manhattanie) i uważa się, że jest to również jeden z czynników, który wpływa na częste utożsamianie tych dwóch miast.

Gotham City, jak już wspomniałam, zmieniało swój charakter. W latach 50. XX wieku jego charakter był na tyle łagodny i spokojny, że Batman powoli stawał się niepotrzebny. Lata 70. i 80. przyniosły zaostrzenie klimatu i wizerunku miasta, wprowadzenie mroczniejszej atmosfery. Przemiany obyczajowe i społeczne tego czasu znalazły swoje odbicie w komiksie. Miller ukazał światu nowe, brutalne oblicze Batmana. Ta zmiana znacząco pogłębiła strukturę semantyczną komiksu. Pozwoliła rozwinąć postacie i nadać im dojrzały, wielowymiarowy charakter. Ale to Finger zdefiniował charakter Gotham; Jerzy Szyłak pisze: „To on stworzył specyficzny klimat Gotham City, zaludniając je przy okazji czarnymi charakterami, jakich komiks dotąd nie widział. Przeciwnicy Batmana to głównie psychopaci, popełniający przestępstwa z czystej przyjemności czynienia Zła: pasjonaci zbrodni” (Szyłak, 2000b, s. 39).

Batman walczy nie tylko ze zwykłymi rzezimieszkami, którzy rabują mieszkańców, handlują narkotykami, napadają i mordują. Jego największą misją jest walka z tymi, w starciu z którymi policja i przeciętni obywatele nie mają szans. Pingwin, Człowiek Zagadka, Joker i inni – awatary zła, zepsucia i szaleństwa – są godnymi przeciwnikami. Zrodzeni z najmroczniejszych tajemnic Gotham City, są jego częścią, tak samo jak Człowiek Nietoperz. Joker i jego historia (wersja, w której Joker jest zniekształconym w wypadku Red Hoodem – A. Moore, *Zabójczy żart*) spleta na zawsze dzieje tych dwóch postaci. Joker wydaje się odbiciem Batmana w krzywym zwierciadle, zajmuje miejsce, w którym mógłby znaleźć się Bruce Wayne, gdyby wybrał inną drogę. Georg Simmel, opisując mentalność mieszkańców wielkich aglomeracji, zauważa, że ludzie narażeni na ogromną liczbę bodźców oraz w zetknięciu z nieprzebraną masą ludzką reagują, wytwarzając mechanizmy obronne: „[...] jednostka ucieka się do odrębności jakościowej, aby w ten sposób, pobudzając ową wrażliwość na różnice, o której już była mowa, zwrócić na siebie uwagę grupy społecznej, by wreszcie dać wyraz skłonności do najbardziej wymyślnych dziwactw, specyficznie wielkomiejskich ekstrawagancji – zmanierowania, kaprysu, pretensji. Sens takich zachowań nie polega na treści, ale na formie bycia innym, wyróżniania się, zwracania na siebie uwagi. Dla wielu natur jest to jedyny sposób, aby okrężną drogą – poprzez świadomość innych – zachować szacunek dla samego siebie oraz świadomość zajmowania określonej pozycji” (Simmel, 1975, s. 528). W to określenie wpisuje się zarówno Batman, jak i większość jego antagonistów. Często są oni

stworzeni przez miasto i jego dzieje, odróżniają się od przeciętnego mieszkańca historią, siłą, temperamentem, wyglądem, władzą i wpływem, okrucieństwem i żądzą krwi. Kolekcja postaci zaprezentowanych w tym uniwersum definiuje charakter konstruktów przestrzeni. Jedynie poprzez towarzyszenie bohaterom możemy zbadać powierzchnię miasta. „Ponieważ możemy poznać to wymagowane miasto wyrażone jedynie poprzez momenty napędzanej działaniami postaci akcji, możemy odczytać (ang. *re-read*) zbiór Bat-tekstów jako rodzaj performatywnej kartografii, przestrzeń nieustannie reprodukowaną i modyfikowaną działaniami jego mieszkańców” (Uricchio, 2010, s. 120).

Przestrzeń tego miasta jest charakterystyczna, ma cechy o charakterze endemicznym, które wyróżniają je spośród innych wielkich aglomeracji i dzięki którym przetrwała się w miasto mitologiczne. „Architektura Gotham City jest postmodernistycznie eklektyczna i mówi nam o zagubieniu się człowieka w wielkomięskiej dżungli, każe myśleć o klaustrofobicznym zamknięciu wśród tych ścian i o zachwianiu norm (w szerokim znaczeniu tego słowa)” (Szyłak, 2000b, s. 43). Gotham City, jak każde inne wielkie miasto, ma swoją historię, zostało stworzone przez człowieka i człowiekowi powinno służyć. Jest punktem, z którego jego mieszkańcy obserwują świat, oceniają rzeczywistość. Stanowi świadectwo potęgi ludzkiej, ale również upadku. Prócz nowoczesnych dzielnic biznesu istnieją tutaj mroczne i zapuszczone dzielnice rozpusty i biedy. To zepsucie i rozkład zdają się rozciągać cieniem nad całym Gotham City, stwarzając atmosferę ciągłego niepokoju, nieustającej walki zła o przejęcie władzy. To właśnie wielkie jak ta

metropolie – poprzecinane arteriami ulic, gdzie drapacze chmur sięgają nieba, a ulice są głębokie jak kaniony, tak że słońce nigdy nie zagląda w niektóre ich zakątki, nieprzebyte labirynty siedzib milionów ludzi – są kolebką superbohaterów. Gotham zazwyczaj przedstawiane jest nocą, zaśmiecone, osnute cieniem, mgłą i klimatem horroru. Gdyby nie choroba tocząca Gotham City, Batman nie byłby potrzebny. Miasto nocą pełne jest szmerów, kroków w ciemności, wyjących w oddali syren, strażów, krzyków, drobnych rzezimieszków, prostytutek, złodziei i morderców. Miasto, w które prawy obywatel nie zapuszcza się samotnie nocą; postmodernistyczne i ponure, na które Batman patrzy z góry. Ze szczytów wieżowców, z gzymsów kamienic, ukryty pomiędzy gargulcami, w cieniu miasta trwa, ożywając i stając do walki, kiedy zachodzi taka potrzeba. Batman nie ma pstrokatego stroju jak Superman czy Spider-Man. Jego strój to kamuflaż, który pomaga mu stać się częścią mroku, częścią Gotham City.

Marianna Michałowska porusza kwestię panoramicznego spojrzenia (ujęcia) na miasta superbohaterskie w komiksach, gdzie jednostka ginie w tłumie będącym jednorodną masą, w której nie sposób odróżnić przestępców od ofiar (Michałowska, 2011). Przedstawianie świata z lotu ptaka niejednokrotnie poszerza perspektywę widza – nie tylko o wiedzę o układzie miasta, ale często panorama ta obejmuje też to, co jest pod ziemią. Gotham ma swoje stałe elementy przestrzeni, które są trwałe i właściwe temu miejscu, co sprawia, że miasto nie tylko staje się bardziej wiarygodne w oczach czytelnika, lecz także okazuje popkulturową zabawą dla miłośników Battekstów. W uniwer-

sum znajdują się liczne kulturowe odwołania, takie jak nazwy Kane Memorial Bridge i Park Robinsona.

Należy zaznaczyć, że Gotham jest przestrzenią wirtualną, istniejącą jedynie w świecie komiksu, filmu, gry i wyobraźni. Mimo to jest rozpoznawalne niemal na całym świecie. William Uricchio żartuje nawet, że jest ono przedmiotem zazdrości realnie istniejących miast. Miasta przedstawione w komiksach o superbohaterach są miastami ikonami. Są semantycznie nacechowane i nie pozostają obojętne czytelnikowi. Gotham City jest szczególnie wyraźnie narysowane i obudowane długą historią trwania. W związku z tym jest głęboko intertekstualne i metakontekstowe.

Michałowska zaznacza: „Komiks szybko stał się doskonałym medium dla miejskiej wyobraźni, z właściwymi jej lękami oraz wiązany z nią nadziejami” (Michałowska, 2011, s. 129). Właśnie dlatego Gotham tak dobrze przystaje do wrażliwości współczesnego czytelnika. Poetyka miasta, budowa, przestrzeń, charakter Gotham City wpisują się w oczekiwania odbiorcy, w archetyp wielkiej anty-utopijnej aglomeracji. Batman jawi się w tym kontekście jako bohater mitologiczny, obrońca, zbawiciel. Problem superbohaterskiego mitu Batmana (podobnie Supermana, Iron Mana i innych) często jest podejmowany w literaturze zajmującej się badaniami komiksu (np. przez Umberta Eco; por. Eco, 2010).

„Patrzenie to czynność automatyczna, nie wymagająca szczególnej aktywności i skupienia uwagi. Spoglądanie jest nieuważne i omyłne. Jedno i drugie pozbawione troski o pochłaniającą je przestrzeń” (Rewers, 1997, s. 46–47).

Tymczasem czytelnik w komiksach superbohaterskich nie może pozostać obojętny na przestrzeń, ona bowiem determinuje sposób jego widzenia świata, perspektywy widzenia. Odbiorca komiksu staje się jego częścią, angażuje się w wydarzenia i przestrzeń, zaczyna funkcjonować w dziele. To uczestnictwo uobecnia się na wiele sposobów, percepcja komiksu może odbywać się na wielu płaszczyznach. Przyjrzyjmy się kilku możliwościom spojrzenia na sposób istnienia czytelnika w Gotham.

Z jednej strony widz spogląda na miasto z góry (z perspektywy bohatera). W przypadku Batmana jest to perspektywa, która (teoretycznie) może być dostępna czytelnikowi. Batman nie jest obdarzony supermocami i porusza się albo po szczytach budynków, albo za pomocą pojazdów czy też maszyn latających. W dziele widz rozpoznaje przestrzeń z takich lokacji jak dachy, gargulce, gzymsy, helikoptery. Jest to jednak również perspektywa boska, ukazująca świat z lotu ptaka, z góry, gdzie mamy wgląd w miasto, w ludzkie życie, zwiedzając światy z bezpiecznej perspektywy wszechwiedzącego. Ten sposób odbioru bliższy jest optyce twórcy komiksu, który czasem ukazuje swojego głównego bohatera na tle miasta, zarazem przedstawiając całą swoją wizję świata.

Boski, wszechwiedzący sposób uczestnictwa czytelnika w dziele nasilany jest również przez mitologiczny charakter superbohaterskich komiksów. W mitologiczną strukturę wpisana jest bowiem powtarzalność schematu, pewność zaistnienia jakiegoś splotu fabularnego (np. walka dobra ze złem) i zamknięcia cyklu (dobro triumfuje; ze złem można wygrać jedynie bitwę; itp.). Czytelnik jest więc

w stanie przewidzieć (i jest to zgodne z jego oczekiwaniami), jaki będzie los bohatera. Co więcej, ten boski charakter uczestnictwa jest podkreślony przez fakt, że czytelnik zawsze może zajrzeć na ostatnią stronę, zaburzając continuum czasowo-przestrzenne.

Z drugiej strony czytelnik może przyjąć rolę (punkt widzenia) mieszkańca miasta, obywatela. Utożsamia się w tym przypadku z tłumem, identyfikuje lęki i obawy, które są wspólne i uniwersalne dla masowego odbiorcy. Poznaje miasto bliżej, bardziej namacalnie, z perspektywy ulicy, przechodnia. Patrzy na strzeliste budynki i kamienice, porusza się w ich cieniu i z dołu patrzy na niknące między dachami niebo. Jest bardziej narażony na działania zwykłych przestępców i mafii niż na gniew superłotrów. Jest to miasto, jakie zna przeciętny obywatel, a nie tylko wysoko postawiony polityk czy oficer. „W innych przypadkach mroczne pasáže Gotham i jego anonimowe miejskie kaniony są domem dla bardziej znanych nam wyobrażeń przestępczości: przestępstw przeciw własności, zagrożeniu życia i zdrowia” (Uricchio, 2010, s. 120).

Ukazanie Gotham z perspektywy zwykłych, mieszkających i pracujących w nim ludzi było na tyle kuszące dla twórców i czytelników, że powstała cała seria pt. *Gotham Central*, która opowiada perypetie policjantów pracujących w tym mieście. Seria ta ma ujednoliczoną gramatykę i strukturę tekstu, ponieważ jest dziełem jednego zespołu. Kadry (kwadratowe i prostokątne, bardzo rzadko pionowe) ułożone są w porządku linearnym i wyraźnie wyznaczają *choice of flow* ustanowiony przez autorów. Przestrzenie międzykadrowe są neutralne, bywają wyeliminowane spadem.

Ponieważ polskie wydanie zbiera epizody wydawane osobno, pojawiają się drobne różnice, np. przestrzenie międzykadrowe są czarne, a kadry czasem są obrysowane ręcznie. Nadal jednak pozostają przezroczyste i nie mają znaczenia semantycznego. Historie oddzielone są od siebie jednoplanszowymi *splash pages*, które uatrakcyjniają warstwę wizualną. Dominującą kreską jest typowa dla amerykańskiego komiksu konwencja realistyczna, która w trójkącie McClouda (McCloud, 2015, s. 52) sytuuje się w lewym dolnym rogu („rzeczywistość”).

Miasto ukazane w *Gotham Central* przedstawione jest z perspektywy ludzkiego wzroku, urozmaicone perspektywami budowanymi pod różnym kątem. Panoramy miasta widziane są zwykle z tarasów lub okien, czasem z dachu budynku, na którym znajduje się słynna lampa wyświetlająca znak Batmana na niebie. Opowieść o Gotham snuta jest tutaj w warstwie zarówno wizualnej, jak i werbalnej. Bardzo interesujące jest zapośredniczenie dyskursu miejskiego na płaszczyźnie obrazu – policja często ogląda miasto przez ekran komputera, śledząc obraz ulic z miejskich kamer. Częstym zabiegiem jest także umieszczanie zbliżeń dokumentów z raportów policyjnych zarówno papierowych, jak i elektronicznych (na monitorze komputera); wielokrotnie pojawiają się również strony prasowe prezentujące artykuły o bieżących wydarzeniach w mieście. To właśnie jeden z elementów złożoności istoty Gotham – wszystko w nim jest spójne, sprawia wrażenie prawdziwego, kompletnego, w pełni funkcjonalnego świata, do którego można wejść.

Poruszając się po przestrzeniach Gotham City, możemy też poznać jego tajemnice z punktu widzenia przestęp-

cy. Dzięki temu docieramy do miejsc, w które mieszkańcy Gotham nigdy nie zaglądną, poznajemy okolice, o których istnieniu nie wiedzą obywatele czy nawet policja. Speluny, domy publiczne, siedziby karteli, nielegalne kasyna – wszędzie tam możemy zajrzeć, poczuć zapach zepsucia i na moment posmakować życia bandyty, zobaczyć świat z jego perspektywy.

Silny związek Batmana z miejscem, w którym działa, sugerują już tytuły komiksów: *Batman. Jestem Gotham* (Snyder, scen., King, Finch, rys., 2017); *Batman. Rok zerowy – tajemnicze miasto* (Snyder, scen., Capullo, Miki, rys., 2014); *Batman. Miasto sów* (Snyder, scen., Capullo, Glapion, rys., 2013). Historia losów Bruce'a Wayne'a, jego przemiana w Batmana i wieczna walka z superzłoczyńcami jest istotą funkcjonowania miasta. Batman niejednokrotnie wskazuje, że jego tożsamość zlewa się z Gotham, że jest z nim połączona nierozzerwalną nicią obsesji i pragnienia zemsty za śmierć rodziców. Gdyby nie specyficzny charakter miasta, Batman nie byłby potrzebny, nie narodziłby się albo byłby zmuszony zniknąć jako element obcy i niebezpieczny.

Warty podkreślenia jest oniryczny charakter zarówno samych bohaterów, jak i przestrzeni miejskiej. Gotham i Batman wpisują się w estetykę marzenia sennego. Jest to świat, w którym zacierają się granice, w którym zło i dobro mają różne oblicza, gdzie nie ma czerni ani bieli, są tylko różne odcienie mroku. Nie wiemy, gdzie się zaczyna i kończy Gotham City. Bez swych charakterystycznych postaci straciłoby ono tożsamość i sens istnienia, stałoby się takim samym jak inne, przeciętnym molochem. Nasza ekscytująca podróż po nim bezpowrotnie utraciłaby

magię i tę szczególną nutę ryzyka i podniecenia, jaką odczuwa czytelnik za każdym razem, kiedy przekracza wrota Gotham⁴.

Tabela 6. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Gotham w komiksach o Batmanie

Gotham w komiksach o Batmanie			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne	X	Szczątkowe	
Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X
Oswojone, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	X
Miasto wspiera bohatera	X*	Miasto ogranicza bohatera	
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos	X	Mikrokosmos	

* Batman cieszy się poparciem mieszkańców, jednak bywają historie, w których miasto obraca się przeciwko niemu.

Źródło: opracowanie własne.

⁴ Niniejszy podrozdział został w części opublikowany (por. Sęk, 2013).

Tabela 7. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Gotham w komiksach o Batmanie

Gotham w komiksach o Batmanie	
Kolorystyka (paleta, B&W)	ciemna paleta barw
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nie-realistyczny), technika wykonania	stopień ikonizacji od niskiego po średni, amerykański realistyczny
Ponieważ analiza miasta Gotham (podobnie jak później Metropolis) została opracowana na podstawie wielu różnych komiksów, stworzonych przez różne zespoły artystyczne, siłą rzeczy różniły się w doborze środków stylistycznych i strukturalnych. Podstawowe cechy wspólne, takie jak sposób przedstawiania miasta, kolorystyka i stopień ikonizacji rysunku, pozostają jednak zwykle spójne i zostały wzięte pod uwagę w pracy nad tekstem.	

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 8. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Gotham w *Gotham Central*, t. 1–3

Ed Brubaker, Greg Rucka, Michael Lark, <i>Gotham Central</i>, t. 1–3, Warszawa 2016–2017			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne	X	Szczątkowe	
Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X
Oswojone, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	*
Niezbywalne	X	Zastępowalne	

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	X
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	X
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
* Gotham City jest miastem zepsutym, jednak nie jest upadające, jest przestrzenią, która trwa i co do istoty jest niezmienna.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 9. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Gotham w *Gotham Central*, t. 1–3

Gotham Central	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	regularna, dynamiczna, przezroczysta, <i>splash page</i>
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	mieszane, kwadratowe, prostokątne, horyzontalne, kilka wertykalnych, rzadkie spady, ramy
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	przezroczyste, zróżnicowane (czarne, białe, zróżnicowane światło)
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	statyczny
Kolorystyka (paleta, B&W)	kolory stonowane, ciemna paleta barw, wysoki stopień tuszowania
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	dymek klasyczny, przezroczysty, typografia klasyczna, przezroczysta, pojawiają się wytłuszczenia (krzyk); dużo barwnych onomatopoi
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	niski (rysunek realistyczny)

Źródło: opracowanie własne.

5.1.2. Metropolis i Superman

Uricchio twierdzi, że miasta takie jak Gotham czy Metropolis, ich historia, przepych i rozmach są przedmiotem zażdrości realnie istniejących metropolii (por. Uricchio, 2010). Przestrzenie przedstawione w komiksach o superbohaterach to semantycznie nacechowane miasta ikony. Metropolis jest *city* wyidealizowanym, zbudowanym ze stali i szkła, z pięknymi drapaczami chmur, czystymi ulicami i szerokimi arteriami. Ukazywane często z góry, z perspektywy latającego człowieka, na tle błękitnego nieba, pełne jest szczęśliwych mieszkańców, którzy swoją wiarę pokładają w Supermanie.

Przez lata wielcy teoretycy urbaniści próbowali stworzyć miasto idealne, w którym człowiek czułby się bezpiecznie. Niestety wszelkie próby zakończyły się fiaskiem, gdyż prawdziwe wielkie miasto jest nieokiełznane i absolutnie nie da się go kontrolować. Zygmunt Bauman pisze o utopijnej koncepcji „kraty”, zgodnie z którą regularność przestrzeni miejskiej miała wprowadzać ład w życie jej mieszkańców, tymczasem „Krata nie uczyniła przestrzeni miejskiej jednorodną, przejrzystą i gościnną. Stała się kratą z miejsca macierzą nowej różnorodności; kanwą, na jakiej pstra a nadspodziewanie krnąbrna zbiorowość miejska haftowała z zapalem własne, przez nikogo nie zaplanowane wzory” (Bauman, 1997, s. 149).

Jeśli przyjąć za prawdziwe i jedynie słuszne twierdzenie architektów utopistów o tym, iż ład przestrzenny harmonizuje życie mieszkańców miasta i że „Wystarczy uczynić układ ulic i domów regularnym, by regularnymi stały się

pragnienia i postęпки mieszkańców” (Bauman, 1997, s. 148), to tworem architektonicznym, w którym zrealizowane są te urbanistyczne marzenia, zdaje się Metropolis.

Doświadczenie miasta, jakim jest Metropolis, jest radykalnie inne niż doświadczenie Gotham. To drugie jako byt jest znacznie bardziej rozwinięte i wielopłaszczyznowe, jednak obydwie są konstytutywne dla istnienia obu superherosów. Metropolis jest miastem jasnym, otwartym, o szerokich arteriach i wysokich budynkach skonstruowanych w architektonicznym duchu *art déco*. Praktycznie zawsze ukazywane jest w dzień, przy użyciu czasem pastelowej, a czasem ożywionej, kolorowej palety nasyconych barw: błękitów, żółci, czerwieni i różu. Jeśli kadry pokazują miasto nocą, jest ono zawsze wspaniałą iluminacją, a nie pogrążoną w mroku i smogu czarną bryłą jak Gotham. Frank Miller stwierdził: „Metropolis to Nowy Jork za dnia; Gotham City to Nowy Jork nocą” (por. Ahrens, Meteling, eds., 2010). Metropolis to przestrzeń nowoczesna, rozwijająca się, pełna szklanych drapaczy chmur, w których odbija się błękitne niebo i trzepocząca na wietrze peleryna Supermana. Nad miastem góruje złoty glob umieszczony na dachu redakcji „Daily Planet”, w której pracuje Clark Kent, czyli Superman. „Metropolis prezentowane jako dobrze prosperujące, nowoczesne, jest dla Supermana miejscem, w którym odnajduje się najlepiej. Co ciekawe, kiedy powstawało, Joe Shuster wcale nie wzorował go na Nowym Jorku, a na Toronto, w którym się wychował. I jak najmroczniejszy z bohaterów otrzymał miasto pełne zepsucia, w którym ciągle dzieje się coś złego, tak ten najpotężniejszy otrzymał pod opiekę miasto najbardziej obiecujące, ale i największe.

Bo Metropolis jest odbiciem tego, kim Clark Kent jest. Odpowiedzialności, możliwości, ale i skali tego, co potrafi ten bohater” (Tomaszewski, *Miasto – cichy bohater komiksu...*).

Bogusław Żyłko pisze, że w nazwach miast często zaszyfrowana jest złożona semantyka (Żyłko, 2000, s. 13). Sama nazwa Metropolis⁵ wskazuje na to miasto jako na centrum świata, najważniejsze miejsce, początek wszystkiego. Przestrzeń ta gości zmitologizowanego bohatera, który wybrał ją sobie na dom, naznaczył swoją mityczną obecnością. Miasto jest pod nieustanną kontrolą superherosa, który wraz z odpowiednimi służbami czuwa nad bezpieczeństwem mieszkańców. To przestrzeń absolutnie zawłaszczona przez człowieka, ucywilizowana i pod jego pełną kontrolą – miasto idealne.

Na mitologizację postaci Supermana zwraca uwagę wielu badaczy komiksów. Eco podkreśla, że komiksowa postać mitologiczna musi być archetypem, odpowiadać zbiorowym oczekiwaniom, być łatwo rozpoznawalnym emblematem (Eco, 2010, s. 329–330). Obrońca Metropolis spełnia te kryteria, ponadto jest praktycznie niezniszczalny, gdyż zabić go może tylko kryptonit – minerał niewystępujący na Ziemi; heros ma nadludzką siłę, niezwykły wzrok, słuch i lasery w oczach. Komiksowi superbohaterowie mają pewną wspólną cechę – nie starzeją się, nie zamieniają się w schorowanych, niedołączonych ludzi. O ile w przypadku Supermana jest to usprawiedliwione, o tyle Bruce Wayne

⁵ „Metropolia [gr. *mētrópolis* ‘miasto matka’, ‘macierzyste miasto’], w starożytnej Grecji miasto, które zakładało kolonię” (*Metropolia*. W: *Encyklopedia PWN*. <https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/metropolis.html> [dostęp: 12.12.1017]).

jest tylko człowiekiem, a mimo to powstają coraz to nowsze opowieści o nim. Oczywiście pojawiają się *one shoty*, w których Bruce Wayne jest stary i chory, ale to historie alternatywne. W celu oddania upływającego czasu u boku Batmana stanął młodzieniec, Robin⁶. Eco pisze: „Superman musi zatem pozostać nieużywalny, lecz jednocześnie używać się zgodnie z trybem codziennego doświadczenia. Ma on cechy ponadczasowego mitu, a jednak zostaje zaprobowany tylko dlatego, że jego działania odbywają się w świecie codziennym i ludzkim, charakteryzującym się czasowością” (Eco, 2010, s. 333). Superman wzbudza sympatię publiczności również dzięki cechom Clarka Kenta, który w codziennym życiu nie jest kimś niezwykłym, ale skromnym dziennikarzem, borykającym się z problemami finansowymi oraz władczy szefem i skrycie kochającym się w Lois Lane, która, co oczywiste, kocha Supermana, ale nie zauważa Kenta. Jest to też pewien paradoks, ponieważ Superman, którego kryptońskie imię brzmi Kal-El, ucieka od swojej nadprzyrodzonej tożsamości w codzienność – odwrotnie niż Batman czy Spider-Man – „wszyscy herosi komiksowi przebierają się w jakieś kostiumy, by być superbohaterami, tymczasem Superman przebiera się za Clarka Kenta” (Szyłak, 2015, s. 364).

Zarówno konstrukcja miast, jak i konstrukcja ich obrotów wykracza daleko poza historię komiksu i sięga do uniwersalnych przestrzeni zmitologizowanych. Miastamikrokosmosy ukazane w powieściach obrazkowych są

⁶ Pojawiają się również różne próby uzasadnienia wiecznej młodości bohaterów, np. por. <https://naekranie.pl/aktualnosci/batman-postacie-uniwersum-dc-komiks-wiek-1615279334> [dostęp: 5.11.2021].

wyrazem kolektywnych wyobrażeń, które – podobnie jak archetypiczni bohaterowie – istnieją dużo dłużej niż same komiksy. Zarówno Metropolis i Gotham, jak i Superman i Batman są dużo bliżsi czytelnikom, niż by się mogło wydawać. Są immanentną częścią naszego kulturowego uniwersum.

W komiksach tych przestrzeń wielokrotnie ukazywana jest z lotu ptaka, z góry, widziana oczami bohaterów, zatem percepcja przestrzeni miejskiej ma charakter uniwersalny. Odbiorca jest wszechwidzący, a jego ogląd świata ma boski charakter. Z drugiej strony czytelnik jest zwykle mieszkańcem miasta, obywatelem. Utożsamia się z tłumem, identyfikuje lęki i obawy, które są wspólne i uniwersalne dla masowego odbiorcy. Wchodząc głębiej w strukturę miasta, staje się w pewnym stopniu Benjaminowskim spacerowiczem – z jednej strony uczestniczącym w wydarzeniach, zamkniętym w labiryncie ulicy, czy to będącym częścią tłumu, z drugiej jednak osadzonym w realnym świecie. *Flâneur* to samotny spacerowicz, przechadzający się pośród tłumu, jednocześnie jednak będący częścią spektaklu. „Komiksy – jak podkreśla Michałowska – nie tylko odbijają społeczną i kulturową rzeczywistość, lecz ponieważ są narracjami prezentującymi pełną wizję świata – także wpływają na jej konstrukcję. [...] Z jednej strony w komiksie widzimy to, co znamy z codziennej wędrówki przez miasto, z drugiej jednak, dzięki obecności komiksów w świecie na ich wzór tworzone są przestrzenie kulturowe” (Michałowska, 2011, s. 128).

Na koniec rozważań o miastach superbohaterów chciałabym wspomnieć o bardzo ciekawym eksperymencie

przeprowadzonym przez Stuarta Bannocka, przedstawionym w „City Strips”⁷. Badacz z oryginalnych kadrów historii o Batmanie, Supermanie, Spider-Manie i Hulku usunął bohaterów i w czarno-białych kadrach przedstawił historię samych miast (ilustracje 31A, 31B). Tak powstało Gotham, Supercity, Amazing City i Incredible City. Pozwoliło to wyeksponować piękno konstrukcji przestrzeni metropolii w tych komiksach, podkreślić ich rolę i różnorodność ukazywania. Superbohaterowie – tacy jak Batman czy Superman – funkcjonujący w zbiorowej wyobraźni, narodzeni w odpowiedzi na potrzeby ludzkie działa na tle wielkich metropolii. Żaden z nich nie miałby racji bytu, gdyby nie istnienie wielkich miast.



Ilustracja 31A. Stuart Bannock – Gotham

⁷ <http://citystrips.co.uk/> [dostęp: 27.02.2017].



Ilustracja 31B. Stuart Bannock Metropolis – Supercity

Tabela 10. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Metropolis w komiksach o Supermanie

Metropolis w komiksach o Supermanie			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne		Szczątkowe	X
Wyeksponowane		Stanowi tło	X
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne	X	Mroczne, negatywne	
Oswojone, bezpieczne	X	Obce, niebezpieczne	
Obiektywne, neutralne	X	Subiektywne, nacechowane	

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Otwarte	X	Zamknięte	
Rozwijające się	X	Upadające	
Niezbywalne		Zastępowalne	X
Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	X
Miasto wspiera bohatera	X*	Miasto ogranicza bohatera	
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos	–	Mikrokosmos	–
* Superman, mimo iż jest postacią pozytywną (i zwykle „miasto wspiera bohatera”), ma wśród ludzi wrogów, którzy od czasu do czasu wzniesają bunt przeciwko nadczłowiekowi z planety Krypton. Historie te jednak zawsze znajdują szczęśliwy finał, a Superman odzyskuje zaufanie i poparcie mieszkańców Metropolis.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 11. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU:
Metropolis w komiksach o Supermanie

Metropolis w komiksach o Supermanie	
Kolorystyka (paleta, B&W)	amerykański realistyczny
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	stopień ikonizacji od niskiego po średni, amerykański realistyczny

Źródło: opracowanie własne.

5.2. Rzeczywistość narysowana – przypadek Nowego Jorku

Eco pisał, że Nowy Jork jest pełen neogotyckich kościołów, które mają podkreślać obecność bóstwa (Eco, 1996, s. 217). Kiedyś górujące nad miastem, dzisiaj giną pośród szkla-

nych drapaczy chmur. Komiksy przedstawiają różnorodne wizje miast. Prawdziwe metropolie ukazywane są w nich zarówno w sposób realistyczny, jak i w alternatywnych wyobrażeniach. Nowy Jork jest megamiastem, nastawionym na siebie organizmem, samowystarczalnym i samonapędzającym się mikrokosmosem. Fascynacje artystyczne tym megalopolis szeroko ujawniają się w komiksach, tworząc kalejdoskop nowojorskich fantazji.

5.2.1. Nowy Jork Marvel Comics

Drugim największym wydawnictwem, które specjalizuje się w komiksach superbohaterskich, jest Marvel Comics. Postacie z tego uniwersum znane są na całym świecie za sprawą nie tylko komiksów, lecz także zabawek, kreskówek oraz niezwykle obecnie popularnych filmów i seriali. Świat Marvela zawładnął kinematografią i umysłami widzów. Fenomen stworzonego przez to wydawnictwo spójnego świata polega na tym, że niezwykle bohaterowie działają w rzeczywistości istniejących miastach. Oczywiście przeżywają również przygody w kosmosie, na innych planetach i w innych wymiarach, jednak najwięcej komiksowych historii osadzonych jest w Nowym Jorku. Świat przedstawiony przybiera zatem kształt przestrzeni kontrfaktycznej, która wydaje się namacalna i bliska empirycznemu doświadczeniu. Miasta te stawały w opozycji do fikcyjnych przestrzeni wyprodukowanych przez DC Comics i innych wydawnictw komiksowych. Sean Howe o idei konstruowania światów przez Marvela pisze następująco: „Czy można w ogóle mówić o fikcyjnym

świecie? Czy tłem przygód Torcha nie jest aby Manhattan? Czy Sub-Mariner nie zanurza się przypadkiem w rzece Hudson? Superman i Batman uśmiechali się beztrąsko do czytelnika z paru okładek, stojąc ramię w ramię, lecz każdy dzieciak wiedział, że jeden działa w Metropolis, a drugi w Gotham City i nie mają prawa się spotkać. [...] Z kolei Nowy Jork z komiksów Timely to już inna sprawa; był bowiem pełen Prawdziwych Miejsc do rozwalenia. [...] Czy to możliwe, że któregoś dnia za rogiem spotkają Angela? Albo jeszcze lepiej, pojawią się w domu czytelnika?” (Howe, 2013, s. 25). W krótkim artykule na temat miast w komiksach Teddy Jamieson pisze o swoich doświadczeniach z perspektywy czytelnika, który wychował się na Marvelowskich komiksach wydawanych w latach 70. Jego wizja Nowego Jorku jest zasadniczo wizją Marvela, ponadto miejsca z komiksowego uniwersum przeniknęły również w sfery innych miast i zawsze dają o sobie znać, gdy odwiedza daną przestrzeń (Jamieson, 2015).

Nowy Jork jest miejscem-kolebką Spider-Mana, przedstawionym w sposób bardziej przypominający Metropolis niż Gotham, szczególnie od strony wizualnej. Nie jest jednak przestrzenią tak sterylną i bezpieczną. W *Spider-Manie* bowiem już sami ludzie stanowią zagrożenie. Mimo iż główny bohater ma nadprzyrodzone moce, jego historia jest bliska opowieści o Batmanie. Nastoletni Peter Parker zostaje ukąszony przez laboratoryjnego pająka, na skutek czego otrzymuje niezwykle, nadludzkie moce. Lekkomysłny i nieodpowiedzialny Parker wykorzystuje je do łatwego zarabiania pieniędzy i dla poklasku, nie zaś do niesienia pomocy innym. Zostaje za to srogo ukarany, kiedy na jego

oczach złodziej, którego wcześniej Parker nie powstrzymał, zabija jego ukochanego wuja. Tak narodził się Spider-Man, niezwykła zamaskowana postać, która walczy z przestępcami i superłotrami w Nowym Jorku. Bohater ten w mieście nie jest sam, działa tam również chociażby Daredevil, jednak to właśnie Człowiek Pająk najbardziej podbił serca nastoletniej publiczności i zasłynął na całym świecie.

Analizowany przeze mnie tekst główny to komiks Briana Michaela Bendisa i Marka Bagleya *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność* (Bendis, scen., Bagley, rys., 2013), który jest dziełem szczególnym, ponieważ odnawia i współczesnia świat tego bohatera, jest historią początku opowiedzianą ponownie, fabularnie wierny genezie postaci. Powrót do pierwszej opowieści o Spider-Manie Marco M. Lupoi opisuje następująco: „Nowa seria miała realizować trzy podstawowe cele: opowiedzieć ponownie o okresie dojrzewania Petera Parkera, uwspółcześnić tę postać i stworzyć historię, którą z łatwością będą mogli śledzić nowi czytelnicy” (Bendis, scen., Bagley, rys., 2013, s. 3). Pomysł został zrealizowany bardzo dobrze, mocno zikonizowana kreska z pierwszych komiksów o Spider-Manie⁸ została zastąpiona bardziej realistyczną, dynamiczną formą, wzbogaconą o środki wyrazu rozwijane w tej sztuce przez dekady. Nowe technologie druku pozwoliły na poszerzenie palety barw i operowanie wyraźnymi kontrastami. Komiks został unowocześniony również w warstwie werbalnej, w której wcześniejsze dialogi i komentarze narracyjne były

⁸ Po raz pierwszy Spider-Man pojawił się w „Amazing Fantasy” 1962, vol. 1, no. 15.

szczątkowe i zinfantylizowane⁹. Historia, która wcześniej została przedstawiona na jedenastu stronach, teraz została rozpisana na kilkadziesiąt stron. „Wyjątkowe hiperrealistyczne dialogi i znakomicie poprowadzony rozwój postaci, będący zasługą Briana Michaela Bendisa, uczyniły komiks niewiarygodnie aktualnym i ekscytującym” (Bendis, scen., Bagley, rys., 2013, s. 3). Również miasto zostało przedstawione znacznie bardziej szczegółowo – jako nowoczesna metropolia, ze wszystkimi jej cechami, iluminacją, drapaczami chmur, lustrzanymi odbiciami zwielokrotniającymi obraz miejski w nieskończoność.

W tabeli analizującej przedstawienie miasta w tym utworze zaznaczyłam, iż miasto jest tutaj szczątkowe i stanowi tło. *Moc i odpowiedzialność* jest bardzo dobrym przykładem na ukazanie tego, w jaki sposób postacie superbohaterów są sprzęgnięte z miastem. Do momentu przełomowego, w którym Peter Parker postanawia zostać Spider-Manem, miasto pokazywane jest z perspektywy zwykłego człowieka. Pejzaże, które wyłaniają się z pierwszej części kart tego komiksu, to obrazy przedmieść, laboratorium, domu rodzinnego Parkera i szkoły – co ważne, właściwie ukazywane są same wnętrza. Czytelnik *de facto* nie wie, jak wygląda miasto, dopóki nie pojawi się w nim Spider-Man. Dopiero w tej chwili zmienia się perspektywa. Peter Parker, słabowity domator, neurotyczny nastolatek, przeobraża się w herosa, który wychodzi na zewnątrz, w miasto. Jego tożsamość zrasta się z miastem bardzo mocno, w komiksie

⁹ Warto porównać ze sobą kadry z komiksów np. „Amazing Fantasy” (vol. 1, no. 15) z sierpnia 1962 r. z *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność*, Briana Michaela Bendisa i Marka Bagley’a (polskie wydanie 2013 r.).

Jossa Whedona i Johna Cassadaya Spider-Man mówi: „Nie możesz powiedzieć »Kocham Nowy York«... Turyści mogą kochać Nowy York. Ja? Który tutaj dorastałem? [...] Ja JE-STEM Nowym Yorkiem. On jest we mnie, w mojej krwi, jak choroba... wiecie, jak choroba krwi, ale dobra, jak szczęśliwy nowotwór. [...] Kiedy jesteś częścią większej całości... uwikłany... wiesz, kiedy coś nadchodzi” (Whedon, scen., Cassaday, rys., 2008).

W kolejnych komiksach serii miasto ukazane jest znacznie dokładniej, jednak jest ono fragmentaryczne, częściej stanowi tło dla fabuły. Mimo to na podstawie kolejnych epizodów można zbudować ogólny obraz miasta i jego mieszkańców. W komiksach przedstawione są ciemne zaułki pełne śmietników, tętniące lokalnym życiem zewnętrzne schody ewakuacyjne – tak charakterystyczne dla kamienic Nowego Jorku – skwery, parki, ławeczki; obrazy, z których wyłania się w tle codzienność mieszkańców miasta. Faktycznie istniejące miasto jest przestrzenią niejednorodną i synkretyczną. Wiele kadrów przedstawia miasto z góry, nie jest to jedna perspektywa totalna. Spider-Man porusza się po mieście na pajęczych linach, niczym Tarzan na lianach. Ten sposób przemieszczania się determinuje sposób kreowania miasta i nadawania perspektywy – często jest ona skośna, kadry ukazują fragmenty budynków postrzegane kątem oka, miasto wygląda jak rozkołysane. Wyraźnie widać to w eksperymencie Bannocka (ilustracja 32). Ta dynamika kadrów pozwala czytelnikowi zobaczyć miasto zupełnie inaczej, niż widzieli je Batman, stojąc na szczytach drapaczy chmur, czy Superman, unosząc się wysoko nad Metropolis.



Ilustracja 32. Stuart Bannock – Nowy Jork jako Amazing City

Tabela 12. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Nowy Jork w *Ultimate Spider-Man*. Moc i odpowiedzialność

Brian Michael Bendis, Mark Bagley, <i>Ultimate Spider-Man</i>. Moc i odpowiedzialność, Hachette Polska, Warszawa 2013			
	albo		
Rzeczywiste	X	Wyobrażone	
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne		Szczątkowe	X
Wyeksponowane		Stanowi tło	X
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne	X	Mroczne, negatywne	

5.2. Rzeczywistość narysowana – przypadek Nowego Jorku

Oswojone, bezpieczne	X	Obce, niebezpieczne	
Obiektywne, neutralne	X	Subiektywne, nacechowane	
Otwarte	X	Zamknięte	
Rozwijające się	X	Upadające	
Niezwywalne		Zastępowalne	X
Bohater samoistny	X	Bohater związany z przestrzenią	
Miasto wspiera bohatera	X	Miasto ogranicza bohatera	
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię		Istnieje tu i teraz	X
Makrokosmos	–*	Mikrokosmos	–*
* Nie stanowi zwartego systemu, który można byłoby zdefiniować.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 13. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Nowy Jork w *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność*

Brian Michael Bendis, Mark Bagley, <i>Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność</i>	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash spread page</i>)	mieszana, nieregularna, <i>splash page</i> , <i>spread page</i>
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	mieszane, kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne i horyzontalne, różnice ram: regularne, zaokrąglone
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	znaczące, zmienne, kolorowe (przejmują kolor tła); postacie stojące w przestrzeni międzykadrowej w opozycji do kadru
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	dynamiczny i zmienny

Kolorystyka (paleta, B&W)	żywa kolorystyka, nasycona, pełna paleta barw, wysoki stopień tuszowania, kadry B&W (obraz z kamer)
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	dymek klasyczny, przezroczysty, typografia niewidoczna
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	stopień ikonizacji średni realistyczny

Źródło: opracowanie własne.

5.2.2. Nowy Jork w DMZ

Znacząco inną przestrzenią jest Nowy Jork, jakiego doświadcza czytelnik, śledząc losy bohatera przemykającego się przecznicami strefy zdemilitaryzowanej w komiksie *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana*. Jest to amerykańska seria komiksowa, stworzona przez Briana Wooda (scenariusz) i Riccarda Burchiellego (rysunki), rozgrywająca się w przyszłości i opowiadająca o przygodach dziennikarza Matthew Rotha w podzielonym zasięgami Nowym Jorku po wojnie domowej. Inspiracją do stworzenia komiksu były wydarzenia z 11 września 2001 roku w Nowym Jorku oraz konflikty w Iraku. Tytułowa strefa zdemilitaryzowana (*DMZ – Demilitarized Zone*) obejmuje Manhattan, znajdujący się pod ostrzałem snajperów, gdzie ludzie starają się ułożyć sobie normalne życie.

W konflikcie biorą udział dwie strony – rząd federalny Stanów Zjednoczonych Ameryki i armie tzw. Wolnych Stanów. Strefa zdemilitaryzowana, licząca czterysta tysięcy mieszkańców Manhattanu, jest zniszczona, spowita dymem, mroczna i niepokojąca. Jedni porównują ją do

Bejrutu z lat 80., inni do Sarajewa, jeszcze inni do Faludży. Jednak faktyczną przestrzenią, w której rozgrywa się akcja, jest Nowy Jork, o którym Brian Azzarello pisze następująco: „Nowy Jork prosto z kolejnej wojny secesyjnej. Miasto, gdzie na każdym rogu czekało na ciebie odkrycie, jakaś historia, która wstrząsnęła systemem” (Azzarello, 2020, s. 5). Metropolia jest tutaj ukazana jako miejsce płynne, wiecznie zmienne, śmiertelnie niebezpieczne. Wyizolowana strefa rządzi się swoim własnym prawem – prawem silniejszego. Główny bohater ma przewagę nad zwykłym cywilem, nawet nad żołnierzem, ponieważ jako dziennikarz nosi kurtkę z napisem PRESS. To sprawia, że bezpieczniej może poruszać się po ulicach DMZ. Carmina Sánchez-del-Valle twierdzi, że Manhattan w tym komiksie został fizycznie, kulturowo i społecznie zdekonstruowany i zrekonstruowany (Sánchez-del-Valle, s. 2011, s. 529). Pisze też, że DMZ jest miastem, które odgrywa znaczącą rolę w historii, jest widoczne w wielu scenach, budowana jest w nim bezpośrednia relacja między akcją a przestrzenią (Sánchez-del-Valle, s. 2011, s. 531). Założenia te są słuszne, przestrzeń i ustawione w niej przeszkody, sposób zabudowy – wszystko to wpływa na reakcje i poruszanie się bohatera po planie miasta. W utworze ukazane są ikoniczne dla Nowego Jorku budynki, takie jak Empire State Building czy Flatiron Building.

O komiksie tym wspominałam już wcześniej, omawiając aspekty związane z mapowaniem przestrzeni. Jest to jeden z istotnych wątków w *DMZ*, który pojawia się często. Mapy odgrywają tutaj szczególną rolę, pozwalają poruszać się w bezpieczniejszy sposób, nie po omacku, wyznaczają

granice życia i śmierci. Dla korespondenta ze strefy zdemilitaryzowanej są ważnym elementem codzienności, podobnie jak dla innych postaci występujących w komiksie: żołnierzy, wolontariuszy, złodziei, mieszkańców, którzy za wszelką cenę próbują ułożyć sobie życie w tym miejscu. Wood i Burchielli w interesujący sposób konstruują krytykę współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego. Dopiero przebywając w strefie, człowiek jest w stanie docenić rzeczy, które są naprawdę ważne, takie jak prąd przez godzinę dziennie, ciepła woda, kurtka z napisem chroniącym życie.

DMZ to przestrzeń chaotyczna, płynna i zbuntowana. Przeciwstawia się zastanej rzeczywistości trwającym zawieszeniem pomiędzy dwoma wrogimi stronami. Życie na zdemilitaryzowanym Manhattanie jest anarchistycznym manifestem, czyniącym z niego miasto zbuntowane. Bunt ten wyraża się również w werbalizacji przestrzeni miejskiej za pomocą rozmaitych środków nadawczych: napisów na murach, ulotek, planów budynków powieszonych na ścianach.

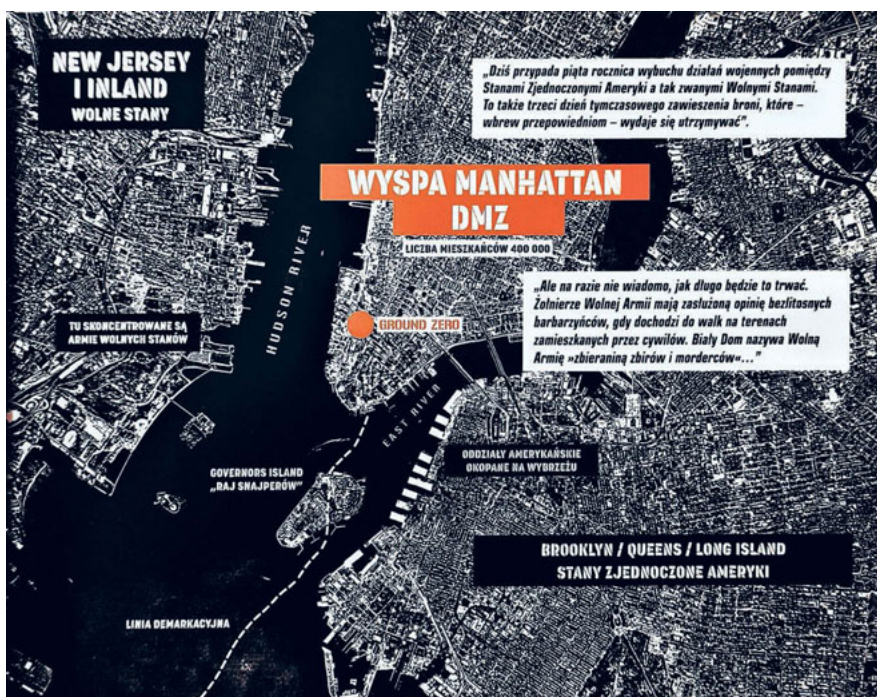
Sposób przedstawiania świata w tekstach jest próbą rekonstrukcji spodnich warstw jestestwa miasta. Czytelnik musi z pewnej panoramy wyłaniającej się z tekstów wyłowić właściwy i głębszy sens ukryty w świecie przedstawionym, w zastanej w tekście sytuacji. Twórca przystaje i pochyla się nad życiem miasta. Poza fabułą, która jest dosyć przejrzysta i w której nie ma specjalnych niedomówień, przemawia do odbiorcy również miasto z jego rekwizytami. Napisy na murach: „Welcome to hell” („Witamy w piekle”) „They lie to you” („Oni cię okłamu-

ją”) „Wake up” („Obudź się”), plakaty, ulotki – te nietrwałe elementy wystroju miasta, ulotne, zakrywane kolejnymi tekstami, mają znamiona dzieł tworzonych przez „artystę przygodności”, o którym pisze Nicholas Mirzoeff (Mirzoeff, 2016, s. 272–273). Wykonywał on graffiti i ulotki związane z buntem i protestami przeciwko władzy. „Chodzi o to, że twórczość ma odpowiadać na zapotrzebowanie chwili w sposób, który w danym przypadku wydaje się właściwy” (Mirzoeff, 2016, s. 272).

Burchielli doskonale operuje światłem, linią, perspektywą, tworząc dynamiczny, a zarazem dosadny obraz. W pracy dominuje żywa paleta barw skontrastowana z głęboką czernią tuszu. Sprawia to, że obrazy są dynamiczne, a ustanowiony przez autora *choice of flow* jest płynny, co dodatkowo wzmacnia poczucie ruchu i wyznacza rytm. Kolory ciepłe – żółcienie i czerwienie – występują w scenach wybuchów i ostrzałów. Barwy zimne ukazują miasto w nocy. Rozdział zimowy zdominowany jest przez biel, kadry są tutaj szersze, co znakomicie buduje poszczucie otwartych przestrzeni. W komiksie zastosowano sporo onomatopei, które głównie oddają dźwięki miasta. Budują atmosferę – od pojedynczych, niepokojących intymnych szmerów, po kanonady z czołgów zawłaszczające całą przestrzeń.

Bauman na temat miejskiego doświadczenia pisze: „Dać się ponieść przygodzie, ale znajdować życie wszędzie tam, gdzie przypadek prowadzi – i to takie życie, jakie mknie obok [...] oto źródło rozkoszy i zachwytu, doznanie bliskie erotycznej, orgazmicznej przyjemności” (Bauman, 1997, s. 151). W *DMZ* bohaterem jest dziennikarz, który nadaje audycje ze strefy zdemilitaryzowanej. Jest cennym głosem

opisującym świat, w którym zaczął funkcjonować. Manhattan przyciągnął go swoją niezwykłością, zaangażował, sprawił, że bohater był w stanie zaryzykować życie, aby opowiedzieć światu prawdę o DMZ – antyutopijnym mieście, które czytelnika wciąga i wzrusza na tyle, że staje on po stronie jego mieszkańców.



Ilustracja 33. Brian Wood (scen.) i Riccard Burchielli (rys.), *DMZ*. Strefa zdemilitaryzowana

Tabela 14. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Manhattan w DMZ. Strefa zdemilitaryzowana

Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ. Strefa zdemilitaryzowana, Warszawa 2020			
	albo		
Rzeczywiste	X	Wyobrażone	
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne	X	Szczątkowe	
Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X
Oswojone/swoje, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	X
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny	X	Bohater związany z przestrzenią	
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	X
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos		Mikrokosmos	X

Źródło: opracowanie własne.

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Tabela 15. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU:
Manhattan w DMZ. Strefa zdemilitaryzowana

Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ. Strefa zdemilitaryzowana, Warszawa 2020	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	mieszana, nieznacząca, dynamiczna, <i>splash page</i>
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	mieszane, kwadratowe i prostokątne, horyzontalne, klasyczna rama – czasem przełamana konturem i spady
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	przezroczyste, zmienne – czarne i białe
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	statyczny
Kolorystyka (paleta, B&W)	zróżnicowana, dominujące barwy: żółcienie, czerwienie, błękity w scenach nocnych, biel scenach w zimowych
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	dymek klasyczny, przezroczysty; panele narracyjne znaczące (myśli, komunikaty radiowe), typografia znacząca (dyferencjacja typograficzna), onomatopeje (dźwięki miasta pod ostrzałem)
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	stopień ikonizacji średni, elementy realistyczne (przestrzeń)

Źródło: opracowanie własne.

5.3. Rzeczywistość przerysowana.

Miasto pułapka – *Mury Samaris* Benoïta Peetersa

Spośród różnorodnych pejzaży miejskich możemy wyróżnić wyobrażenia promiejskie i antymiejskie. W przedstawieniach antymiejskich „Miasta ukazane są [...] jako przestrzenie anomii, wyobcowania, anomalii, niemoralności, chaosu, strachu i rozpadu społecznego porządku, mieszkańcy zaś jako ludzka masa wymagająca kontroli i ciągłego dyscyplinowania” (Nieszczerzewska, 2014, s. 194). W kręgu wyobrażeń promiejskich należy sytuować utopie, a w kręgu dyskursu antymiejskiego – dystopie i antyutopie. Dystopijny charakter miejskich przestrzeni wyobrażonych ma długą tradycję wywodzącą się z literatury. Komiks od samego początku swojego istnienia związany jest z miastem i można w nim znaleźć bardzo wiele przykładów ukazujących samotność zarówno egzystencjalną, jak i topograficzną, wyobcowanie jednostki i problem poczucia obcości w miastach. Mirzoeff pisze, że miasta kształtują sposób widzenia świata: „Dzięki nim można bowiem zobaczyć i zrozumieć dzisiejszą globalną kulturę wizualną” (Mirzoeff, 2016, s. 174).

W niniejszym podrozdziale przyjrę się, w jaki sposób formowane są pejzaże miejskie w *Murach Samaris* Benoïta Peetersa. To miejski komiks fantastyczny, który jest niezwykle skrupulatnie narysowanym utworem o wysokich walorach artystycznych.

Ewa Rewers pisze o nieoczekiwanym zdarzeniu w przestrzeni, podając jako przykład Los Angeles wyrastające

z pustyni i zwracając uwagę na wrażenie, jakie robi ono na zbliżającym się doń turyście (Rewers, 2005). Podobnych wrażeń może doznać czytelnik, zagłębiając się w lekturę *Murów Samaris*, kiedy wreszcie zbliża się do tytułowego miasta. *Mroczne miasta* to belgijska seria komiksowa, której twórcami są belgijski rysownik i architekt François Schuiten i francuski scenarzysta Benoît Peeters. Jest to seria niezależnych historii, w których znaczącą rolę odgrywają architekci, urbaniści, a także „urbitekci”. Opowieści zebrane w kolekcji osadzone są w alternatywnym świecie. To komiksy, w których właśnie przestrzenie miast grają pierwsze skrzypce i to metropolie są często faktycznymi bohaterami historii. Miasta i budowle mają kluczowy wpływ na głównych bohaterów. To właśnie doskonale zaprojektowana przestrzeń miejska oraz architektura budynków przyniosła *Mrocznym miastom* światowe uznanie.

Mury Samaris to pierwszy tom z serii *Mrocznych miast*¹⁰. Na tytułowej stronie widoczna jest mapa, na której Samaris stanowi centrum świata, a napis głosi: „Wokół Samaris jest osiem dużych miast”. Osady te są punktowo zaznaczone na mapie, która znajduje się na spiralnej osi ciągu Fibonacciego, będącej podstawą struktury opisywanego świata. Xhystos jest najbardziej oddalone i leży na ostatnim ujętym na mapie okręgu. Bohater odbywa więc długą podróż do wewnątrz kręgu, aby poznać tajemnicę miasta, z którego nikt nie wrócił, wszyscy wysłannicy i podróżni przepadli bez wieści.

¹⁰ W Polsce dotychczas ukazały się pierwsze cztery tomy serii.

W komiksie ukazane są dwie różne przestrzenie miejskie. Każda jest inaczej przedstawiona i skonstruowana, każda ma inne właściwości. Obydwa miasta są konsekwentnie przedstawione zgodnie z określonymi tradycjami architektonicznymi – Xhystos utrzymane jest w stylu *art nouveau*, natomiast Samaris cechuje różnorodność stylów. Peeters pisze o stylu Xhystos, że jest to *art nouveau* przyszłości, że tak wyglądałyby miasta, gdyby ten styl się rozwijał – „staraliśmy się stworzyć Xhystos, poczynając od najmniejszych detali, wyobrażając sobie, jak mogłoby wyglądać miasto takie jak Bruksela, wymyślone od zera przez kogoś takiego jak Horta”¹¹ (Peeters, 2008, s. 56). Xhystos jest narysowane jako majestatyczna, secesyjna sieć budynków, wypełniona stonowanymi, pastelowymi barwami. Całe kadry wypełnia przestrzeń miasta, nie ma wątpliwości, że to ono jest tutaj dominantą kompozycyjną oraz fabularną. Stanowi ono bohatera, który ukazany jest z niezwykłą precyzją, pokazane jest zarówno w detalach, jak i szerokich, panoramicznych kadrach. Schuitem zadbał o detale architektoniczne w obu miastach.

Zarówno Xhystos, jak i Samaris to miasta wyrastające gdzieś z piasków pustyni, odległe od siebie, otoczone przestrzenią niczyją, nieoswojoną. Xhystos to przestrzeń ściśle kontrolowana, głównym gmachem wyeksponowanym w komiksie jest budynek „Rejestry i Spisy”, gdzie do biurka urzędnika prowadzą strome schody. Jest to miasto zbiurokratyzowane i odhumanizowane, bardziej liczy się w nim machina urzędnicza niż dobro jednostki. Urząd wzbudza

¹¹ Victor Horta – belgijski architekt, uważany za prekursora secesji i jednego z największych europejskich architektów tego stylu.

szacunek i lęk. To miasto norm, uładzone, z szerokimi arteriami i strzelistymi budynkami; piękne secesyjne miasto ze stali i szkła – lekkie i pełne życia, otoczone murem, za którym jest tylko pustka. Samo w sobie stanowi zamknięty świat, któremu trzeba się podporządkować. Stefanie Diekmann twierdzi, że *Mroczne miasta* nie zostały stworzone po to, by w nie wierzyć. Są zaprojektowane tak, by czytelnik wszedł w rolę odkrywcy, dlatego nieprzypadkowo odbiorca w wielu z nich staje się gościem, podróżnikiem, obcym i śledczym (Diekmann, 2010, s. 84).

Samaris jest miastem pozornym, gdzie ulice są mniej zaludnione, ludzie spotykają się zawsze w tych samych miejscach. W mieście wszystkie okna są zamurwane, a bohater ma wrażenie, że przed chwilą mijał już „ten” budynek. Mityczna przestrzeń osnuta tajemnicą, leżąca daleko, stąd nikt nigdy nie powrócił. Warto zwrócić uwagę, iż w narracji cały czas sygnalizowane jest, że miasto wzbudza niepokój protagonisty – od pierwszych chwil słyszy on dziwny szum, nie potrafi nawiązać żadnej relacji z mieszkańcami, prócz jednej kobiety, która do złudzenia przypomina jego zaginioną znajomą. Nawet jej imię Carla jest anagramem imienia Clara – dziewczyny, która w Samaris przepadła bez wieści. Jednak bohater tego podobieństwa nie zauważa. Miasto okazuje się atrapą, która zwabia podróżników i czerpie z nich energię do życia, tworząc ich imitacje, które również są atrapami ludzi. Całe miasto jest optycznym złudzeniem, ogromną machiną, która żyje i pochłania przybyszów. Jego herbem jest rosiczka, a główny bohater – człowiek – daje się zwabić i uwieść urokowi miasta. Zostaje pochłonięty przez nie jak insekt przez owadożerną roślinę.

Koncepcja miasta pułapki od wieków jest mitologizowana i realizowana pod różnymi postaciami – labiryntu, zamkniętej strefy, miasta na pustkowiu; jako symbol funkcjonuje w zbiorowej wyobraźni. Warto odwołać się w tym miejscu do definicji Eco, który określa, czym właściwie jest mitologizacja zjawiska, stwierdzając, że oznacza ona „nieświadomą symbolizację, utożsamianie jakiegoś przedmiotu z pewną sumą celów nie zawsze dających się racjonalnie ująć, projekcję w pewnym wyobrażeniu rozmaitych tendencji, aspiracji, obaw, pojawiających się w szczególny sposób w życiu jednostki, wspólnoty czy całej epoki historycznej” (Eco, 2010, s. 314).

Główny bohater *Murów Samaris* daje się zwabić i złapać w pułapkę, a co gorsza – wydostawszy się z niej, ponownie do niej wraca. Przestrzeń miasta przeniknęła do jego umysłu i stał się jej częścią. Samaris to miasto o charakterze onirycznym, którego istnienie zaciera granicę między prawdą a iluzją, wprowadza chaos i miesza uznane porządki. Bez wątpienia to właśnie Samaris jest głównym bohaterem tego komiksu, a czytelnik staje się świadkiem zdemaskowania tajemnicy tego miasta.

Tabela 16. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Xhystos w *Murach Samaris*

Benoît Peeters, Francois Schuiten, Mury Samaris, Wrocław 2008			
XHYSTOS			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne		Szczątkowe	X

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne	X	Mroczne, negatywne	
Oswojone, bezpieczne	X	Obce, niebezpieczne	
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się	X	Upadające	
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny	X	Bohater związany z przestrzenią	
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	*
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię		Istnieje tu i teraz	X
Makrokosmos	-	Mikrokosmos	-
* Bohater zostaje odrzucony przez miasto i wysłany do Samaris.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 17. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Samaris w *Murach Samaris*

Benoit Peeters, Francois Schuiten, Mury Samaris, Wrocław 2008			
SAMARIS			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością		Jest miastem fragmentarycznym	X
Pełne		Szczątkowe	X
Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X
Oswojone, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X

Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	*
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny	X	Bohater związany z przestrzenią	
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	X
Bohater zmienia miasto		Bohater nie zmienia miasta	X
Posiada historię		Istnieje tu i teraz	X
Makrokosmos		Mikrokosmos	*
* Jest atrapą miasta, scenografią. Nie funkcjonuje w kategoriach rozwoju i upadku, jest wiecznie trwającą pułapką. Tym samym nie wpisuje się również w kategorie makro- i mikrokosmosu.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 18. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Xhystos i Samaris w *Murach Samaris*

Benoît Peeters, Francois Schuiten, Mury Samaris, Wrocław 2008	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	mieszana, przezroczysta
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	mieszane kwadratowe, prostokątne, wertykalne, horyzontalne; rama regularna, przezroczysta
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	przezroczyste
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	statyczny
Kolorystyka (paleta, B&W)	pastelowa bogata paleta barw, wzbogacona jasnymi żółcieniami i czerwieniami

Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	niewidoczna, panele narracyjne, rzadkie onomatopeje
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	niski, rysunek realistyczny, szczególnie w warstwie architektury

Źródło: opracowanie własne.

5.4. Przestrzenie nawiedzone

Zwracając się ku przestrzeniom nawiedzonym, chcę przedstawić, jak takie miejsca mogą być ukazywane w komiksach o miastach. Wybrałam pozycje z kręgu kultury europejskiej i amerykańskiej z uwagi na to, iż budowanie atmosfery lęku i zagrożenia w tych utworach jest, jak mi się zdaje, bliskie polskiej wrażliwości. Komiks jest dziedziną niezwykle rozbudowaną gatunkowo, zamierzam jednak odejść od klasycznego horroru na rzecz ukazania dwóch interesujących i odmiennych przestrzeni. Pierwszą z nich jest Londyn „pod panowaniem” Kuby Rozpruwacza, ukazany w powieści graficznej *Prosto z piekła* Alana Moore’a. Drugą – koszmarne szpital psychiatryczny w Gotham City przedstawiony w *Azylu Arkham* – który jest zarazem przykładem przestrzeni uwewnętrznionej.

Każde miejsce jest bowiem strefą umowną – od przestrzeni publicznej, poprzez przestrzeń prywatną, aż do przestrzeni wyobrażonej. Niekiedy miejsca urojone stają się znacznie bardziej realne i obecne w świadomości odbiorcy niż te faktycznie istniejące i namacalne. Komiks, dzięki temu, iż jest ikonotekstem, poprzez obraz wzmacnia przekaz narracyjny, unaoczniając odbiorcy koszmarne wi-

zje przestrzeni strachu. W niniejszej analizie chciałabym wskazać przestrzenie, które nie są nawiedzone w tradycyjnym tego słowa znaczeniu, ale zwracają się ku masowym lękom, ujawniającym się w budowaniu miejsc w omawianych utworach artystycznych.

5.4.1. Londyn Kuby Rozpruwacza – *Prosto z piekła* Alana Moore'a

„Burgess [Ernest Burgess ze szkoły chicagowskiej – M.S.I.] mówił o mieście, posługując się metaforą organizmu walczącego o przetrwanie i podlegającego zmianie ewolucyjnej w kontekście konkretnego środowiska” (Barker, 2005, s. 409). Z kolei w podejściu Louisa Wirtha zauważamy zainteresowanie sposobem życia i formami istnienia społecznego – co w jego przekonaniu sprzyja anonimowości i mobilności: „Według Wirtha, życie w mieście polega na tym, że duża liczba osób żyje bardzo blisko siebie, tak naprawdę zupełnie nie znając się między sobą. [...] Następstwem tej sytuacji jest poczucie wyalienowania i bezsilności” (Barker, 2005, s. 410).

Anonimowość związana z życiem miejskim oraz sferyczność¹² miejskiej przestrzeni sprzyjają powstawaniu zakazanych dzielnic oraz przestrzeni uznawanych za bezpieczne – te są zamieszkiwane przez „porządnych” obywateli. W takiej właśnie podzielonej, skomplikowanej

¹² To właśnie Burgess pisał o idealnym mieście, jako o strukturze zbudowanej ze stref, gdzie w centrum znajdowałoby się centrum biznesowe, następnie strefa przejściowa, przestrzeń klasy pracującej, a dalej klas wyższych. I chociaż Londyn był zbudowany inaczej, bo na zewnątrz okalały go dzielnice najbiedniejsze, to każda struktura wprowadzająca wyizolowane sektory klasowe sprzyja procesom degeneracji tych najuboższych części.

i chaotycznej przestrzeni wyrósł jeden z najbardziej znanych, przerażających i obrzydliwych przestępców – Kuba Rozpruwacz. Historia opisana w powieści *Prosto z piekła* Allana Moore’a i narysowana przez Eddiego Campbella w mroczny sposób przedstawia Londyn pod panowaniem Kuby. Tytuł powieści graficznej zaczerpnięty jest z listu z 15 października 1888 roku, który otrzymała policja, a do którego dołączona była ludzka nerka:

<i>From hell</i>	<i>Z piekieł</i>
<i>M Lusk</i>	<i>P. Lusk</i>
<i>Sor</i>	<i>Panje</i>
<i>I send you half the Kidne</i>	<i>posyłam panu pół Nyrki którą wy-</i>
<i>I took from one women and</i>	<i>jąłem jednej kobiecie i załuwałem</i>
<i>prasarved it for you tother</i>	<i>dla pana drogą czynść usmaży-</i>
<i>pirce I fried and ate it was very</i>	<i>łem i zjadłem była bardzo smasz-</i>
<i>nise I may send you the bloody</i>	<i>na mogę postać panu okrwawiony</i>
<i>knif that took it out if you only</i>	<i>nuż jaki ją wyrznął jeśli tylko po-</i>
<i>wate w whil longer.</i>	<i>czyka pan trochy dłużej.</i>
<i>Signed Catch me when you</i>	<i>Podpisany Złap mnie kiedy Potra-</i>
<i>Can</i>	<i>fisz</i>
<i>Mishter Lusk</i> ¹³	<i>Panje Lusk</i> ¹⁴

Niezwykle skrupulatnie przygotowana, oparta na pogłębionych badaniach i analizach źródeł historia mordercy

¹³ Więcej informacji o listach Kuby Rozpruwacza można znaleźć na stronie: http://www.casebook.org/ripper_letters/.

¹⁴ Polska wersja została zaczerpnięta z anonimowego tłumaczenia. https://pl.wikipedia.org/wiki/List_%E2%80%99EZ_piekie%C5%82%E2%80%9D [dostęp: 15.11.2021].

kobiet w stolicy Anglii napisana jest pięknym językiem. Obraz miasta, który wylania się z kart powieści, jest mroczny i ponury. Napawający lękiem. To miasto, w którym nikt nie może czuć się bezpiecznie. Postać głównego bohatera – mordercy i dewianta, ale również człowieka dobrze sytuowanego, erudyty i lekarza – ukazana jest jednak w interesujący sposób. To mieszkaniec bezpiecznej strefy, który niezauważany swobodnie porusza się po mieście – wyjęty poza obszar podejrzeń i poza nawias zbrodni. Londyn, po którym nas oprowadza na początku opowieści, jest tajemniczy. Wodząc palcem po mapie, Kuba Rozpruwacz opowiada: „Mamy Battle Bridge, gdzie wraz z Boudika upadł matriarchat. London Fields, gdzie Sasi czcili zabójcę Księżycy; Bunhill Fields, gdzie Blake śpi pod swoim obeliskiem, Old Street, gdzie bliźniaczą budowlę wznosił Hawksmoor... Northampton Square, nabyty za złoto masonów, i St. George Bloomsbury, gdzie Hawksmoor wznosił swe pogańskie mauzoleum. Wreszcie Earl’s Court, gdzie Belenos miał niegdyś swą studnię. Oto odwiedzone przez nas dotąd miejsca, przypadkiem rozrzucone punkty... Ziemska konstelacja” (Moore, scen., Campbell, rys., 2014, s. 19). I dalej snuje opowieść o mieście: „W kamieniach tego miasta zakodowane są symbole o wymowie dość gromkiej, by zbudzić bogów śpiących na dnie morza naszych marzeń” (Moore, scen., Campbell, rys., 2014, s. 19). Bohater zabiera nas pod kamień Totmesa oraz Iglę Kleopatry – najczęstsze miejsce samobójstw w Londynie. Opowiada o szaleństwie, które odbiera zmysły, o dionizyjskiej magii. Zakorzenia miasto głęboko w mistycznych obrzędach starożytnych, mówi: „Druidzi wierzyli, że miejsca uzyskują moc dzięki cierpieniu – że

wchłaniają rozpacz i przerażenie, które po wieki wieków rezonują w ziemi” (Moore, scen., Campbell, rys., 2014, s. 27).

Swoimi morderstwami Kuba Rozpruwacz znaczy miasto, rysując na nim swoją własną magiczną mapę; rytualnie wycinając wnętrzości kobiet, wynosi przestrzeń miejską na wyższy poziom. Jego działania wprowadzają zarówno miejsca zbrodni, jak i samo morderstwo w przestrzeń mityczną, która – jak się okaże – stanie się nieusuwalną blizną na tej tkance miejskiej.

Przedstawiona w komiksie jedna z najbardziej odrażających historii w dziejach kryminologii ma dwuwymiarową perspektywę: z jednej strony utwór ukazuje potworne zbrodnie i przerażenie mieszkańców, życie w nieustającym strachu, który paraliżuje miasto. Z drugiej strony przenosi w przestrzeń, w której królem jest turysta – Baumanowski zbieracz wrażeń – zarówno ten, który na kartach komiksu poszukuje sensacji i podniety, jak i ten współcześnie zwiedzający Londyn śladami słynnego Kuby Rozpruwacza, bo przecież jest to jedna z atrakcji współczesnej metropolii. Miejsce śmierci staje się miejscem kultu i to naznaczonym przez kulturę popularną – odartym z przerażenia, zapachu ówczesnego miasta i grozy. Jednak duch Kuby Rozpruwacza nadal wisi nad Londynem, snując swoją mistyczną mapę niczym pajęczą sieć. Miasto spowite jest mgłą i smogiem, pod deszczowym płaszczem doskonale ukrywa mordercę zwanego również „Skórzanym fartuchem”, ukazując przy tym wyraźnie ponurą, niebezpieczną przestrzeń końca XIX wieku.

Londyn przedstawiony w powieści graficznej Moore’a narysowany jest kreską trudną i dostępną nie dla każdego odbiorcy – również z uwagi na objętość dzieła, ponieważ

polskie wydanie, uwzględniające 40 stron przypisów, liczy bez mała 600 stron. Jednak twórca nie ucieka w swoich obrazach od powagi i realistycznych, wręcz naturalistycznych scen. Campbell, który ilustrował komiks, zastosował technikę czarno-białego rysunku wykonanego piórką i tuszem, przeplatając go z monochromatycznymi obrazkami namalowanymi farbami wodnymi. Rysunki są realistyczne i dokładne, narracja prowadzi czytelnika po szczegółowo przedstawionych w klasycznych kadrach obrazach miasta i zbrodni. Jak pisze Przemysław Kołodziej, komiks ten jest „świadectwem antropologicznym”, które włączone jest w dyskurs narosły wokół morderstw Kuby Rozpruwacza (Kołodziej, 2015a, s. 351). Badacz podkreśla, że to właśnie Londyn jest głównym bohaterem utworu *Prosto z piekła*, potwierdzając również tezę o głębokim zmitologizowaniu tej przestrzeni (Kołodziej, 2015a, s. 352–353).

Tabela 19. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Londyn w *Prosto z piekła*

Allan Moore, Eddie Campbell, <i>Prosto z piekła</i>, Warszawa 2014			
	albo		
Rzeczywiste	X	Wyobrażone	
Jest miastem całością	X	Jest miastem fragmentarycznym	
Pełne	X	Szczątkowe	
Wyeksponowane	X	Stanowi tło	
Zarysowane szczegółowo (grafika)	X	Zarysowane schematycznie (grafika)	
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X
Oswojone/swoje, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	X
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	X
Miasto wspiera bohatera	X	Miasto ogranicza bohatera	
Bohater zmienia miasto	X	Bohater nie zmienia miasta	
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos	X	Mikrokosmos	

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 20. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Londyn w *Prosto z piekła*

Allan Moore, Eddie Campbell, <i>Prosto z piekła</i>, Warszawa 2014	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	mieszana, przezroczysta
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	kadry mieszane, kwadratowe, prostokątne, inne, rama klasyczna, przezroczysta, czasami <i>virtual frame</i>
Przestrzenie międzykadowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadowej)	przezroczyste
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	statyczny
Kolorystyka (paleta, B&W)	B&W
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	niewidoczna
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	realistyczny; tusz oraz farby wodne

Źródło: opracowanie własne.

5.4.2. Szpital czy więzienie – Azyl Arkham

W podobnie ponurym mieście, o którym pisałam tu już wcześniej, w mieście, które ciągle otula mrok, gdzie za każdym rogiem czai się złoczyńca, a w miejsce złapanego mordercy pojawia się dwóch kolejnych – w sercu Gotham City znajduje się przeklęty Azyl Arkham – szpital dla obłąkanych. Inspirację dla tej lokacji w komiksach o Batmanie, zaczerpnięto z twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta – Arkham Sanitarium to szpital z fikcyjnego miasta Arkham, które wielokrotnie pojawia się utworach związanych z mitologią Cthulu. Samo Arkham Sanitarium było podobno wzorowane na prawdziwym ośrodku Danvers State Hospital w Massachusetts.

W komiksie opartym na scenariuszu Granta Morrisona, do którego ilustracje wykonał Dave McKean, nie mamy do czynienia ani z miastem, ani właściwie z przestrzenią jako taką – wewnątrz szpitala jest tylko pretekstem do uwewnętrznionej podróży po świecie umysłu szaleńca. Batman wchodzi do Arkham, jednak przekraczając próg szpitala, wstępuje do przestrzeni nieokreślonej, onirycznej, dereistycznej. Mierzy się z własnymi lękami oraz poniekąd z imaginariami innych bohaterów pojawiających się w powieści. „Morrison kontynuuje proces dekonstrukcji Mrocznego Rycerza. Miller pokazał, że Batman jest groźnym psychopata, Moore w *Zabójczym żarcie* zestawiał Nietoperza z Jokerem, dając do zrozumienia, że stanowią dwie strony tej samej monety i że obaj są szaleni. Azyl Arkham jest finalnym etapem tej drogi, sugerującym, że jeśli Batman jest równie obłąkany jak jego przeciwnicy, to być może jego miejsce jest

pośród nich, w szpitalu psychiatrycznym. Azyl stanie się dla Batmana miejscem próby [...]” (Kołodziej, 2015b, s. 257).

Przewodnikiem po tej przestrzeni – jakże prywatnej – jest Joker. Joker, który jest naczelnym szaleńcem uniwersum Batmana. Jako postać naznaczony jest również symboliką kart tarota. Karta Błazna, Głupca kojarzona jest z radością, energią i nowymi możliwościami. Jest symbolem błazeństwa, szaleństwa i głupoty, lecz także odejścia od wartości materialnych – Błazen nie zdaje sobie sprawy z tego co posiada. Symbolizuje nowy początek, ale nieprzemysłany i chaotyczny. Zwraca się ku intuicji i wyobraźni. Karta ta nazywana jest również kartą Wędrowca i ten właśnie szalony wędrowiec oprowadza czytelnika po murach jednego z najstraszliwszych miejsc w Gotham. „Postrzega siebie jako króla głupców, a świat jako teatr absurdu” (por. Morrison, scen., McKean, rys., 2015).

Arkham – cieszące się złą sławą tajemnicze więzienie-szpital – w jednym z wcieleń jest mrocznym labiryntem. Omawiana powieść graficzna w odbiorze – dzięki swoim fantastycznym obrazom, trudnym i chaotycznym, plastycznym kadrom – doskonale oddaje naturę szaleństwa. Wizualność komiksu utrzymana jest w konwencji koszmaru sennego czy onirycznego horroru. Zniekształcone twarze, nieistniejące kształty, zaburzenie ciągów przyczynowo-skutkowych, nieadekwatność pstrokatych barw – to wszystko znamiona koszmaru. Również podróż po kolejnych piętrach gmachu jest skojarzona z kolejnymi piętrami wyobraźni bohatera i kolejnymi spotkaniami. Arkham jest miejscem, w którym dzieją się rzeczy straszne, szpital napawa pacjentów trwogą, ale zarazem wzbudza

szacunek. Tam zamknięci są ci, którzy są największym zagrożeniem, całe zło tego uniwersum. Puszka Pandory, która jest co jakiś czas otwierana podczas uciezek więźniów, symbolizuje spustoszenie i śmierć. Jednocześnie nikt nie wie, co się dzieje wewnątrz, i chociaż podejrzewa się rzeczy straszne, wszyscy mieszkańcy miasta odwracają wzrok od tego miejsca. Azyl Arkham jest bytem samym w sobie. Niechcianym, nieoswajalnym, obcym w przestrzeni miasta osobnym mikrokosmosem.

Labiryntowa budowa narracji w komiksie nadaje mu jednocześnie szkatułkową strukturę. Na pierwszym etapie pojawia się sam Szpital, na kolejnym – metafora umysłu postaci zwanej Dwie Twarze (*Two Face*), której za pomocą kostki do gry, a potem talii kart „rozmnazano osobowość”. Następnie wyłania się historia młodego Arkhama, który znajduje się w gabinecie luster, stawiając czoła swoim lękom, i przegrywa z historią molestującego go ojca. W końcu sam Batman, coraz bardziej zapadając się w siebie, pogrąża się w szaleństwie. Kiedy wreszcie wychodzi, Joker żegna go słowami: „I baw się dobrze tam, na zewnątrz... w Azylu” (por. Morrison, scen., McKean, rys., 2015).

Azyl Arkham ma niezwykle szatę graficzną, komiks wykonany jest mieszaną techniką rysunku, malarstwa i kolażu. Jerzy Szyłak krytykuje jednak tę metodę narracji jako rozpraszącą i przeszkadzającą w lekturze: „[...] niejako w pewnym sensie – przeszkadzają w czytaniu komiksów. [...] gdzie mamy do czynienia z mieszaniem technik (obok scen malowanych – ołówkowe szkice), barokową przesadą, czasem dającą groteskowe efekty, objawiającą się w jednych miejscach, i secesyjnym skupieniem się na elementach

dekoracyjnych, obecnym w innych. Są tam cytaty z dzieł i parafrazy. Jest też nieciągłość opowieści, która w dodatku w kilku miejscach sama się definiuje jako przekaz rozmiągający się z prawdą. Krótko mówiąc, mamy do czynienia z lekceważeniem dyskursywności i pozbawionym uzasadnienia rozbuchaniem figuratywności” (Szyłak, 2016b, s. 12). McKean zastosował wiele różnych zabiegów graficznych, wyraźnie widać inspiracje fotografią, przedstawieniem fotorealistycznym, któremu przeciwstawił symbolicznie przerysowane postacie bohaterów. Bardzo dużą rolę w procesie nadawania sensów odgrywa tutaj liternictwo, operowanie dymkiem i słowem poza nim, oraz dialogowa dyferencjacja kolorystyczna.

Polskie wydanie, które ukazało się nakładem wydawnictwa Egmont w 2015 roku, uzupełnione jest o scenariusz wraz z notatkami Morrisona i jego storyboardem oraz scenorysem McKeana i innymi materiałami pokazującymi proces powstawania komiksu.

Tabela 21. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Azyl Arkham w Gotham

Grant Morrison, Dave McKean, Azyl Arkham, Warszawa 2015			
	albo		
Rzeczywiste		Wyobrażone	X
Jest miastem całością		Jest miastem fragmentarycznym	X
Pełne		Szczątkowe	X
Wyeksponowane		Stanowi tło	X
Zarysowane szczegółowo (grafika)	-	Zarysowane schematycznie (grafika)	*
Jasne, pozytywne		Mroczne, negatywne	X

Oswojone/swoje, bezpieczne		Obce, niebezpieczne	X
Obiektywne, neutralne		Subiektywne, nacechowane	X
Otwarte		Zamknięte	X
Rozwijające się		Upadające	X
Niezbywalne	X	Zastępowalne	
Bohater samoistny		Bohater związany z przestrzenią	X
Miasto wspiera bohatera		Miasto ogranicza bohatera	X
Bohater zmienia miasto	-	Bohater nie zmienia miasta	*
Posiada historię	X	Istnieje tu i teraz	
Makrokosmos	-	Mikrokosmos	*
* Przestrzeń jest tutaj wielokrotnie uwewnętrzniona za sprawą zamknięcia w szpitalu i podróży w umyśle. Bohater więc nie wchodzi w faktyczną interakcję z miastem, bo jest to przestrzeń jego wyobraźni. Nie może ona również być rozpatrywana w kategoriach makro- czy mikrokosmosu.			

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 22. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Azyl Arkham w Gotham

Grant Morrison, Dave McKean, Azyl Arkham, Warszawa 2015	
Konstrukcja planszy (regularna, mieszana; przezroczysta, znaczące, <i>splash</i> lub <i>spread page</i>)	mieszana, nieregularna, znacząca, <i>splash page</i> , <i>spread page</i>
Konstrukcja kadrów (jednorodne, mieszane; kwadratowe, prostokątne, inne; wertykalne, horyzontalne; rama wirtualna; spad; rama regularna, rama ręcznie robiona, <i>virtual frame</i>)	niejednorodne, znaczące, inne, zatarte granice
Przestrzenie międzykadrowe (przezroczyste, znaczące; elementy w przestrzeni międzykadrowej)	znaczące, kolażowe elementy spletają się z przestrzeniami międzykadrowymi
<i>Choice of flow</i> (statyczny, dynamiczny)	dynamiczny, różnorodny

Rozdział 5 Pejzaże miasta w komiksach

Kolorystyka (paleta, B&W)	głębokie naturalistyczne kolory, duże kontrasty
Dymek i typografia (widoczna i niewidoczna)	widoczna, znacząca
Stopień ikonizacji rysunku (realistyczny, nierealistyczny), technika wykonania	bardzo niski, jednak rysunek często jest metaforyczny i oniryczny; technika mieszana: malarstwo, grafika, kolaż

Źródło: opracowanie własne.

Zakończenie

Wbrew pozorom sprawa jest równie prosta jak kupowanie butów. w końcu nikt nie kupuje butów, żeby zdobyć pudełko, w które są one zapakowane. A komiks jest właśnie takim pudełkiem, w które zostało zapakowane opowiadanie. Po odarciu opowiadania z opakowania nic nam nie pozostaje. Stąd wniosek, że komiks jest niczym.

Ludzie często pytają, czy komiks jest sztuką, ale nie rozumieją odpowiedzi. Gdyby ją rozumieli, nie powtarzaliby wciąż i wciąż, i wciąż tego samego pytania. Żeby ją zrozumieć, wystarczy przestać myśleć o sztuce jak o butach w pudełku. Rozumiecie?¹

Jerzy Szyłak

Jestem przekonana, że komiks – mimo braku jednoznacznie przyjętej w środowisku komiksoznawczym jego definicji i toczącego się od dawna sporu co do jego umiejscowienia na mapie sztuk – jest popularnym i wszechstronnym środkiem komunikowania werbalno-wizualnego, obecnym w wielu przestrzeniach publicznych, łatwo dostępnym jako źródło rozrywki lub informacji. Jest to dziedzina twórczości, która stale ewoluuje, choćby poprzez eksperymenty interakcyjne lub innowacyjne koncepcje z pogranicza literatury, ale mimo to wykazuje pewne stałe cechy

¹ Szyłak, 2011, s. 12.

pozwalające na stworzenie jej charakterystyki. Definiowanie komiksu najczęściej odbywa się ze względu na jego elementy, proces tworzenia, jego związki z innymi obszarami sztuk i jego funkcje. Mimo wielu definicji komiksu i często odmiennych podejść w ramach definicji tak słownikowych, jak i specjalistycznych, trzeba uznać, że komiks to twór heterogeniczny, będący systemem złożonym na poziomie tworzywa – obrazu i słowa – przy czym warstwę werbalną i wizualną wzbogacają: onomatopeja, fotografia, nuty, wycinki prasowe itp. Komiks staje się więc medium o wysokim stopniu zagęszczenia znaczeń. Utwór komiksowy należy rozpatrywać w ujęciu systemowym, gdzie wszystkie składniki zawarte zarówno w planie wyrażania, jak i w planie treści są niezbędne do sformułowania ostatecznego znaczenia, sensu dzieła. Aby komiks odpowiednio ująć w definicji, należy odejść od tradycji definiowania go poprzez wyżej wymienione kategorie i prób włączania go w obręb literatury lub też sztuk pięknych i skupić się na jego istocie. W związku z tym na potrzeby pracy sformułowano dość szeroką definicję komiksu, w której zmieszczą się również różnego rodzaju gatunki pograniczne: komiks jest to graficzna sztuka narracyjna z dziedziny sztuk wizualno-werbalnych o charakterze narracyjnym. Utwory komiksowe oparte są na budowie strukturalnej (o różnym poziomie skomplikowania), operującej kadrem (najmniejszą całością znaczeniową) i planszą.

Strukturę komiksu stanowi układ i wzajemne relacje elementów – takich jak plansza, kadr, przestrzenie międzykadowe – które tworzą całość. Utwór komiksowy może występować w postaci pasków, plansz, zeszytów oraz no-

weli graficznych. W dziedzinie komiksu wytworzyły się właściwe mu środki stylistyczne: dymki dialogowe i myślowe, panele narracyjne i zwizualizowane onomatopeje. Komiks operuje dwoma tworzywami – słowem i obrazem – będąc medium autonomicznym, wyróżnianym przez wykorzystanie takich środków jak dialogowa peryfrazja ikoniczna, *pars pro toto* i *totum pro parte*, posługiwanie się redundantnymi kodami i uproszczeniem, a także kompozycją kadrową. Nie bez znaczenia jest także rola koloru. Podstawowe komponenty komiksu uwidaczniają się właśnie w tych środkach, wywodzących się wszak ze sztuk werbalnych i wizualnych, ale występujących razem, wzbogacających przekaz i wpływających na dekodowanie treści. Posługiwanie się redundancją kodów jest w komiksie stosunkowo częste i może być celowym zabiegiem narracyjnym. Przestrzeń miejska może występować właśnie w takim ujęciu, gdzie powtórzenia kadrów odgrywają m.in. rolę uprzestrzeniającą, wskazują na dominację przestrzeni i kreują atmosferę otoczenia czy też mapują przestrzeń. Zbliżenie redundantne wykorzystywane jest jako środek do przekazania informacji o przestrzeni miejskiej. Co istotne, komiks operuje zabiegiem wzmocnienia poprzez uproszczenie, co jednak nie oznacza jego symplifikacji; mimo to w komunikatach dążących do precyzji znak ikoniczny może wymagać wzmocnienia słownego. Przedstawienie miasta w komiksie jest znaczące nie tylko ze względu na samą jego obecność, lecz także poprzez to, w jaki sposób przestrzeń miejska jest ukazana.

Komiksy o wyraźnie zarysowanej przestrzeni miejskiej stanowią ważną grupę wśród zbioru wszystkich komiksów.

Wyróżniają się tematyką, zastosowaniem środków wyrazu i zróżnicowanymi funkcjami, jakie pełnią w nich miasto i miejskość. Miasto odgrywa istotną rolę w wielu seriach komiksów – od komiksów superbohaterskich, przez pozycje operujące przestrzenią przerysowaną i przestrzenią nawiedzoną, aż po te dzieła, które wykorzystują rzeczywiście istniejącą przestrzeń. Miasto może być pełnoprawnym „bohaterem”, elementem konstrukcji świata przedstawionego i charakterów, ale również zaledwie wymiennym tłem dla działania postaci pierwszoplanowych. Jak sądzę, w pracy udało się wykazać, że istnieje grupa komiksów, w których miasto pełni determinującą funkcję konstrukcyjną w zakresie realizacji świata przedstawionego i definiowania bohaterów; jest nie tylko tłem, ale istotną, niezbywalną częstką utworu. Wskazują na to wyniki analizy prowadzonej w rozdziałach:

- pierwszym (w którym genezę komiksu ukazano jako związaną z powstaniem i ewolucją współczesnej metropolii);
- trzecim (w którym tworzywa komiksu wpleciono w tematykę miejską);
- czwartym (dotyczącym samej relacji miasta i komiksu);
- piątym (w którym wątki i tropy miejskie prześledzono na konkretnych przykładach).

Wyjątkowe, indywidualne cechy miast projektowanych w komiksach mają bezpośredni wpływ na kształtowanie występujących w nich bohaterów. Miasto jako dominanta dzieła określa jego formę, klimat, charakter, sposób prezentowania postaci, dialogów, prowadzenia narracji, sposoby budowania komunikatów. Komunikaty w komiksach miej-

skich realizowane są na płaszczyźnie słowa i obrazu; określają to, jak odbiorca uczestniczy w dziele oraz jak może i powinien postrzegać przedstawione miasto. By prawidłowo odczytać komunikat, powinno się wykorzystać pojęcia domknięcia (*closure*) oraz ideę dzieła otwartego. Domknięcie, czy też dookreślenie, polega na uzupełnieniu sensów pomiędzy kadrami i sekwencjami obrazów i dokonywane jest przez finalnego odbiorcę dzieła w procesie lektury. Z kolei koncepcja dzieła otwartego zakłada różnorodność interpretacji dokonywanych przez jednego odbiorcę – tego samego utworu – w kolejnych aktach odbioru.

Szczególnie ważne jest to, w jaki sposób przestrzeń jest zaznaczona w strukturalnych składnikach dzieła i czy zbadanie danego komiksu zaproponowanymi metodami pozwala na zdefiniowane charakteru miasta. Na etapie analizy struktury jesteśmy w stanie określić, jaki charakter ma miasto w danym utworze. Można scharakteryzować je jako element konstytutywny dla świata przedstawionego i bohaterów bądź też jako drugorzędny lub peryferyjny. Oznacza to, że miasto uobecnia się w elementach strukturalnych i na ich podstawie można wnioskować o zaistnieniu gatunku komiksu miejskiego.

Podobną analizę należy przeprowadzić w stosunku do elementów stylistycznych. Zaimplementowana metoda pozwala stwierdzić, w jakim stopniu miasto jest wyeksponowane przez artystę i na którym planie twórca zdecydował się je usytuować. Zarówno środki plastycznego wyrazu, jak i np. rodzaj typografii będą miały znaczący udział w opowiadaniu pejzaży miejskich. Tym samym wyraźnie widać, że miasto uobecnia się w elementach stylistycznych

komiksu. Ponadto w warstwie elementów wizualnych oraz werbalnych rysuje się charakter i atmosfera miasta. Zabiegi związane z dialogową peryfrazą ikoniczną, jak również ze słowem zapośredniczonym poprzez nagłówki i teksty prasowe (będące częścią świata przedstawionego), szyldy, reklamy i napisy na murach wskazują, jak i czym odznacza się miasto w badanym tekście komiksowym. Można zatem stwierdzić, iż miasto wyrażane jest poprzez obydwie tworzywa komiksu – zarówno słowo, jak i obraz.

Sposób przedstawiania miasta w komiksach miejskich jest podstawą i wyrazem istnienia świata przedstawionego. Charakterystyka i cechy szczególne danego miasta bezpośrednio wpływają na występujących w nim bohaterów, co jest widoczne w przykładach miast będących siedzibami superbohaterów, ale często i innych protagonistów, np. Kuby Rozpruwacza. Miasta przedstawione w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim wpisują się w kategorię masowych wyobrażeń i mitów, o czym pisał m.in. Umberto Eco. Mogą być ukazane na różne sposoby – jako przestrzenie otwarte, jasne i oswojone, które wspierają bohatera w jego działaniach, rozwijają się i stwarzają niezwykle możliwości. Mogą być zbudowane na różnych planach: kraty, labiryntu lub koła, scentralizowane czy też bez określonego „serca”. Pejzaże miast odbijają się w postaciach jak w lustrze, przenikają ich osobowości, wnikając w głąb umysłów, stając się przestrzeniami uwewnętrznionymi. Miasta w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim pełnią funkcję bohaterów pierwszego lub drugiego planu. Takie komiksy można zaliczyć do gatunku komiksów miejskich.

Gatunek ten może odgrywać rolę gatunku subsydiarnego, np. w ukazanych komiksach z gatunku superbohaterskich.

Przedstawione w niniejszej monografii metody badania komiksu składają się na spójny aparat badawczy, który umożliwił prześledzenie tropów miasta w komiksach i pozwolił na pozytywne zweryfikowanie hipotez badawczych. Zaproponowana koncepcja badawcza jest analizą przestrzeni miejskich wyrażonych na różnych poziomach istnienia w paskach komiksowych, zeszytach, nowelach graficznych i formach pogranicznych – i mam nadzieję, że może stać się przyczynkiem do dalszej dyskusji dotyczącej kwestii miejskości w komiksie. Jednocześnie zaimplementowana metoda, której działanie zostało przedstawione na konkretnych przykładach, po pewnych modyfikacjach może służyć do badania innych tropów w komiksach.

Bibliografia

Bibliografia przedmiotowa

Wydawnictwa zwarte

- Ahrens J., Meteling A., 2010: *Introduction*. W: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Eds. Eidem. Continuum, New York.
- Ahrens J., Meteling A., eds., 2010: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Continuum, New York.
- Altman L., red., 2012: *Leksykon malarstwa i grafiki*. Przeł. A. Gadzała. Arkady, Warszawa.
- Bachtin M., 1986: *Estetyka twórczości słownej*. Przeł. D. Ulicka. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Balzer J., 2010: „Hully Gee, I'm a Hieroglyphe” – *Mobilizing the Gaze and the Invention of Comic in New York City, 1895*. W: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Eds. J. Ahrens, A. Meteling. Continuum, New York, s. 24–26.
- Barker Ch., 2005: *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*. Przeł. A. Sadza. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Barthes R., 1999: *Imperium znaków*. Przeł. A. Dziadek. Wydawnictwo KR, Warszawa.

Bibliografia

- Bauman Z., 1997: *Wśród nas, nieznanymych – czyli o obcych w (po) nowoczesnym mieście*. W: *Pisanie miasta – czytanie miasta*. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań, s. 145–158.
- Beaty B., 2013: *Komiks kontra sztuka*. Przeł. A. Kaczmarek, M. Cieślík. Timof i cisi współnicy, Warszawa.
- Berger J., 2008: *Sposoby widzenia*. Przeł. M. Bryl. Fundacja Aletheia, Warszawa.
- Bergström B., 2009: *Komunikacja wizualna*. Przeł. J. Tarnawska. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Birek W., 2012: *Komiks*. W: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*. Red. G. Gazda. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, s. 479–482.
- Birek W., 2014: *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*. Centrala Mądre Komiksy, Poznań.
- Blackbeard B., 1995: *Introduction*. W: R.F. Outcault's *The Yellow Kid. A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. Kitchen Sink Press, Northampton, MA.
- Bramlett F., Cook R., Meskin A., 2017: *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York–London.
- Cackowska M., Dymel-Trzebiatowska H., Szyłak J., 2017: *Książka obrazkowa. Wprowadzenie*. Instytut Kultury Popularnej, Poznań.
- Caillois R., 1967: *Odpowiedzialność i styl. Eseje*. Przeł. J. Błoński. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Carrier D., 2000: *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania University Press, Pennsylvania.
- Causse J.G., 2015: *Niesamowita moc kolorów*. Przeł. M. Chojnacki. Wydawnictwo Sonia Draga, Katowice.
- Chilvers I., Osborne H., 2002: *Oksfordzki leksykon sztuki*. Przeł. H. Andrzejewska et al. Arkady, Warszawa.
- Couperie P., 1972: *Antécédents et définition de la bande dessinée*. W: *Comics. l'art de la bande dessinée*. Éd. W. Herdeg, D. Pascal. The Graphics, Zurich, s. 9–13.

- Czaja J., 2010: *Historia Polski w komiksowych kadrach*. Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań.
- Czaja J., Traczyk M., red., 2016: *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*. Biblioteka Uniwersytecka, Poznań.
- Davies D., 2019: *Urban Comics. Infrastructure and the Global city in Contemporary Graphic Narratives*. Routledge, New York.
- Dubisz S., red., 2003: *Uniwersalny słownik języka polskiego*. T. 2. Oprac. haseł A. Grzegółka-Maciejewska et al. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Dubisz S., red., 2018: *Wielki słownik języka polskiego*. T. 1–5. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Dunaj B., red., 1996: *Słownik współczesnego języka polskiego*. Wilga, Warszawa.
- Durozoi G., red., 1998: *Słownik sztuki XX wieku*. Przeł. H. Andrzejewska et al. Arkady, Warszawa.
- Earle H.E.H., 2017: *Comics, Trauma and the New Art of War*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Eco U., 1994: *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Przeł. J. Gałuszka. Czytelnik, Warszawa.
- Eco U., 1996: *Nieobecna struktura*. Przeł. A. Weinsberg, P. Bravo. Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Eco U., 2010: *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*. Przeł. P. Salwa. Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.
- Eisner W., 2008: *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Norton, New York.
- Encyklopedia popularna PWN*, 2020. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Fajfer Z., 2010: *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*. Korporacja Ha!art, Kraków.
- Formuła*. W: *Słownik języka polskiego PWN*. <https://sjp.pwn.pl/sjp/formula;2558320.html> [dostęp: 10.01.18].

Bibliografia

- Fyfe G., Law J., 1988: *Picturing Power. Visual Depiction and Social Relations*. Routledge, London–New York.
- Gabryś-Cichacz K. et al., 2008: *Słownik sztuki*. Red. S. Ząbczyńska. Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków.
- Gage J., 2010: *Kolor i znaczenie. Sztuka, nauka i symbolika*. Przeł. J. Holzman, A. Żakiewicz. Universitas, Kraków.
- Gąsowski P., 2016: *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*. Instytut Kultury Popularnej, Poznań.
- Gazda G., red., 2012: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Giddens A., 2004: *Socjologia*. Przeł. A. Szulżycka. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Giżycki M., 2002: *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku. Słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Głowiński M., 1988a: *Gatunek literacki*. W: *Słownik terminów literackich*. Red. J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 160–162.
- Głowiński M., 1988b: *Komiks*. W: *Słownik terminów literackich*. Red. J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 230.
- Głowiński M., Okopień-Sławińska A., Sławiński J., 1975: *Zarys teorii literatury*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Gombrich E.H., 1990: *Obraz wizualny. W: Symbole i symbolika*. Wybór i wstęp M. Głowiński. Przeł. G. Borkowska. Czytelnik, Warszawa.
- Groensteen T., 2007: *The System of Comics*. Transl. B. Beaty, N. Nguyen. University Press of Mississippi, Mississippi.
- Hall E., 1987: *Bezgłośny język*. Przeł. R. Zimand, A. Skarbińska. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Harvey R.C., 1994: *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*. University Press of Mississippi, Jackson.

- Harvey R.C., 1996: *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Helman A., 1980: *Problemy syntezy sztuk w świetle semiotycznej koncepcji systemów złożonych*. W: *Pogranicza i korespondencje sztuk*. Red. T. Cieślukowska, J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 7–20.
- Hopfinger M., 1993: *W laboratorium sztuki XX w. O roli słowa i obrazu*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Howe S., 2013: *Niezwykła historia Marvel Comics*. Przeł. B. Czartoryski. Wydawnictwo SQN, Kraków.
- Hübner I. et al., red., 2008: *Awangardowa encyklopedia, czyli słownik rozumowany nauk sztuk i rzemiosł różnych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Ingarden R., 1988: *Życie dzieła literackiego*. W: *Idem, O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*. Przeł. M. Turowicz. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa, s. 409–436.
- Ingarden R., 2000: *Szkice z filozofii literatury*. Znak, Kraków.
- Itten J., 2015: *Sztuka barwy. Subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki*. Przeł. S. Lisiecka. d2d.pl, Kraków.
- Jankowski J., 2009: *Kicz, miernota, szmira, sztuka. Jak walczyć ze stereotypowym myśleniem o komiksie?*. W: *Komiks a problem kiczu. Antologia referatów 9. Sympozjum Komiksologicznego*. Red. K. Skrzypczyk. Stowarzyszenie Twórców „Contur”, Łódź, s. 114–121.
- Jankowski J., 2016: *Tworzenie znaczenia w komiksie poprzez kadrowanie i kompozycję plansz*. W: *Komiks. Wokół warstwy wizualne*. Red. J. Czaja, M. Traczyk. Biblioteka Uniwersytecka, Poznań, s. 29–68.
- Kadyńska-Szajnert D., Suliga J., Ślósarska J., 1980: *Koncepcja doznań estetycznych a korespondencja sztuk*. W: *Pogranicza i korespondencje sztuk*. Red. T. Cieślukowska, J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 41–48.

Bibliografia

- Kalisiewicz D., red., 1999: *Encyklopedia PWN*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kibédi Varga A., 2010: *Kryteria opisu relacji pomiędzy słowem a obrazem*. W: *Almanach Antropologiczny. Communicare*. T. 3: *Słowo/Obraz*. Red. I. Kurz, A. Karpowicz. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.
- Kołodziej P., 2015a: *Allan Moore, Eddie Campbell, „Prosto z piekła”*. W: *Powieści graficzne. Leksykon*. Red. S.J. Konefał. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa, 350–353.
- Kołodziej P., 2015b: *Grant Morrison, Dave McKean. Batman. Azyl Arkham. Poważny dom na poważnej ziemi*. W: *Powieści graficzne. Leksykon*. Red. S.J. Konefał. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa, s. 255–259.
- Komiks*. W: *Encyklopedia PWN*. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/komiks;3924312.html> [dostęp: 30.10.2021].
- Kopaliński W., 1999: *Słownik wydarzeń, pojęć i legend XX wieku*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kopczyńska-Jaworska B., 1993: *Miasto i miejskość w systemie wartości Polaków*. W: *Miasto i kultura polska doby przemysłowej*. Red. H. Imbs. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław–Warszawa–Kraków, s. 99–121.
- Kostkiewiczowa T., 1988: *Relacje syntagmatyczne*. W: *Słownik terminów literackich*. Red. J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 507.
- Kozakiewicz S., red., 1969: *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Kubalska-Sulkiewicz K., Bielska-Łach M., Manteuffel-Szarota A., red., 2002: *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kucała D., 2005: *Tekst a obraz*. W: *Między oryginałem a przekładem*. Red. U. Kropiwienc, M. Filipowicz-Rudek, J. Konieczna-Twardzikowska. Universitas, Kraków, s. 105–111.

- Kunzle D., 1973: *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. University of California Press, Berkeley–Los Angeles.
- Kurc B., 2003: *Opowiadanie obrazem. Piątek Trzynastego*, Łódź.
- Lalewicz J., 1995: *Przedstawienie i znaczenie. Próba analizy semiologicznej rysunku*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Latuszek A., red., 2008: *Wielki słownik wyrazów obcych*. Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków.
- Majer A., 2010: *Socjologia i przestrzeń miejska*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Marecki P., red., 2006: *Tekstyliabis. Słownik młodej polskiej kultury*. Korporacja Ha!art, Kraków.
- Markiewicz H., 1980: *Główne problemy wiedzy o literaturze*. Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- McCloud S., 1994: *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins Publishers, New York.
- McCloud S., 2006: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper Perennial, New York.
- McCloud S., 2015: *Zrozumieć komiks*. Przeł. M. Błażejczyk. Kultura Gniewu, Warszawa.
- Metropolia. W: *Encyklopedia PWN*. <https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/metropolis.html> [dostęp: 12.12.2017].
- Michałowska M., 2011: *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością*. W: *KontekstowyMIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*. Red. G. Gajewska, R. Wójcik. Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań, s. 127–140.
- Mikułowski Pomorski J., 2012: *Jak narody porozumiewają się ze sobą w komunikacji międzykulturowej i komunikowaniu medialnym*. Universitas, Kraków.
- Mirzoeff N., 2011: *The Right to Look. A Counterhistory of Visuality*. Duke University Press, Durham.

Bibliografia

- Mirzoeff N., 2016: *Jak zobaczyć świat*. Przeł. Ł. Zaremba. Karakter, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Kraków–Warszawa.
- Morgan H., 2003: *Principes des littératures dessinées*. Editions de l'An 2, Angoulême.
- Nieszczerczewska M., 2014: *Wyobrażenia*. W: *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*. Red. E. Rewers. Narodowe Centrum Kultury, Warszawa, s. 187–222.
- Nikolajewa M., Scott C., 2001: *How Picturebooks Work*. Stockholms Universitet, New York–London.
- Peeters B., 1991: *Case, planche, récit: Comment lire une bande dessinée*. Casterman, Paris.
- Potrykus-Woźniak P., 2010: *Słownik nowych gatunków i zjawisk literackich*. Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała.
- Przybylski R.K., 1980: *Słowo i obraz w komiksie*. W: *Pogranicza i korespondencje sztuk*. Red. T. Cieślikowska, J. Sławiński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1980, s. 229–244.
- Przybyszewska A., 2015: *Liberackość dzieła literackiego*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Redundantny*. W: *Słownik języka polskiego*. Red. W. Doroszewski. <https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/metropolis.html> [dostęp: 3.05.2018].
- Rewers E., 1997: *Ekran miejski*. W: *Pisanie miasta – czytanie miasta*. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań, s. 41–50.
- Rewers E., 1998: *Zdarzenie w przestrzeni miejskiej*. W: *Formy estetyzacji przestrzeni publicznej*. Red. J.S. Wojciechowski, A. Zeidler-Janiszewska. Instytut Kultury, Warszawa.
- Rewers E., 2005: *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Universitas, Kraków.
- Rose G., 2010: *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*. Przeł. E. Klekot. Wydawnictwo Naukowe PWN, Kraków.

- Rusek A., 2001: *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*. Biblioteka Narodowa, Warszawa.
- Rusek A., 2016: *Przygody bezrobotnego Froncka*. „Dawny Komiks Polski”, t. 4. Prószyński Media, Warszawa.
- Sartori G., 2007: *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*. Przeł. J. Uszyński. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Sarzyńska-Putowska J., 2002: *Komunikacja wizualna. Wybrane zagadnienia*. Fundacja im. Joanny Sarzyńskiej-Putowskiej przy Katedrze Komunikacji Wizualnej Wydziału Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki, Kraków.
- Sęk M., 2013: *Podróż do Gotham City*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 15, s. 72–76.
- Sęk M., 2014a: *Od komiksu prasowego do webkomiksu. Szkic o historii gatunku i jego transformacjach*. W: *Od dziennikarstwa tradycyjnego do mobilnego*. Red. M. Gieruła, M. Jachimowski. Wyższa Szkoła Humanitas, Sosnowiec, s. 91–100.
- Sęk M., 2014b: *Percepcja miast w komiksach w perspektywie ponowoczesnych wzorów osobowości*. W: *Komiks i jego konteksty*. Red. I. Kiec, M. Traczyk. Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 49–62.
- Sęk M., 2015: *Nowe dziennikarstwo – comics journalism*. W: *Systemy medialne w dobie cyfryzacji. Kierunki i skala przemian*. Red. Z. Oniszczyk. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, s. 141–151.
- Sęk-Iwanek M., 2021: *Perspektywy widzenia – znaczenia przestrzeni miast w powieściach graficznych*. „Załącznik Kulturoznawczy”, nr 8, s. 387–403.
- Shields R., 1996: *A Guide to Urban Representation and What to Do About It. Alternative Traditions of Urban Theory*. W: *Representing the City. Non-Representation, Digital Archives and Megacity Phenomena*. Ed. A.D. King. New York, s. 227–252.
- Simmel G., 1975: *Socjologia*. Przeł. M. Łukasiewicz. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.

Bibliografia

- Skudrzyk A., 2005: *Czy zmierzchn kultury pisma? O synestezji i analfabetyzmie funkcjonalnym*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Sławiński J., 1988: *Konkretyzacja dzieła literackiego*. W: *Słownik terminów literackich*. Red. Idem. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 236–237.
- Sławiński J., red., 1988: *Słownik terminów literackich*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
- Suhr A., 2010: *Seeing the City through a Frame. Marc-Antoine Mathieu's Acquefacques-Comics*. W: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Eds. J. Ahrens, A. Meteling. Continuum, New York, s. 231–246.
- Szczęsna E., red., 2002: *Słownik pojęć i tekstów kultury*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Szpunar M., 2006: *Rozważania na temat nowej komunikacji internetowej*. W: *Teksty kultury. Oblicza komunikacji XXI wieku*. T. 2. Red. J. Mazur, M. Rzeszutko-Iwan. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, s. 219–231.
- Szyłak J., 1996: *Komiks i okolice pornografii. O seksualnych stereotypach w kulturze masowej*. Akia, Gdańsk.
- Szyłak J., 1999: *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Szyłak J., 2000a: *Komiks*. Znak, Kraków.
- Szyłak J., 2000b: *Komiks i okolice kina*. Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Szyłak J., 2000c: *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Szyłak J., 2006a: *Komiks*. W: *Słownik literatury popularnej*. Red. T. Żab-ski. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, s. 262–264.
- Szyłak J., 2009: *Komiks. Świat przerysowany*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.

- Szyłak J., 2011: *Druga strona komiksu*. Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej, Elbląg.
- Szyłak J., 2013: *Komiks w szponach miernoty. Rozprawy i szkice*. Timof i cisi współnicy, Warszawa.
- Szyłak J., 2015: *Jeph Loeb, Tim Sale „Superman na wszystkie pory roku”*. W: *Powieści graficzne. Leksykon*. Red. S.J. Konefał. Timof i cisi współnicy, Warszawa, s. 363–364.
- Szyłak J., 2016a: *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły graficznej w komiksie 1832–2015*. Instytut Kultury Popularnej, Poznań.
- Szyłak J., 2016b: *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny*. W: *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*. Red. J. Czaja, M. Traczyk. Biblioteka Uniwersytecka, Poznań, s. 9–28.
- Szyłak J., 2017: *Komiksy i książki obrazkowe. Miejsca wspólne*. W: *Książka obrazkowa. Wprowadzenie*. Red. M. Cackowska, H. Dymel-Trzebiatowska, J. Szyłak. Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 117–172.
- Ślawska M., 2014: *Formy dialogu w gatunkach prasowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Thorne T., 1999: *Mody, kultury, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*. Przeł. Z. Batko. Muza, Warszawa.
- Thurmann-Moe D., 2017: *Kolorowa rewolucja. Architektura, wnętrze, moda*. Przeł. K. Drozdowska. Wydawnictwo Agora, Warszawa.
- Tkaczyk W., 2010: *Rynek niewielki, ale już normalny*. W: *Komiks a komiksologia. Antologia referatów 10. Sympozjum Komiksologicznego*. Red. K. Skrzypczyk. Stowarzyszenie Twórców „Contur”, Łódź, s. 84–86.
- Toeplitz K.T., 1985: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Czytelnik, Warszawa.
- Tuan Yi-Fu, 1987: *Przestrzeń i miejsce*. Przeł. A. Morawińska. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Tuszyńska K., 2015: *Narracja w powieści graficznej*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

Bibliografia

- Tylicka B., 2002: *Komiks*. W: *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*. Red. B. Tylicka, G. Leszczyński. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław–Warszawa–Kraków, s. 188–189.
- Tylicka B., Leszczyński G., red., 2002: *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Uricchio W., 2010: *The Batman's Gotham City™. Story, Ideology, Performance*. W: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Eds. J. Ahrens, A. Meteling, Continuum, New York, s. 119–132.
- Versaci R., 2007: *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*. Continuum, New York–London.
- Wagner P., 1996: *Introduction. Ekphrasis, Iconotexts, and Intermediality – The State(s) of the Art(s)*. W: *Icon, Texts, Iconotexts. Essay on Ekphrasis and Intermediality*. Ed. Idem, De Gruyter, Berlin–New York.
- Wallis A., 1977: *Miasto i przestrzeń*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Wallis M., 1983: *Sztuki i znaki. Pisma semiotyczne*. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- White M.D., Arp R., red., 2013: *Batman i filozofia. Mroczny rycerz narzeczcie bez maski*. Przeł. O. Kwiecień-Maniewska. Grupa Wydawnicza Helion, Gliwice.
- Wielka historia sztuki*, 2012. T. 1–10. Arkady, Warszawa.
- Winzer F., red., 2000: *Słownik sztuk pięknych*. Przeł. J. Kumaniecka. Książnica, Katowice.
- Witosz B., 2009: *Dyskurs i stylistyka*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Wolicka E., 1995: *Zamiast wprowadzenia*. W: *Miejsce rzeczywiste, miejsce wyobrażone. Studia nad kategorią miejsca w przestrzeni kultury*. Red. M. Kitowska-Łysiak, E. Wolicka. Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin, s. 5–17.

- Wróblewski M., 2016: *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Zwolińska K., Malicki Z., red., 1999: *Słownik terminów plastycznych*. Wyd. 5. Wiedza Powszechna, Warszawa.
- Żabski T., red., 2006: *Słownik literatury popularnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Żyłko B., 2000: *Wstęp tłumacza. Miasto jako przedmiot badań semiotyki kultury*. W: W. Toporow, *Miasto i mit*. Przeł. B. Żyłko. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, s. 5–30.

Czasopisma

- Birek W., 2006: *Francuskojęzyczna teoria komiksu – krótka wycieczka*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 15, s. 62–66.
- Błażejczyk M., 2001: *Koń jaki jest każdy widzi, czyli o definicji komiksu*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 4. https://www.zeszytykomiksowe.org/definicja_kom [dostęp: 30.10.2021].
- Błażejczyk M., 2006: *Komiks stał się mniej interesujący*. Wywiad z Krzysztofem Teodorem Toeplitzem. „Zeszyty Komiksowe”, nr 5, s. 3–6.
- Błażejczyk M., Traczyk M., 2014: *Wstęp od redakcji*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 17, s. 1–3.
- Canziani F., *Sulla comprensione di alcuni elementi del linguaggio fumettistico in soggetti fra i sci e i dieci anni*. „IKON”, vol. 15, no. 54, s. 15–88.
- Darowski J.J., 2008: *It's a Bird, It's a Plane, It's... Synthesis. Superman, Clark Kent, and Hegel's Dialectic*. “International Journal of Comic Art”, vol. 10, no. 1, s. 461–470.
- Duda B., 2011: *Tekstowe wizualizacje miasta – obrazowanie i waloryzacja*. „Tekst i Dyskurs”, nr 4, s. 117–132.

Bibliografia

- Gawęda A., 2004: *Ten tekst to reminiscencja pewnej dyskusji internetowej*. „KZ: Magazyn Miłośników Komiksów”, nr 3. http://www.kzet.pl/2004_03/f_myku.htm [dostęp: 27.10.2021].
- Groensteen T., 2012: *The Current State of French Comics Theory*. “Scandinavian Journal of Comic Art”, vol. 1, no. 1, s. 111–122.
- Hall S., 1987: *Kodowanie i dekodowanie*. „Przekazy i Opinie”, nr 1–2, s. 58–71.
- Harvey R.C., 2016: *Komizm u zbiegu słowa i obrazu*. Przeł. P. Kołodziej. „Zeszyty Komiksowe”, nr 22, s. 24–37.
- Jankowski J., 2011: *Tak się tworzy historię?*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 12, s. 66–67.
- Kunzle D., 2016: *Wczesny pasek komiksowy*. Przeł. E. Lipińska. „Zeszyty Komiksowe”, nr 22, s. 4–14.
- Outcault R.F., 16.02.1897. “New York Journal”.
- Peeters B., *Four Conceptions of the Page*. http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/ [dostęp: 13.02.2018].
- Sánchez-del-Valle C., 2011: *DMZ’s Dystopic Manhattan. Lovin the City, Killing the City*. “International Journal of Comic Art”, vol. 13, no. 1, s. 529–550.
- Sterna-Wachowiak S., 1979: *Komiks jako język. Próba analizy semiotycznej*. „Literatura Ludowa”, nr 1/3, s. 113–126.
- Szyłak J., 1989: *Komiks*. „Komiks Fantastyka”, nr 2/7.
- Szyłak J., 2006b: *Psy szczerkające na karawanę*. Wywiad z Jerzym Szyłakiem. „Zeszyty Komiksowe”, nr 5, s. 20–24.
- Szyłak J., 2014a: *Notatki o książkach obrazkowych*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 17, s. 4–13.
- Szyłak J., 2014b: *To ptak! To samolot! To ikonotekst! Książka – komiks – picturebook (medium czy media?)*. W: *Komiks i jego konteksty*. Red. I. Kiec, M. Traczyk. Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 11–22.
- Turek M., 2013: *Subiektywny i wybiórczy rzut koka na sytuację komiksu artystycznego*. „Znak” 2013, nr 11. <https://www.miesiecznik.com>

- znak.com.pl/7022013marek-tureksubiektywny-i-wybiorczy-rzut-oka-na-sytuacje-komiksu-artystycznego/ [dostęp: 26.11.2021].
- Zapała M., 2013: *Komiks. Zarys teorii i historii zjawiska*. „Infotezy”, t. 3, nr 1. <https://infotezy.ujk.edu.pl/wp-content/uploads/2020/12/Zapala2013.html> [dostęp: 26.11.2021].
- Zawrotny P., 2014: *W którą stronę kroczy Maszina?*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 17, s. 67–73.
- „Zeszyty Komiksowe” 2018, nr 25. *Komiks w Internecie*.
- Żaglewski T., 2016: *Wywiad z Nickiem Soussaninem. Potrzebujemy kształcenia wizualnego*. „Zeszyty Komiksowe”, nr 22, s. 68–71.

Inne

- Birek W., 2004: *Główne problemy teorii komiksu*. Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem prof. dra hab. Stanisława Uliaszka. Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów. Praca nieopublikowana, udostępniana w bibliotece uniwersyteckiej w Rzeszowie.
- Jamieson T., 2015: *Graphic Content. How Comic Strips Shape Our View of Cities*. „The Herald Scotland”, 16.02.2015. http://www.herald-scotland.com/arts_ents/13201881.Graphic_Content__How_comic_strips_shape_our_view_of_cities/ [dostęp: 15.02.2018].
- Origins of the Kid. Street Arabs Slum Life. And Color Presses*. <http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/origins.htm> [dostęp: 20.09.2021].
- Stamp J., *The Map-maker of Gotham City*. <http://lifewithoutbuildings.net/2014/06/the-map-maker-of-gotham-city.html> [dostęp: 20.09.2021].
- Tomaszewski M., *Miasto – cichy bohater komiksu*. <https://lektura-obowiazkowa.pl/komiksy/miasta-w-komiksach/> [dostęp: 12.12.2017].

Bibliografia podmiotowa

- 70 lat Rosińskiego. <http://justaboy.blox.pl/2011/08/70-lat-Rosinskiego.html> [dostęp: 22.11.2017].
- „Amazing Fantasy” 1962. Vol. 1, no. 15.
- Arleston Ch., scen., Mourier J.K., rys., 2009: *Trolle z Troy*. Przeł. M. Mosiewicz. Egmont, Warszawa.
- Azarello B., 2020: *Wstęp*. W: *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana*. Scen. B. Wood, rys. R. Burchielli. Przeł. T. Kłoszewski. Egmont, Warszawa.
- Bédu – Dumont B., scen. i rys., 2016: *Hugo*. Przeł. A. Labisko, J. Drewnowski. Egmont, Warszawa.
- Bendis B.M., scen., Anderson B. et al., rys., 2018: *Jessica Jones. Puls*. Mucha Comics, Warszawa.
- Bendis B.M., scen., Bagley M., rys., 2013: *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność*. Hachette Polska, Warszawa.
- Block L., 2016: *Groźne ulice Gotham*. W: *Gotham Central*. T. 1. Scen. E. Brubaker, G. Rucka, rys. M. Lark. Przeł. J. Drewnowski. Egmont, Warszawa.
- Bolland B., 2012: *Posłowie*. W: *Batman. Zabójczy żart*. Scen. A. Moore, rys. B. Bolland. Przeł. T. Sidorkiewicz, Egmont, Warszawa.
- Brubaker E., scen., Mahnke D., Ziecher P., rys., 2014: *Batman. Człowiek, który się śmieje*. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.
- Brubaker E., scen., Rucka G., Lark M. rys., 2016: *Gotham Central*. T. 1. Przeł. J. Drewnowski. Egmont, Warszawa.
- Crepax G., 2012: *Wenus w futrze*. Przeł. M. Fabjanowski. Mireki, Kraków.
- Davis J., 2020: *Garfield. Tłusty koci trójpak*. T. 3. Przeł. P.W. Cholewa. Egmont, Warszawa.
- Delisle G., 2009: *Louis na plaży*. Kultura Gniewu, Warszawa.

- Diekmann S., 2010: *Remembrance of Things to Come. Francois Schiten and Benoit Peeters's Cities of the Fantastic*. W: *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Eds. J. Ahrens, A. Meteling, Continuum, New York.
- Donald Duck & Mickey Mouse. <http://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-and-mickey-mouse/chapter-4/full> [dostęp: 20.09.2021].
- Fraś J., 2013: *PoPo Show*. W: *Powstanie '44 w komiksie. Antologia prac konkursowych 2012. Po powstaniu*. Red. K. Gwiazda. Muzeum Powstania Warszawskiego, Egmont, Warszawa.
- Gibrat J.P., 2017: *Lot kruka*. T. 1. Przeł. J. Syty. Kruc, Koluszki.
- Gosciny R., scen., Uderzo A., rys., 2011a: *Asterix i Goci*. Przeł. J. Kilian. Egmont, Warszawa.
- Gosciny R., scen., Uderzo A., rys., 2011b: *Asterix i złoty sierp*. Przeł. J. Kilian. Egmont, Warszawa.
- Guibert E., Lefèvre D., Lemercier F., 2013: *Fotograf*. Przeł. W. Birek. Wydawnictwo Komiksowe, Warszawa.
- Hanselmann S., 2020: *Czary Zjary*. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa.
- Jasiński M., Chmielewski Ł., scen., Trystuła K. et al., rys., 2012: *Komiksowy przewodnik po Bydgoszczy*. Urząd Miasta Bydgoszczy, Bydgoszcz.
- Jodorowsky A., scen., Moebius, rys., 2006: *Incal*. Przeł. W. Birek. Egmont, Warszawa.
- Jodorowsky A., scen., Moebius, rys., 2015: *Incal*. Przeł. P. Biskupski, A. Luniak. Scream Comics, Łódź.
- Konwerski K., scen., Pałka M., rys., 2012: *Spacer z Czechowiczem. Poemat o mieście Lublinie*. Ośrodek Brama Grodzka – Teatr NN, Lublin.
- Kubert J., 2017: *Fax z Sarajewa*. Przeł. K. Uliszewski. Prószyński Media, Warszawa.
- Minkiewicz B., scen., Minkiewicz T., rys., 2020: *Wilq Superbohater*. T. 29: *Ziszczajcie się czarne scenariusze*. BM Vision, Warszawa.

Bibliografia

- Moore A., scen., Bolland B., Higgins J., rys., 1991: *Batman. Zabójczy żart*. Semic TM-System, Warszawa.
- Moore A., scen., Bolland B., rys., 2012: *Batman. Zabójczy żart*. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.
- Moore A., scen., Campbell E., rys., 2014: *Prosto z piekła*. Przeł. M. Chaciński, M. Cieślik. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa.
- Morrison G., scen., McKean D., rys., 2015: *Batman. Azyl Arkham*. Przeł. J. Grzędowicz, T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.
- Nury F., scen., Vallée S., rys., 2015: *Pewnego razu we Francji*. T. 2: *Czarne wrony*. Przeł. G. Przewłocki. Wydawnictwo Komiksowe, Warszawa.
- Odija D., scen., Stefaniec W., scen. i rys., 2017: *Stolp*. Wydawnictwo Komiksowe, Warszawa.
- Outcault R.F., *The Yellow Kid*. www.cartoonimages.osu.edu [dostęp: 17.04.2018].
- Papadimitriou Ch.H., Doxiadis A., scen., Papadatos A., Di Donna A., rys., 2011: *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy*. Przeł. J. Mikos. Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.
- Peeters B., 2008: *Powrót do Samaris*. W: *Mury Samaris*. Scen. B. Peeters, rys. F. Schuiten. Przeł. M. Kaczanowska. Manzoku, Wrocław.
- Peeters B., scen., Schuiten F. rys., 2008: *Mury Samaris*. Przeł. M. Kaczanowska. Manzoku, Wrocław.
- Sacco J., 2013: *Strefa bezpieczeństwa Goražde*. Przeł. M. Cieślik, M. Chaciński. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa.
- Schulz Ch.M., 1984: *Fistaszki. Pierwsze spotkanie, czyli Charlie Brown i jego „banda”*. Przeł. A. Kołyszko. Wydawnictwo Współczesne, Warszawa.
- Sente Y., scen., Rosiński G., rys., 2008: *Zemsta hrabiego Skarbka*. Przeł. M. Mosiewicz. Egmont, Warszawa.
- Silent Sillies*. www.silentsillies.com [dostęp: 30.10.2021].
- Snyder S., scen., Capullo G., Glapion J., rys., 2013: *Batman. Miasto sów*. T. 2. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.

- Snyder S., scen., Capullo G., Miki D., rys., 2014: *Batman. Rok zerowy – tajemnicze miasto*. T. 4. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.
- Snyder S., scen., King T., Finch D., rys., 2017: *Batman. Jestem Gotham*. T. 1. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.
- The Yellow Kid Inspects the Streets of New York*, 10.10.1897. "New York Journal".
- Timofiejuk P., red., 2010: *Komiksowy przewodnik po Warszawie*. Miasto Stołeczne Warszawa, Warszawa.
- Tkacz M., 2013: *Przygody Nikogo*. Wydawnictwo Centrala, Poznań.
- Wein L., scen., Novick I., McLaughlin F., rys., 1979: *Batman. Danger on the Wing!*. „Batman”, issue 15.
- Whedon J., scen., Cassaday J., rys., 2008: *Giant-Size Astonishing X-Men*. Vol. 1. Marvel Comics, New York.
- Wood B., scen., Burchielli R., rys., 2020: *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana*. Przeł. T. Kłoszewski. Egmont, Warszawa.
- Zapico A., 2012: *Dublińczyk*. Przeł. J. Jankowski. Timof i cisi współpracownicy, Warszawa.

Źródła internetowe

- <http://citystrips.co.uk/>
- <http://justaboy.blox.pl/2011/08/70-lat-Rosinskiego.html>
- <http://photomichaelwolf.com>
- <http://semiomiks.blogspot.com/>
- http://www.casebook.org/ripper_letters/
- http://www.celticguitarmusic.com/tbr_PO.htm
- <http://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-and-mickey-mouse/chapter-4/full>
- <http://www.comicsexperience.com/scripts/>
- http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/cohn/

Bibliografia

http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/
http://www.heraldscotland.com/arts_ents/13201881.Graphic_Content__How_comic_strips_shape_our_view_of_cities/
<http://www.smithmag.net/afterthedeluge/2007/01/01/prologue-1/>
<http://www.wilq.pl>
<http://www.zeszytykomiksowe.org/skladnica>
<https://encyklopedia.pwn.pl>
<https://naekranie.pl/aktualnosci/batman-postacie-uniwersum-dc-komiks-wiek-1615279334>
https://pl.wikipedia.org/wiki/List_%E2%80%9EZ_piekie%C5%82%E2%80%9D
<https://ryanbodenheim.deviantart.com/art/Gotham-and-Metropolis178484755>
<https://sjp.pwn.pl>
<https://web.facebook.com/TygodnikPowszechny/photos/a.432020059111.226027.180185019111/10157298620429112/?type=3&theater>
<https://www.eliotrbrown.com/wp/0001-2/>
www.alejakomiksu.com
www.esensja.stopklatka.pl
www.komiks.gildia.pl
www.komiks.polter.pl
www.kzet.pl
www.semikomiks.blogspot.com
www.wak.net.pl
www.zeszytykomiksowe.org

Indeks nazw osobowych

- Adams Neil 248
Ahrens Jörn 13, 91, 206, 226, 227,
262
Altman L. 50
Arleston Christoph 111, 112
Arp Robert 29, 205
Azzarello Brian 227
- Bachtin Michaił 82–83, 170, 235–
236
Bagley Mark 271–272, 274–275
Balzer Jens 201–202
Bannock Stuart 19, 266, 267, 273–
274
Barker Chris 239–240, 291
Barks Carl 218
Barthes Roland 75, 90, 227, 240
Bauman Zygmunt 261–262, 279,
294
Beaty Bart 28–29, 64, 205
Bédu – zob. Dumont Bernard
Bendis Brian Michael 134, 271–272,
274, 275
Benjamin Walter 201, 265
Berger John 151
Bergström Bo 164 –165, 171, 176–
178, 184
- Bianchini Franco 241
Bielska-Łach Monika 50
Birek Wojciech 7, 17–19, 30, 36,
45–46, 49, 51, 53–55, 64, 68, 71,
73–74, 83, 96–98, 147, 154, 159,
167, 180–181
Blackbeard Bill 38
Blanchard Gérard 33, 156
Błażejczyk Michał 27, 64, 66, 68, 71,
90, 136
Block Lawrence 248
Bodenheim Ryan 195
Bolland Brian 126, 192–194
Bramlett Frank 102
Brown Eliot R. 215
Brubaker Ed 121, 259
Burchielli Riccardo 124, 278–282
Burgess Ernest 291
Butenko Bohdan 20, 86
- Caillois Roger 240
Campbell Eddie 291–296
Canziani Fabio 131
Carrier David 34
Cassaday John 273
Causse Jean Gabriel 200
Chilvers Ian 50

Indeks nazw osobowych

- Chmielewski Henryk Jerzy (pseud. Papcio Chmiel) 87
Chmielewski Łukasz 89
Cook Roy 102
Corben Richard 42
Couperie Pierre 71, 77
Crepax Guido 108–110, 132
Crumb Robert 42
Czaja Justyna 205, 210
- Darowski Joseph J. 205
Davies Dominic 13, 206
Davis Jim 119
Delisle Guy 102, 106
Diekmann Stefania 286
Dirks Rudolph 36
Doré Gustave 35
Doxiadis Apostolos 173–174
Drozdowski Waław 35
Druilett Philippe 42
Dubisz Stanisław 50, 52
Duda Beata 207
Dumont Bernard 114
Dunaj Bogusław 50, 52–53
Durozoi Gerard 50
- Earle Harriet E.H. 150
Eco Umberto 22, 75, 97, 131, 210, 220–221, 224–225, 253, 263–264, 268, 287, 308
Eisner Will 42, 47, 60, 68, 101, 147, 154–155, 169
- Fajfer Zenon 96, 232
Finger William Bill 40, 249
Foster Harold Rudolf 40
Frąs Jacek 116–117
Fresnault-Deruelle Pierre 71
- Fuchs Wolfgang 37
Fyfe Gordon 99
- Gabryś-Cichacz Katarzyna 51, 52
Gage John 195
Gaiman Neil 48
Gąsowski Paweł 134, 209, 213, 230
Gawęda Adam 96
Gazda Grzegorz 51
Georges Remi – zob. Hergé
Gibrat Jean-Pierre 138–141
Giddens Anthony 235
Giraud Jean – zob. Moebius 42, 191
Giżycki Marcin 51, 56, 59
Głowiński Michał 61, 81–82, 84, 125
Gombrich Ernst H. 223
Gosciny René 111, 113, 180
Gould Chester 40
Groensteen Thierry 64, 68, 72–74, 147, 154, 159–160, 167
Guibert Emmanuel 20, 197
- Hall Edward 205, 213–214, 216–217, 219
Hall Stuart 222–223, 227–229
Hanselmann Simon 120–121
Harvey Robert C. 100–102, 171–172, 177
Hearst William Randolph 36
Helman Alicja 75–76, 97–98
Hergé (właśc. Georges Remi) 46, 77
Higgins John 192–194
Hogarth Burne 40
Holly Miachael Ann 164
Hopfinger Maryla 99, 142
Horn Maurice 10

- Hübner Irena 50
 Hunter Anthony 103, 105, 214–215
- Ingarden Roman 209, 211–212, 230
 Itten Johannes 190, 200
- Jamieson Teddy 270
 Jankowski Jakub 90, 122, 154, 160, 166–167, 210, 229, 233
 Jasiński Maciej 89
 Jodorowsky Alejandro (Alexandro) 191
- Kadyńska-Szajnert Danuta 231
 Kane Bob 40
 Kibédi Varga Áron 104
 Kołodziej Przemysław 295, 298
 Konwerski Karol 44, 89
 Kopaliński Władysław 51, 57–58
 Kozakiewicz Stefan 163
 Kress Gunther 196
 Krupka Władysław 84
 Kubalska-Sulkiewicz Krystyna 50
 Kubert Joe 150
 Kucała Danuta 115, 127
 Kumaniecka Janina 50
 Kunzle David 60, 67, 68, 74, 177
 Kurc Bartosz 7, 28, 76–77, 101
- Lalewicz Janusz 22, 136–137, 142, 186–188
 Latusek Arkadiusz 108
 Law John 99
 Leeuwen Theo van 196
 Lefèvre Didier 20, 197
 Lemercier Frédéric 197
 Ligeti György 76
 Lovecraft Howard Phillips 297
- Lupoi Marco M. 271
- Mahnke Doug 121
 Majer Andrzej 221
 Makuszyński Kornel 35, 43
 Malicki Zaslaw 80
 Manteuffel-Szarota Anna 50
 Marecki Piotr 51, 56–57
 Marion Philippe 72
 Markiewicz Henryk 10
 Mathieu Marc-Antoine 135
 McCay Winsor 36
 McCloud Scott 62, 67–71, 95, 99, 108, 115, 130–131, 145–146, 154, 167–168, 172, 179, 189, 209, 224, 230–231, 256
 McGuire Richard 96
 McKean Dave 297–301
 McLaughlin Frank 157–158
 McLuhan Marshall 228
 Mellot Philippe 71
 Meskin Aaron 102
 Meteling Arno 13, 91, 206, 226–227, 262
 Metz Christian 75
 Michałowska Marianna, 12, 13, 208, 252, 253, 265
 Mikułowski Pomorski Jerzy 219
 Miller Frank 48, 248, 249, 262, 297
 Minkiewicz Bartosz 88, 128, 129
 Minkiewicz Tomasz 88, 128, 129
 Mirzoeff Nicholas 151, 226, 279, 283
 Mleczko Andrzej 20
 Modan Rutu 194
 Moebius (właśc. Jean Giraud) 42, 191
 Moliterni Claude 41, 71

Indeks nazw osobowych

- Moore Allan 48, 125, 126, 192, 193,
194, 250, 290, 291, 292–294, 295,
296, 297
- Morgan Harry 73, 77
- Morrison Grant 297–300, 301
- Mourier Jean-Louis 111, 112
- Neufeld Josh 96
- Nieszczerewska Małgorzata 240–
242, 283
- Nikolajeva Maria 102
- Nolan Christopher 248
- Novick Irv 157, 158
- Nury Fabien 222
- O’Neil Dennis 247, 248
- Ochocki Adam 35
- Odija Daniel 173, 175
- Ong Walter 228
- Osborne Harold 50
- Outcault Richard Felton 36–38
- Pałka Maciej 44, 89
- Papadatos Alecos 173, 174
- Papadimitriou Christos H. 173, 174
- Papcio Chmiel – zob. Chmielewski
Henryk Jerzy
- Peeters Benoît 62, 66, 68, 70, 85,
86, 154, 156, 160, 169, 283–285,
287, 288, 289
- Peeters Frederik 85
- Pierre Michel 71
- Potrykus-Woźniak Paulina 40, 51,
55
- Przybylski Ryszard K. 9, 28, 165,
178, 190
- Pulitzer Joseph 36, 42
- Raymond Alex 40
- Reitbeger Reinhold 37
- Rewers Ewa 208, 253, 283–284
- Rogoff Irit 147
- Rosa Don 218
- Rose Gillian 22, 145, 147–151, 152,
164, 196
- Rosiński Grzegorz 197, 198, 199
- Rusek Adam 36, 43–44
- Sacco Joe 150
- Sánchez-del-Valle Carmina 277
- Sartori Giovanni 205
- Sarzyńska-Putowska Joanna 118,
176
- Satrapi Marjane 42
- Scarpa Romano 218
- Schuiten François 86, 284–285,
287, 288, 289
- Schulz Charles M. 224, 225
- Scott Carole 102
- Sean Howe 269
- Sente Yves 198
- Sęk Matylda – zob. Sęk-Iwanek
Matylda
- Sęk-Iwanek Matylda 44, 96, 207,
212, 242, 258
- Shelton Gilbert 42
- Shields Rob 225–226
- Shuster Joe 40, 626
- Siegel Jerry 40
- Simmel Georg 250
- Skarżyński Jerzy 52, 58
- Skudrzyk Aldona 228
- Skutnik Mateusz 44, 85
- Sławiński Jerzy 51, 125, 158, 211
- Smolderen Thierry 77
- Sousanis Nick 132

Indeks nazw osobowych

- Spiegelman Art 42, 47, 85
Stefaniec Wojciech 173, 175
Sterna-Wachowiak Sergiusz 124–125, 181, 194–195
Suhr Aaron 135
Suliga Jan 231
Szczęsna Ewa 51, 57
Szyłak Jerzy 9, 28, 30, 33–37, 39, 49, 51, 55–56, 61, 62, 63, 67, 68, 70, 71, 80–81, 83, 99–100, 118, 127, 135, 147, 154, 161, 165–166, 178, 182, 188, 209, 210, 223, 230, 232–234, 249, 264, 299–300, 303
- Ślawska Magdalena 44, 170
Śledziński Michał „Śledziu” 44, 88
Śledziu – zob. Śledziński Michał
Ślósarska Joanna 321
- Thurmann-Moe Dagny 199–201
Timof – zob. Timofiejuk Paweł
Timofiejuk Paweł „Timof” 89
Tkacz Mikołaj 107
Tkaczyk Witold 10
Toeplitz Krzysztof Teodor 10–11, 28, 32–33, 35, 36, 39, 49, 58, 60, 61, 67, 68, 70, 78, 80, 81, 89, 99, 156, 206
Tomaszewski Marcin 263
Töpffer Rodolphe 35, 45, 63
Traczyk Michał 27, 30, 210
Trystuła Krzysztof 89
Tuan Yi-Fu 239
Turek Marek 44, 74–75, 98
Tuszyńska Kamila 100–101, 209, 212–213
Tylicka Barbara 51, 55, 56
- Uderzo Albert 111, 113, 180
Uricchio William 247–248, 251, 253, 255, 261
- Vallée Sylvain 222
Vandromme Pole 46
Versaci Rocco 29
- Wagner Peter 99, 100
Walentynowicz Marian 35, 43
Wallis Aleksander 135–136
Wallis Mieczysław 7
Ware Chris 96, 216
Wein Len 157, 158
Wertham Fredric 41, 45
Whedon Joss 273
White Mark D. 29, 205
Wirth Louis 291
Witosz Bożena 235
Wolicka Elżbieta 227
Wood Brian 123, 124, 276, 278, 280, 281, 282
Woynarowski Jakub 18, 209
Wójcik Rafał 13
Wróblewski Michał 47, 209
- Zapała Mateusz 47–48
Zapico Alfonso 85, 86, 138–139, 141
Ząbczyńska Sylwia 51
Zircher Patrick 121
Zwolińska Krystyna 80
- Żabski Tadeusz 51, 80
Żaglewski Tomasz 132
Żyłko Bogusław 263

Matylda Sęk-Iwanek

City landscapes in comics. Comic book studies

S u m m a r y

The present book is intended to examine the issue of comics as a culture text founded on the unique conjunction of a visual and a textual layer. The basis of this examination are the city and urban landscapes shown in comics.

The city is a research theme undertaken by the author. It also serves as an incentive to deliberate on the way comics work, what means are employed by their authors when creating represented worlds, forming narration, realizing their varied artistic visions and what instruments are utilized in a dialogue with the reader. The character of the research leads the author to construct a set of research tools in the first part of the book, focusing on analytical and theoretical elements. Therefore the definitions of comics and their material, structural and semantic elements are discussed in more detail. The second part of the book contains examples of analyses conducted with basic tools. This research perspective allows to use the tools presented in this book to analyse other, not only urban, themes and issues in comics.

Comics have been becoming more and more common as a medium of communication, gaining popularity among readers and as source material for the cinema, especially mass cinema. Most importantly, they reach out beyond their old frameworks and enter communicative spaces, to which they had not been allowed into before. Looking at comics as works of arts, as culture texts

and seeing their distinctive features, it must surmised that the comic is a unique genre, autonomous and self-existing. It thrives in spite of hardships (such as censorship, critique and changing fashions), it conquers new worlds, including virtual ones. Comics enter all areas of the modern “everyday”, featuring a varied and rich subject matter. As comics were recognized to be an effective tool for communication, they have become an important element of marketing and advertising. Due to that, comics gain renown in popular circulation, and that allows them to enter into universities and to return to the press, serving as an element enriching existing press genres.

Both in Poland and globally, a multitude of urban research thrives, including the fields of sociology, literary sciences and anthropology, and yet no such school devoted to the study of city spaces in comics ever came to exist. As the city is the fundamental habitat of the modern human and takes a leading place in the creation of collective identity, the urban topic features prominently in the art of comics. This connection is only strengthened due to the intertwined genesis of comics and the modern metropolis.

The subject of study in this book encompasses those comics in which one can extract a prominently outlined city space. The analysis will be applied to those works in which the portrayed city is not only a canvas or a background for the story or plot, but for some pertinent reason it is significant to the portrayed world and its characters. This must lead to the conclusion that this dissertation is not meant to be a complete recollection of the comic and comics, but rather it focuses on chosen works, searching for the city, as well as its landscapes, and proposes the analytical tools needed for carrying out such research.

The author’s main goal, as outlined at the very conception of this study, is to present the way in which city spaces in comics are constructed, demonstrate their functions and the place they take, as well as to propose models of imagined cities featured in comics.

Furthermore, this dissertation aims to construct tools and methods which can prove helpful in the study and analysis of urban tracks in graphic novels. To enable the achievement of those goals, the dissertation is divided into two parts, the first being an analytical and theoretical component, the second one being a practical and applicative. In the first four chapters the main elements regarding the definition of comics and its history are discussed, as well as the fabrics, structure and stylistic methods employed in comics. In the first part the author also aimed to develop the methods and tools usable in the study of city landscapes in comics. The last chapter contains an example of the application of the proposed methods and tools, one that may be a starting point for further research on city poetics. Moreover, the fifth chapter aims to present the validity and relevance of the proposed methods. In every aspect of this book, the reasoning is based on illustrative examples of chosen comics and the presentation of the city in comics.

The aforementioned selected method of study features in the detailed structure of the work, as the structure is subservient to the progress of the analysis. Therefore the dissertation contains an introduction, five chapters and an ending.

Thus the questions of the definition of comics, as well as their historical and comparative perspectives, are contained in the first chapter. The most prominent definitions of comics in Polish, European and US scholars are featured and discussed. This part also contains the categorization of city comics.

The second chapter focuses on the fundamental elements of comics – the word and the image. It discusses such aspects as the proposed notion of iconic dialogue periphrase, the tools of describing space, the redundancy of codes, the role of the script and semiological analysis of the drawing.

In the third chapter the author presents the fabrics of comics, analyzing the method of compositional interpretation and the structural elements of comics. The following issues are discussed:

the page as a building element, the frame as the smallest significative whole, the characteristics of speech balloons, perspective and composition in frames, spatial organization of the image and the significance of color.

Cities in comics are analyzed in the fourth chapter, where it was surmised that it is possible, necessary even, to exude and discuss a significant number of comics, in which the primary element is the city itself. The chapter points to comics and cities in reception, the mapping of city spaces and orientation in simplified space. Then it focuses on the homogenization and identification of urban space in comics. It also deals with architecture as communication in comics, the city as representation and the strategies of reception and passing.

The last chapter analyses chosen comics and aims to track yarns pertaining to the city and urbanity. It is achieved by working with representative works in several fields. At first, it focuses on the most well-known comic cities – Gotham City and Metropolis. Then it points to New York, as an existing city utilized by Marvel Comics. That part is based on the representation of New York in the *Spiderman* series of comics, and on a counter-factual approach found in *DMZ*. The next part of chapter five contains the analysis of larger-than-life spaces of the nonexistent cities in the comic series *The Obscure Cities. Samaris*. The subsequent part reaches to haunted spaces in the form of London in *From Hell* and *Arkham Asylum* from the world of DC Comics.

The dissertation is concluded with the ending, which contains a summary of findings, finishing remarks and a synthetic recollection of topic of the work.

Key words: comic books, graphic novel, urban comics, comics studies, urban studies, city studies, comics

Spis ilustracji i tabel

- Ilustracja 1. The Yellow Kid na tle powstającego miasta **38**
Źródło: *The Yellow Kid Inspects the Streets of New York*, 10.10.1897.
“New York Journal”.
- Ilustracja 2A. Anthony Hunter, *Silent Sillies* **103**
Źródło: www.silentsillies.com [dostęp: 30.10.2021].
- Ilustracja 2B. Anthony Hunter, *Silent Sillies* **105**
Źródło: www.silentsillies.com [dostęp: 30.10.2021].
- Ilustracja 3. Guy Delisle, *Louis na plaży* **106**
Źródło: G. Delisle, 2009: *Louis na plaży*. Kultura Gniewu, Warszawa.
- Ilustracja 4. Plansze z komiksu Mikołaja Tkacza *Przygody Nikogo* **107**
Źródło: M. Tkacz, 2013: *Przygody Nikogo*. Wydawnictwo Centrala, Poznań.
- Ilustracja 5. Guido Crepax, *Wenus w futrze* **110**
Źródło: G. Crepax, 2012: *Wenus w futrze*. Przeł. M. Fabjanowski. Mireki, Kraków.
- Ilustracja 6. Christophe Arleston (scen.) i Jean-Louis Mourier (rys.), *Trolle z Troy* **112**
Źródło: Ch. Arleston, scen., J.K. Mourier, rys., 2009: *Trolle z Troy*. Przeł. M. Mosiewicz. Egmont, Warszawa.
- Ilustracja 7. René Goscinny (scen.) i Albert Uderzo (rys.), *Asterix i złoty sierp*. Fragment planszy z mapą oraz pierwszy kadr tomu **113**

Spis ilustracji i tabel

Źródło: R. Goscinny, scen., A. Uderzo, rys., 2011: *Asterix i złoty sierp*.
Przeł. J. Kilian. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 8. Bernard Dumont, *Hugo*. Formuła inicjalna i finalna – pierwszy i ostatni kadr tomu (w tomie znajduje się również dodatkowy kadr pełniący funkcję dowcipnego epilogu) **114**

Źródło: Bédu – B. Dumont, scen. i rys., 2016: *Hugo*. Przeł. A. Labisko, J. Drewnowski. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 9. Jacek Fraś, *PoPo Show* **117**

Źródło: J. Fraś, 2013: *PoPo Show. W: Powstanie '44 w komiksie. Antologia prac konkursowych 2012. Po powstaniu*. Red. K. Gwiazda. Muzeum Powstania Warszawskiego, Egmont, Warszawa.

Ilustracja 10. Jim Davis, *Garfield. Tłusty koci trójpak* **119**

Źródło: J. Davis, 2020: *Garfield. Tłusty koci trójpak*. T. 3. Przeł. P.W. Cholewa. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 11. Simon Hanselmann, *Czary Zjary* **120**

Źródło: S. Hanselmann, 2020: *Czary Zjary*. Timof i cisi współnicy, Warszawa.

Ilustracja 12. Ed Brubaker (scen.), Doug Mahnke i Patrick Zircher (rys.), *Batman. Człowiek, który się śmieje* **121**

Źródło: E. Brubaker, scen., D. Mahnke, P. Ziecher, rys., 2014: *Batman. Człowiek, który się śmieje*. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 13. Brian Wood i Riccardo Burchielli, *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana* **124**

Źródło: B. Wood, scen., R. Burchielli, rys., 2020: *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana*. Przeł. T. Kłoszewski. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 14. Allan Moore (scen.) i Brian Bolland (rys.), *Batman. Zabójczy żart* **126**

Źródło: A. Moore, scen., B. Bolland, rys., 2012: *Batman. Zabójczy żart*. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 15. Bartosz Minkiewicz (scen.) i Tomasz Minkiewicz (rys.), *Wilq Superbohater. Ziszczajcie się czarne scenariusze* **129**

Źródło: B. Minkiewicz, scen., T. Minkiewicz, rys., 2020: *Wilq Superbohater*. T. 29: *Ziszczajcie się czarne scenariusze*. BM Vision, Warszawa.

- Ilustracja 16. Piramida obrazująca sposoby i poziom zikonizowania obrazu **130**
 Źródło: S. McCloud, 2015: *Zrozumieć komiks*. Przeł. M. Błażejczyk. Kultura Gniewu, Warszawa, s. 52–53.
- Ilustracja 17. Brian M. Bendis (scen.), *Jessica Jones. Puls* **134**
 Źródło: B.M. Bendis, scen., B. Anderson et al., rys., 2018: *Jessica Jones. Puls*. Mucha Comics, Warszawa.
- Ilustracja 18A. Kadr z komiksu Alfonsa Zapico *Dublińczyk* **138**
 Źródło: A. Zapico, 2012: *Dublińczyk*. Przeł. J. Jankowski. Timof i cisi wspólnicy, Warszawa.
- Ilustracja 18B. Budynek poczty głównej w Dublinie **139**
 Źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/GPO_Portico_-_Morning.jpg; GrahamH, CC BY-SA 2.5 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/>>, via Wikimedia Commons [dostęp: 15.10.2021].
- Ilustracja 19A. Jean-Pierre Gibrat, *Lot kruka* **140**
 Źródło: J.P. Gibrat, 2017: *Lot kruka*. T. 1. Przeł. J. Syty. Kruc, Koluszki.
- Ilustracja 19B. Zdjęcie dachów Paryża **141**
 Źródło: <https://pixabay.com/pl/photos/pary%c5%bc-wie%c5%bca-eiffila-noc-city-widok-3296269/> [dostęp: 20.11.2021].
- Ilustracja 20. Len Wein (scen.), Irv Novick i Frank McLaughlin (rys.), *Batman. Danger on the Wing!* **157**
 Źródło: L. Wein, scen., I. Novick, F. McLaughlin, rys., 1979: *Batman. Danger on the Wing!*. „Batman”, issue 15.
- Ilustracja 21. Christos H. Papadimitriou i Apostolos Doxiadis (scen.), Alecos Papadatos i Annie Di Donna (rys.), *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy* **174**
 Źródło: Ch.H. Papadimitriou, A. Doxiadis, scen., A. Papadatos, A. Di Donna, rys., 2011: *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy*. Przeł. J. Mikos. Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.
- Ilustracja 22. Daniel Odija (scen.) i Wojciech Stefaniec (scen. i rys.), *Stolp* **175**
 Źródło: D. Odija, scen., W. Stefaniec, scen. i rys., 2017: *Stolp*. Wydawnictwo Komiksowe, Warszawa.

Spis ilustracji i tabel

Ilustracja 23A. Scott McCloud, *Zrozumieć komiks* **179**

Źródło: S. McCloud, 2015: *Zrozumieć komiks*. Przeł. M. Błażejczyk. Kultura Gniewu, Warszawa.

Ilustracja 23B. René Goscinny (scen.) i Albert Uderzo (rys.), *Asterix i Goci* **180**

Źródło: R. Goscinny, scen., A. Uderzo, rys., 2011: *Asterix i Goci*. Przeł. J. Kilian. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 24. Hierarchia poziomów analitycznych u Janusza Lalewicza wraz ze składnikami rysunku **187**

Źródło: opracowanie własne na podstawie: J. Lalewicz, 1995: *Przedstawienie i znaczenie. Próba analizy semiologicznej rysunku*. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, s. 20–21.

Ilustracja 25. Alexandro Jodorowsky (scen.) i Moebius (rys.), *Incal* – po lewej wydanie Egmontu, po prawej *Scream Comics* **191**

Źródło: A. Jodorowsky, scen., Moebius, rys., 2006: *Incal*. Przeł. W. Birek. Egmont, Warszawa (po lewej); A. Jodorowsky, scen., Moebius, rys., 2015: *Incal*. Przeł. P. Biskupski, A. Luniak. *Scream Comics*, Łódź (po prawej).

Ilustracja 26. Po lewej: Alan Moore (scen.), Brian Bolland i John Higgins (rys.), *Zabójczy żart*, Warszawa 1991 (wyd. I, Semic TM-System); po prawej: Alan Moore (scen.) i Brian Bolland (rys.), *Zabójczy żart*, Warszawa 2012 (wyd. II, Egmont) **193**

Źródło: A. Moore, scen., B. Bolland, J. Higgins, rys., 1991: *Batman. Zabójczy żart*. Semic TM-System, Warszawa (po lewej); A. Moore, scen., B. Bolland, rys., 2012: *Batman. Zabójczy żart*. Przeł. T. Sidorkiewicz. Egmont, Warszawa (po prawej).

Ilustracja 27. Yves Sente (scen.) i Grzegorz Rosiński (rys.), *Zemsta hrabiego Skarbka* **198**

Źródło: Y. Sente, scen., G. Rosiński, rys., 2008: *Zemsta hrabiego Skarbka*. Przeł. M. Mosiewicz. Egmont, Warszawa.

Ilustracja 28. Anthony Hunter, *Silent Sillies* **215**

Źródło: www.silentsillies.com [dostęp: 30.10.2021].

Ilustracja 29. Fabien Nury (scen.) i Sylvain Vallée (rys.), *Pewnego razu we Francji*, t. 2, *Czarne wrony* **222**

Źródło: F. Nury, scen., S. Vallée, rys., 2015: *Pewnego razu we Francji*.
T. 2: *Czarne wrony*. Przeł. G. Przewłocki. Wydawnictwo Komiksowe,
Warszawa.

Ilustracja 30. Charles M. Schulz, *Fistaszki* **225**

Źródło: Ch.M. Schulz, 1984: *Fistaszki. Pierwsze spotkanie, czyli
Charlie Brown i jego „banda”*. Przeł. A. Kołyszko. Wydawnictwo
Współczesne, Warszawa.

Ilustracja 31A. Stuart Bannock – Gotham **266**

Źródło: <http://citystrips.co.uk/> [dostęp: 27.02.2017].

Ilustracja 31B. Stuart Bannock Metropolis – Supercity **267**

Źródło: <http://citystrips.co.uk/> [dostęp: 27.02.2017].

Ilustracja 32. Stuart Bannock – Nowy Jork jako Amazing
City **274**

Źródło: <http://citystrips.co.uk/> [dostęp: 27.02.2017].

Ilustracja 33. Brian Wood (scen.) i Riccard Burchielli (rys.), *DMZ.
Strefa zdemilitaryzowana* **280**

Źródło: B. Wood, scen., R. Burchielli, rys., 2020: *DMZ. Strefa
zdemilitaryzowana*. Przeł. T. Kłoszewski. Egmont, Warszawa.

Tabela 1. Zestawienie źródeł słownikowych
i encyklopedycznych **50**

Tabela 2. Zestawienie najważniejszych definicji komiksu **60**

Tabela 3. Zestawienie kategorii definicyjnych i cech
charakteryzujących komiks w analizowanych
definicjach **68**

Tabela 4. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA **244**

Tabela 5. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW
WYRAZU **245**

Tabela 6. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Gotham w komiksach
o Batmanie **258**

Tabela 7. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU:
Gotham w komiksach o Batmanie **259**

Spis ilustracji i tabel

- Tabela 8. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Gotham w *Gotham Central*, t. 1-3 **259**
- Tabela 9. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Gotham w *Gotham Central*, t. 1-3 **260**
- Tabela 10. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Metropolis w komiksach o Supermanie **267**
- Tabela 11. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Metropolis w komiksach o Supermanie **268**
- Tabela 12. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Nowy Jork w *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność* **274**
- Tabela 13. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Nowy Jork w *Ultimate Spider-Man. Moc i odpowiedzialność* **275**
- Tabela 14. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Manhattan w *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana* **281**
- Tabela 15. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Manhattan w *DMZ. Strefa zdemilitaryzowana* **282**
- Tabela 16. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Xhystos w *Murach Samaris* **287**
- Tabela 17. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Samaris w *Murach Samaris* **288**
- Tabela 18. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Xhystos i Samaris w *Murach Samaris* **289**
- Tabela 19. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Londyn w *Prosto z piekła* **295**
- Tabela 20. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Londyn w *Prosto z piekła* **296**
- Tabela 21. ANALIZA CHARAKTERU MIASTA: Azyl Arkham w Gotham **300**
- Tabela 22. ANALIZA ELEMENTÓW STRUKTURALNYCH I ŚRODKÓW WYRAZU: Azyl Arkham w Gotham **301**

Spis treści

Podziękowania 5

Wstęp 7

ROZDZIAŁ 1. Definiowanie komiksu 25

- 1.1. Rys historyczny 32
- 1.2. Przegląd definicji 45
 - 1.2.1. Definicje słownikowe i hasła encyklopedyczne 48
 - 1.2.2. Definicje specjalistyczne 59
- 1.3. Komiks a gatunek 78
- 1.4. Komiksy miejskie 84

ROZDZIAŁ 2. Słowo i obraz w komiksie 93

- 2.1. Słowo i obraz 97
- 2.2. Komiks niemy 101
 - 2.2.1. Dialogowa peryfrazja ikoniczna 102
 - 2.2.2. *Pars pro toto i totum pro parte* jako narzędzia opisywania przestrzeni 108
- 2.3. Redundantność kodów 115
- 2.4. Scenariusz 124
- 2.5. Uproszczenie 129
- 2.6. Znaczenie tła 132
- 2.7. Analiza semiologiczna rysunku 136

ROZDZIAŁ 3. Tworzywa komiksu 143

- 3.1. Metoda interpretacji kompozycyjnej w badaniach komiksoznawczych **146**
 - 3.1.1. Znaczenia przedstawień wizualnych (Gillian Rose) **148**
 - 3.1.2. Obraz jako obszar wytwarzania znaczeń. Metoda interpretacji kompozycyjnej **152**
- 3.2. Elementy strukturalne komiksu **154**
 - 3.2.1. Plansza jako element konstrukcyjny komiksu **155**
 - 3.2.2. Kadr – najmniejsza częśćka znaczeniowa **160**
 - 3.2.2.1. Perspektywa widzenia w kadrze **162**
 - 3.2.2.2. Kadr komiksowy – konstrukcja i kompozycja **165**
 - 3.2.2.3. Dialogowy charakter kadrów **170**
 - 3.2.2.4. Komponowanie poprzez kadr **171**
- 3.3. Dymki **177**
 - 3.3.1. Dźwięk w dymku i poza nim **182**
 - 3.3.2. Typografia widoczna i niewidoczna **184**
- 3.4. Organizacja przestrzenna obrazu **185**
- 3.5. Kolor jako środek wyrazu **190**

ROZDZIAŁ 4. Komiks i miasto 203

- 4.1. Komiks i miasto w odbiorze **208**
- 4.2. Mapowanie i rozpoznawanie przestrzeni miejskich **213**
- 4.3. Orientacja w przestrzeni uproszczonej **216**
- 4.4. Homogenizacja i rozpoznawanie przestrzeni miejskich w komiksach **219**
- 4.5. Architektura jako komunikowanie a komiks **220**
- 4.6. Miasto w komiksie jako reprezentacja **225**
- 4.7. Strategie odbiorcze i nadawcze **227**
 - 4.7.1. Czytelnik jako odbiorca **228**
 - 4.7.2. Autor jako nadawca **231**
 - 4.7.3. Dialog między artystą a odbiorcą **235**

ROZDZIAŁ 5. Pejzaże miasta w komiksach 237

- 5.1. Miasta superbohaterów – Gotham i Metropolis **246**
 - 5.1.1. Gotham City i Batman **247**
 - 5.1.2. Metropolis i Superman **261**

5.2. Rzeczywistość narysowana – przypadek Nowego Jorku	268
5.2.1. Nowy Jork Marvel Comics	269
5.2.2. Nowy Jork w DMZ	276
5.3. Rzeczywistość przerysowana. Miasto pułapka – <i>Mury Samaris</i> Benoîta Peetersa	283
5.4. Przestrzenie nawiedzone	290
5.4.1. Londyn Kuby Rozpruwacza – <i>Prosto z piekła</i> Alana Moore’a	291
5.4.2. Szpital czy więzienie – Azyl Arkham	297
Zakończenie	303
Bibliografia	311
Indeks nazw osobowych	331
Summary	337
Spis ilustracji i tabel	341

Redakcja
Anna Piwowarczyk

Projekt okładki, opracowanie graficzne serii
Tomasz Kipka

Rysunek na okładce
Marek Turek

Korekta
Dagmara Magryta

Łamanie
Edward Wilk


Redaktor inicjujący
Michał Kompała

Nota copyrightowa obowiązująca do 31.12.2022:
Copyright © 2021 by Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

Sprzymyamy otwartej nauce. Od 1.01.2023 publikacja dostępna na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)



Wersja elektroniczna monografii zostanie opublikowana w formule wolnego dostępu
w Repozytorium Uniwersytetu Śląskiego www.rebus.us.edu.pl

 <https://orcid.org/0000-0003-3576-0838>
Sęk-Iwanek, Matylda
Pejzaże miasta w komiksie : studia nad komiksem
/ Matylda Sęk-Iwanek. Wydanie I. - Katowice :
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2021. -
(Oikos : komparatystyka literacka i kulturowa ; 3)

<https://doi.org/10.31261/PN.4121>

ISBN 978-83-226-4199-6
(wersja drukowana)
ISBN 978-83-226-4200-9
(wersja elektroniczna)
ISSN 2720-1104

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
e-mail:wydawnictwo@us.edu.pl

Druk i oprawa:
Volumina.pl Daniel Krzanowski
ul. Księcia Witolda 7–9
71-063 Szczecin

Wydanie I. Ark. druk. 22,0. Ark. wyd. 15,0. Publikację wydrukowano na papierze Munken 100 g.
PN 4121. Cena 64,90 zł (w tym VAT)

Oikos, jako zadanie dla poszukiwań komparatystycznych, wiąże miejsce z byciem na uboczu, w ruchu oddalania się od centrum i pochopej wiedzy/władzy, jest powrotem do doświadczenia tego, co bliskie i dalekie jednocześnie, w obliczu splątanych okoliczności, w których jest konstruowana nasza tożsamość.

**K
O
S**

Książka *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem* skupia się na badaniach komiksu, gdzie motywem przewodnim staje się analiza przestrzeni miejskiej. Miasto jest tropem badawczym, ale też pretekstem do podjęcia zagadnień działania komiksu, jego struktury i składników. Autorka zaczyna od przeglądu stanu studiów nad komiksem. Kolejną ważną część monografii stanowi przygotowanie narzędzi i metod, które są istotne w badaniu i analizowaniu komiksów. W książce skonstruowano i opisano warsztat badawczy, w tym nowe jego elementy. Z kolei w ostatniej części pracy można znaleźć przykłady analiz komiksów w świetle badania przestrzeni miejskiej, także z zastosowaniem opracowanych narzędzi. Przyjęta perspektywa badawcza pozwala na wykorzystanie wypracowanych w niniejszej książce metod do badania również innych, nie tylko miejskich, tropów i zagadnień w komiksach.

Patronat medialny



fundacja
**muzeum
komiksu**

ALEJA KOMIKSU
.COM



ISSN 2720-1104

Cena 64,90 zł (w tym VAT)

ISBN 978-83-226-4200-9



9 788322 642009

Więcej o książce

