

Wioletta Hajduk-Gawron

Literatura polska w komiksowych planszach

Postscriptum Polonistyczne nr 1(9), 173-180

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

WIOLETTA HAJDUK-GAWRON
Uniwersytet Śląski
Katowice

Literatura polska w komiksowych planszach

Przestrzeń kulturowa do dziewiętnastego wieku cechowała się wysokim stopniem werbalizacji opartej na słowie drukowanym. Przyspieszony obieg informacji, najpierw dzięki gazetom, a potem radiu i telewizji oraz Internetowi, wpłynął na przeobrażenia kulturowe. W drugiej połowie minionego stulecia mówione słowo i obraz stają się ważnymi nośnikami znaczeń, w konsekwencji czego kultura nabiera charakteru audiowizualnego. Kino i telewizja wpłynęły na rodzaj związku między słowem i obrazem, przyczyniając się do przemiany werbalnego typu kultury w audiowizualny (Hopfinger 2003, 154). Media stały się istotnym elementem rzeczywistości w ponowoczesnym społeczeństwie, w społeczeństwie nasyconym mediami. Wynikiem przeobrażeń kulturowych jest również komiks, jego obecność i odbiór w kręgach czytelniczych odzwierciedla a zarazem zaspokaja potrzeby odbiorców, jest efektem zainteresowania – zarówno nadawców, jak i odbiorców przekazem treści literackich w formie zwizualizowanej. Komiks, posługując się słowem i obrazem, wchodzi w skład ogółu tekstów kultury. Stając się tekstem kultury, pełni też rolę kulturowego pośrednika między podmiotem a rzeczywistością.

Niniejszy artykuł jest próbą odpowiedzi na pytanie, czy komiksowa wersja literatury polskiej może w znaczący sposób wpłynąć na odbiór literatury polskiej, czy może poszerzyć dość wąski krąg odbiorców poza granicami Polski. Pojawia się w nim też próba zbadania obecności dzieł literackich, głównie powieści, na stronach komiksu w Polsce oraz na zagranicznych rynkach wydawniczych.

Komiks – przybliżenie gatunku

Do powieści graficznych, zwanych również komiksami, przyłgnęła opinia, że są „kiepskim malarstwem i złą literaturą” (Szyłak 1998, 20). Jest/było tak dlatego, że komiks nie jest ani jednym, ani drugim. Zarówno badacze komiksu, jak i literaturoznawcy opisują jego cechy gatunkowe, starając się uwypuklić fakt, że gatunek ten, mimo iż funkcjonuje w sąsiedztwie przynajmniej trzech sztuk (literatury, plastyki i filmu) jest czymś odrębnym i nie należy go analizować poprzez analogie lub negacje tego, czego nie ma w porównaniu ze wspomnianymi sztukami. Szukając w komiksie realizacji wartości literackich albo plastycznych, gubi się świadomość, że istnieją wartości „komiksowe”. Wartości te są trudne do uchwycenia, gdyż komiks lokuje się na pograniczu różnych sztuk fabularnych, na obszarze, który można nazwać ich częścią wspólną, i z nimi koresponduje (Szyłak 2000, 5–14).

Jakie zatem jest miejsce komiksu – wraz z jego poetyką, dwudzielnością między sztuką literacką a plastyczną – w zwerbalizowanej kulturze? Komiks jako kreacja artystyczna kojarzony jest z twórczością masową, ma korzenie w obcej Polakom, a w określonym czasie nawet uznanej za niepożądaną, kulturze Zachodu. Wszystko to powoduje, że komiks boryka się z opinią sztuki nieelitarnej, dla wielu krytyków jest/był miarą wartości negatywnych. Takie przeświadczenie o sztuce komiksu niepodzielnie panowało do niedawna, gdyż w kręgach krytyków miał on więcej zagorzałych przeciwników niż wytrawnych znawców i orędowników. Można jednak zaobserwować istotne zmiany, ponieważ coraz częściej pojawiają się publikacje analizujące komiks w sposób systemowy. Z jednej strony próbuje się go opisać przy użyciu znanych już dzieł literackiemu, plastycznemu czy filmowemu kategorii, z drugiej – pokazać swoiste wartości „komiksowe” tej sztuki (Szyłak 2000, 5–14).

Jednym z najbardziej charakterystycznych wyznaczników genologicznych komiksu jest to, że czytany tekst znajduje się w „dymkach” i jest silnie skorelowany z grafiką, ale nie dubluje jej w całości. Rysownicy komiksowych historyjek dbają o to, aby rysowane sytuacje przedstawiały treść dialogów bądź je dopełniały, oddając przy tym wrażenia zmysłowe komunikatu (np. dźwięki). I odwrotnie: zapisany dialog bezpośrednio wynika z zaprezentowanej na obrazku sytuacji. W zapisie najczęściej używane jest pismo odręczne lub stylizowane na takie, a język nasycony jest onomatopiejami. W komiksie klasyczna narracja ograniczona jest do minimum, ponieważ jej funkcję

przejmuje obraz. Dlatego większość tekstu komiksowego stanowią kwestie wypowiedziane przez bohaterów. Panuje powszechna opinia, że tematyka komiksów jest stereotypowa – o prostej, banalnej i często nierealistycznej treści. To wszystko sprawia, że komiksowi nierzadko odmawia się wartości artystycznej. Tymczasem komiks rozwija się z powodzeniem od końca dziewiętnastego wieku i zdobył rzesze wrażliwych odbiorców. Krzysztof Teodor Toeplitz w opracowaniu *Sztuka komiksu* (Toeplitz 1985, 40) przedstawia historię tego gatunku, jak również w szczegółowy sposób omawia kryteria gatunkowe ze szczególnym uwzględnieniem jego warstwy graficznej i językowej:

komiks jest to ukształtowana (...), głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji (Toeplitz 1985, 40).

W każdej definicji komiksu odnajdziemy charakterystyczne sformułowanie, że w komiksie nośnikiem narracji, poza tekstem, są obrazki. Obrazy (jako dzieła sztuki) funkcjonują pojedynczo i statycznie oddają rzeczywistość, natomiast ich znaczenie zależy od interpretacji odbiorcy¹. W przypadku komiksu obrazy muszą być na tyle skonwencjonalizowane, aby przywoływały jednoznaczne, niebudzące wątpliwości skojarzenia. Dlatego też twórca komiksu zamiast jednego statycznego obrazu prezentuje sekwencję obrazów ułożonych linearnie, na wzór tekstu słownego. Ten zabieg oddala komiks od sztuki plastycznej, wskazując jedynie na powiązania z tą dziedziną. Autor rysunków komiksowych przedstawia to samo, ale nie tak samo, przykładowo czytelnik obserwuje tę samą postać w różnych stanach emocjonalnych. Sekwencyjność obrazów pozwala na pokazanie rozwoju wydarzeń w czasie. Tym samym daje wiedzę o przeszłości, teraźniejszości i wzbudza w czytelniku zaciekawienie dalszymi wypadkami. Narracja słowna natomiast podkreśla np. upływ czasu i jednocześnie ustanawia porządek fabuły (Szyłak 2000, 13).

¹ Wzajemna relacja obrazu i słowa jest też, o czym należy tu przypomnieć, obszarem badań semiotyki. Semiotyka bardziej niż połączenie obrazu i słowa analizuje pokrewieństwo znaków ikonicznych i językowych (Wysłouch 1994, 13). W ujęciu semiotycznym znaki ikoniczne, odmiennie niż obrazy, nie odwzorowują przedmiotu, nie indywidualizują jego wyglądu, lecz na podstawie przyjętej konwencji konotują pewne ustalone znaczenie. Zob. Porębski 1972; Wysłouch 1994.

Komiks – gatunek słowno-wizualny jest atrakcyjną formą poznawania dzieł literackich oraz przyswajania wiedzy z różnych dziedzin, jest ekspansywną formą rozrywki, której nie sposób już ignorować i przypisywać jedynie odbiorcom niedojrzałym i mało wrażliwym. Ta generacja, która w dzieciństwie czytała komiksy głównie o treści nierealistycznej, o prostej fabule, po wejściu w dorosłość chce kontynuować czytanie kolorowych plansz. Dlatego twórcy komiksu zaspokajają tę potrzebę, tworząc komiksy dla dorosłych. Jedną z możliwości jest opowiadanie graficzne oparte na fabule dzieł literackich. Konwencja komiksu jest dość wymagająca wobec autorów: muszą oni mieć pomysł na każdy kadr, kolorystykę, mimikę postaci. Daje to efekty niemożliwe w innych mediach. Zilustrowane powieści, pomimo niepochlebnych opinii, są dziś chętnie czytane – istnieje wiele adaptacji dzieł literatury pięknej na całym świecie. Dla przykładu przywołać należy serie zilustrowanych dzieł literatury angielskiej i amerykańskiej oraz dzieła literatury francuskojęzycznej².

Komiksowe adaptacje

Na całym świecie powieści przenoszone są na ekran, na deski teatrów, do słuchowisk radiowych, książeczek z obrazkami, komedii muzycznych, a nawet do opery. Komiks, jako odpowiedź na przeobrażenia kulturowe, również jest dobrym medium do adaptacji dzieł literackich. A zatem przeniesienie tekstu literackiego na plansze komiksu jest znakiem naszych czasów, znakiem kultury audiowizualnej.

Zgodnie z podziałem, jaki zaproponował Aleksander Kozłowski, przeniesienie powieści na plansze komiksu jest adaptacją *sensu stricto*. Oznacza to tyle, że w adaptacji komiksowej w obrębie tekstu oryginału występują istotne naruszenia i zmiany, które w konsekwencji prowadzą do powstania odrębnego tekstu, bazującego jedynie na tekście wyjściowym (Kozłowski 1991, 31). Adaptacja staje się autonomicznym dziełem, bazującym na pierwowzorze. Adaptacja komiksowa dość mocno ingeruje w tekst oryginału poprzez modyfikację treści i przyswajanie jej przez nowe medium. Usuwanie niektórych treści z pierwowzoru przy zachowaniu konstytutywnych cech oryginału w celu identyfikacji przeróbki z oryginałem, jest klasycznym zabiegiem pro-

² Graficzne adaptacje powieści i dramatów zaliczanych do klasyki literatury powszechnej dostępne są m.in. na: http://en.wikipedia.org/wiki/Classical_Comics [dostęp: 23. 10. 2011].

cesu adaptacyjnego (Żabski 1997, 8–9). Pojawienie się tego zjawiska można zaobserwować już w końcu osiemnastego wieku, kiedy opracowano takie powieści, jak *Przypadki Robinsona Krużoe czy Podróżę Gulinera*³. Były to wydania skrócone, eksponujące głównie wątki przygodowe. Zabieg ten miał służyć wprowadzeniu do niskiego obiegu literatury wysokiej. Polskie dzieła literackie również mają takie opracowania (np. *Myszeida* Krasickiego, *Pan Tadeusz* Mickiewicza, *Chata za wsią* Kraszewskiego). Nieco inną, bo wzbogaconą o warstwę obrazkową, wersją adaptacji dzieł literackich jest właśnie komiks. I tu warto wymienić adaptacje Sienkiewiczowskiego *Quo vadis* czy *Ogniem i mieczem* (Miazga, Ozga 2001; Woldan, Glanc-Szymański 1999), a także *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego (komiks powstał przy współudziale Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha). Opracowania te odwzorowują przebieg akcji oryginalnej powieści przy zastosowaniu koniecznych chwytów adaptacyjnych. Czytelnik otrzymuje unaocznioną i skróconą wersję powieści i po swego rodzaju jej obejrzeniu jest zorientowany w treści oryginału. Autorzy bowiem nie dokonują zmian w treści, jedynie przystosowują ją do innego medium.

Z inną formą adaptacji mamy do czynienia, kiedy fabuła powieści lub dramatu jest scenariuszem dla rysownika, ale pojawia się duża swoboda w interpretacji. W ten sposób autorzy powieści graficznych składają hołd ulubionemu pisarzowi lub reżyserowi, stwarzając tym samym odrębne dzieło bazujące na oryginale, ale niosące w sobie coś nowego, bo przyodziane w inną formę⁴. W tej sytuacji lektura komiksu jest zabawą z literaturą i z odbiorcą komiksu prowadzoną przez nadawcę. Od odbiorcy wymaga się wtedy konkretnej wiedzy w celu dobrego zrozumienia gry, jaka jest z nim prowadzona, i odgadnięcia wszelkich aluzji rysowników i scenarzystów. Odbiorca powinien znać oryginał, znać nazwiska bohaterów książkowych i filmowych odtwórców ról. Za przykład może tu posłużyć kilka adaptacji/interpretacji *Ogniem i mieczem*. *Dzikię pola* Ewy Laszczakowskiej i Andrzeja Sieradzkiego, *Ogniem i mieczem* Piotra Kacprzaka i Andrzeja Kacprzaka, *Ogniem i mieczem* Pawła Woldana i Janusza Glanc-Szymańskiego.

Przywołane tu przykłady komiksowej wersji literatury są jedynie próbką, rynek ów rozwija się, ale wciąż jest to lektura dla wąskiej grupy odbiorców. Komiksy takie, oczywiście, nie znajdują się na listach lektur szkolnych, są

³ Edycje tego rodzaju określano jako *ad usum Delphini* lub *editio purificata*.

⁴ Graficzne interpretacje powieści (literatura światowa w krótkim ujęciu i z polotem) można zobaczyć pod adresem: http://www3.pro-helvetia.ch/expo/comic/comic_pl/literatur.html [dostęp: 23. 10. 2011].

opcjonalnym dodatkiem dla czytelników, którzy kontakt z treścią powieści ograniczają jedynie do komiksu i opracowań – bądź przeciwnie – stanowią uzupełnienie lektury oryginału.

Literatura polska jest również obiektem zainteresowań zagranicznych twórców komiksów. Z pewnością utrwalono i rozpowszechniono w postaci pasków komiksowych czeską wersję *W pustyni i w puszczy* (Říhová, Tešarová 1990), istnieje też holenderskie *Quo vadis* z lat siedemdziesiątych, francuska adaptacja *Krzyżaków* (Jacquette, Capo 2001), węgierskie wersje komiksowe kilku polskich powieści⁵, japońskie wydanie *Quo vadis* z 1982 roku⁶. To nieliczne tytuły dzieł uchodzących za arcydzieła literatury polskiej. Jednakże należy spodziewać się, że na zagranicznych rynkach wydawniczych istnieje ich więcej, a dotarcie do nich jest obecnie polem zainteresowań piszącej te słowa.

Światowość komiksu

Cech światowości komiksu należy upatrywać w powszechnie stosowanej formule powieści graficznych, a zatem w jego wszechobecności na przykład na japońskich, amerykańskich czy chińskich rynkach wydawniczych. Czytelnicy wymienionych krajów pochłaniają komiksowe wersje książek, filmów, seriali czy dramatów, a nawet poradników hobbystycznych. Ta wszechobecność podyktowana jest wysoką popularnością komunikacji wizualnej wśród młodych środowisk, ale nie należy sądzić, że tylko młodzi ludzie fascynują się komiksem. Prawdopodobnie ten gatunek jest czytany najchętniej przez młode pokolenia z uwagi na szybkość przyswajanych treści i na tematykę. W najnowszych powieściach graficznych poruszane są tematy bliskie współczesnemu społeczeństwu (np. aborcja, eutanazja czy klonowanie). Konwencja komiksu pozwala artystom na operowanie różnymi środkami plastycznego wyrazu – malarskimi planszami, narracyjnymi rysunkami albo odrealnioną

⁵ Atilla Fazekas narysował cztery komiksy będące adaptacjami polskich powieści: *Faraon* (1977) B. Prusa, *Czarne Sombbrero* (1982) A. Bahdaja, *Czarna Bandera* (1988) J. Meissnera oraz *Krzyżacy* (1992) H. Sienkiewicza. Zob. „Magazyn Miłośników Komiksu” http://kzet.pl/2009_02/m_kw_2.htm (dostęp 31.01.2012).

⁶ Autorem rysunków jest Marito Ai, pierwsze wydanie komiksu ukazało się w 1982 r., wydanie drugie w 1984 r. (obecnie nakład jest wyczerpany). Od 2007 roku w Japonii ukazuje się seria kieszonkowa pod tytułem *Manga-de dokuba*. Dotychczas nie wydano w tej serii dzieł polskich. Zob.: http://en.wikipedia.org/wiki/Manga_de_Dokuba [dostęp: 21. 10. 2011].

i groteskową kreską, a ta forma przyciąga uwagę szczególnie młodego odbiorcy.

Podsumowanie

Komiks z pewnością lokuje się w kręgu kultury popularnej, ale nie należy tutaj ubolewać nad upadkiem kultury wysokiej, choć taki dyskurs najczęściej towarzyszy rozważaniom na temat dzieł „masowych”. Należałoby raczej zauważyć, że w dobie kultury audiowizualnej komiks jest naturalnym następstwem wyrażania myśli przez artystów i naturalnym sposobem odbioru przez czytelników. Zresztą wciąż walczy o wyższą pozycję i broni swoich wartości. Wszelkie imprezy związane z komiksem – konwenty, festiwale, targi są hermetyczne, pojawiają się na nich zagorzali fani komiksu i nikt spoza branży. Wydaje się też, że sytuacja podobnie wygląda z czytelnictwem – krąg czytelników komiksów jest wąski i zamknięty. Prowadzi to do wniosku, że komiksowe adaptacje literatury pozostają zamknięte w tym kręgu. Być może należy tę hermetyczność przezwyciężyć; być może należy z podobnym entuzjazmem, jak orędownicy tego gatunku walczący o jego nobilitację oraz zbudowanie uczciwego zaplecza naukowego, zachęcać do stosowania komiksu w celu popularyzowania literatury polskiej – w zgodzie z maksymą, że cel uświęca środki. I nie chodzi w tym stwierdzeniu o pomniejsze znaczenie tej formy sztuki, lecz o wskazanie jej szerszemu kręgowi odbiorców. Z badań przeprowadzonych wśród studentów obcokrajowców wynika, że odbiorcą literatury polskiej są głównie osoby z kręgu zinstytucjonalizowanego, czyli najczęściej studenci polonistyki i specjalizacji polonistycznych⁷. Osoby uczące się języka polskiego i poznające kulturę polską, mogłyby również poszerzać swoją wiedzę poprzez lekturę komiksowych wersji literatury polskiej. Taka forma potencjalnie pozwalałaby na pozyskiwanie czytelników z kręgów niezinstytucjonalizowanych. Do tego potrzebne jest odpowiednie podejście osób, które popularyzują kulturę i literaturę polską wśród cudzoziemców oraz gotowość odbiorców na taką formę przekazu. Komiksowa wersja literatury może być alternatywą tradycyjnego procesu poznawczego

⁷ Dane pochodzą z ankiet przeprowadzonych wśród osób uczących się języka polskiego w ośrodkach zagranicznych. Wyniki kwestionariusza zostały zawarte w rozprawie doktorskiej *Recepcja literatury polskiej w krajach ościennych. Wybrane zagadnienia* napisanej przez autorkę artykułu pod kierunkiem prof. R. Cudaka w 2006 roku.

literatury polskiej, który z oczywistych względów nie zastąpi lektury oryginału, ale z pewnością wpłynie na urozmaicenie odbioru i uatrakcyjnienie go elementami wizualnymi, tak istotnymi we współczesnej kulturze.

Komiksową wersję dzieła literackiego można porównać z ekranizacją powieści. Ani jedna, ani druga forma nie gwarantuje sięgnięcia przez odbiorcę po oryginał. Obie formy są jedynie adaptacją – wizualną, jednakowoż nierównoprawną – przynajmniej w opinii większej części krytyków (głównie literackich). Bezsporne jest to, że komiks tworzy tekst, w którego słowach i grafice kryje się duch naszych czasów i być może narodu.

Literatura

- Hopfinger M., 2003, *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa: Sic!
- Kozłowski A., 1991, *Literatura piękna w nauczaniu języków obcych*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Miązga J., Ozga J., 2001, *Quo vadis – komiks na motywach powieści Henryka Sienkiewicza*, Kielce: Kolporpress SA.
- Porębski M., 1972, *Ikonosfera*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Szylak J., 1998, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Szylak J., 2000, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Toeplitz K.T., 1985, *Sztuka komiksu, Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa: Czytelnik.
- Woldan P., Glanc-Szymański J., 1999, *Ogniem i mieczem – komiks na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Łódź: Westa Druk.
- Wyslouch S., 1994, *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa: PWN.
- Żabski T., red., 1997, *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej.

Polish Literature in Comics

Comics as one of the texts of culture becomes a mediating element between cultures. The article attempts to answer the question whether the history of Polish literature presented in a form of a comics can influence the way in which Polish literature is regarded and enlarge its readers' number that is very limited outside of Poland. The author of the article also attempts to study the presence of Polish literary works (mostly novels) in multiple-panel comics, both in Poland and abroad.

Key words: comics, adaptations into comics, audiovisual/popular culture