

Marcin Jaworski

Od „słowa zwykłego” do „słowa jarmarcznego” : profanacyjna moc słowa we współczesnej kulturze popularnej na przykładzie komiksu z serii „Wilq”

Cieszyński Almanach Pedagogiczny 3, 56-65

2014

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.

Marcin Jaworski

Od „słowa zwykłego” do „słowa jarmarcznego” Profanacyjna moc słowa we współczesnej kulturze popularnej na przykładzie komiksu z serii „Wilq”

Komiks, jak wiele innych tekstów współczesnej kultury popularnej, poddawany jest procesom szczególnego „uświęcenia”. Tendencja ta stanowi echo szerszego zjawiska, tzn. niezwykłego dowartościowania konsumpcji w kulturze współczesnej poprzez uznanie jej za główną narrację rzeczywistości. Dla wielu osób to jedyny punkt odniesienia w „płynnej ponowoczesności”, a praktyki konsumenckie z tym związane (wraz z napędzającym te procesy wyścigiem o wysoki status w hierarchii konsumentów) przenoszą sferę konsumpcji do upragnionej i dla wielu niedosiężnej przestrzeni. „Uświęconej” właśnie. „Uświęcenie” komiksu oznacza w tym kontekście, że zabawa tym medium została oderwana od swoich podstawowych funkcji ludycznych, a potrzeby związane z recepcją komiksu kształtowane są w kontekście zaspokajania potrzeb konsumpcyjnych – dla których realizacji komiks jest tylko elementem pośredniczącym. Spektakularne (bo przeprowadzane w skali globalnej) przykłady takiej tendencji mogliśmy obserwować kilkanaście lat temu w Polsce przy okazji ekspansji japońskich komiksów (manga) i filmów animowanych (anime). Sprzedaż komiksów czy filmów animowanych z serii „Dragon Ball” (a wcześniej z serii „Pokémon”) była tylko pretekstem do konsumpcyjnej „dywersyfikacji” popularnego logo serii i umieszczania go na wielu innych produktach. Przede wszystkim na żywności typu *fast food*. Celem tych zabiegów była oczywiście socjalizacja młodego pokolenia do konsumpcji – względnie do konsumpcji zabawy. Na pewno zaś nie stanowiło to zachęty do zabawy kulturotwórczej.

Taka tendencja do komercyjnego¹ dowartościowywania zabawy, tzn. przeniesienia jej do „uświęconej” sfery konsumpcji (i oddzielania jej od kulturotwórczej praktyki zabawy rozumianej jako uczestniczenie w kulturze), jest niestety w kulturze współczesnej dominująca, ale nie jedyna. Obok wspomnianych procesów „uświęcania” zabawy w kulturze popularnej zachodzą procesy odwrotne – pro-

¹ Oczywiście, w kulturze współczesnej innym znaczącym czynnikiem prowadzącym do instrumentalizacji zabawy (w tym zabawy komiksem) jest ideologia: polityczna lub religijna.

fanowania tego „uświęconego” wzorca – między innymi poprzez odwoływanie się do tradycji kultury karnawałowej, opisanej przez Michaiła Bachtina – a precyzyjniej mówiąc, do karnawałowej praktyki używania słowa.

Zanim tego rodzaju działania opisemy, warto zdefiniować w interesującym nas kontekście termin „profanacja”, odwołując się do koncepcji filozoficznych Giorgia Agambena. Profanacja pojawiła się w teorii włoskiego filozofa jako część szerszego projektu emancypacji². Profanacja to, najkrócej mówiąc, praktyka odzyskiwania dla „świeckiego” użycia tego, co zostało od niego oddzielone i przeniesione do sfery *sacrum*, aby tego ponownie (w sposób wielowymiarowy) użyć. Proces przebiega w trzech etapach: dotknięcia profanacyjnego uruchamiającego przeniesienie obiektu uświęconego do sfery *profanum*, reutilizacji, czyli ponownego użycia, na końcu zaś odzyskania.

Ten, wydawałoby się, prosty mechanizm należy uznać za niezwykle nośny i wyzwalający dla praktyki kultury. Dawniej i dzisiaj. Można przecież spojrzeć np. na fenomen kultury karnawałowej w okresie średniowiecza jak na cyklicznie powtarzający się proces, w trakcie którego te elementy życia społecznego, które poza karnawałem były „uświęcone” i oddzielone od życia codziennego, na drodze: profanacji, reutilizacji i odzyskiwania przywracane były chwilowo dla „zwykłego użycia”. W podobny sposób można analizować współczesne praktyki tworzenia i recepcji popularnych tekstów kultury. W tym kontekście profanacja dotyczy kwestii zupełnie podstawowej: odzyskania zabawy dla kultury i oderwania jej od „uświęconej” sfery konsumpcji.

W odniesieniu do tego podamy jeden przykład (komiks), który będzie egzemplifikacją swoistego ludycznego radykalizmu pozostającego „w służbie” kulturotwórczo rozumianej zabawy, bliskiej poetyki karnawałowej. Czynnikiem pozwalającym na zachowanie kulturotwórczego wymiaru takiej zabawy i profanacyjnego „dotykania” nią różnych aspektów rzeczywistości był dokonany przez autorów wspomnianego komiksu zabieg uniwersalizacji humoru, który stał się zasadniczym nośnikiem profanacyjnej przemiany: przedmiotu zabawy, czyli komiksu i praktyki związanej z jego używaniem. Pozwolił on zachować cenne dla kulturotwórczej „jakości” takiej zabawy pierwiastki afirmacji i ambiwalencji. Pod tym kątem przeanalizujemy jeden z najbardziej znanych współczesnych polskich cykli komiksów autorstwa braci: Bartosza i Tomasza Minkiewiczów – „Wilq”.

Istotnie, podstawą twórczości tych autorów jest humor, który pozwala im „dotykać” profanacyjnie rzeczywistości. „W zasadzie to forma komiksu nas ogranicza”³ – stwierdził B. Minkiewicz – co należy rozumieć w ten sposób, iż humor

² Zob.: G. AGAMBEN: *Profanacje*. Tłum. i wstępem opatrzył M. KWATERKO. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 2006, s. 93–116.

³ S. FRĄCKIEWICZ: *Komiks jest winylem kultury. Rozmowa z Bartoszem Minkiewiczem. W: Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*. Red. S. FRĄCKIEWICZ. Warszawa: Wydawnictwo 40 000 Malarzy, 2012, s. 44.

stanowi w takim układzie element nadrzędny w stosunku do formy komiksowej, która staje się przekąźnikiem pierwiastka ludycznego. Jest to przy tym humor radykalny i profanacyjny; prawdziwie karnawałowy. Zdefiniujmy radykalizm tego humoru. Pozwoli nam to wyjaśnić, na czym polega bezkompromisowość i siła profanacyjna komiksu z serii „Wilq”.

Radykalizm humoru nie wynika z dążenia do krytyki rzeczywistości społecznej czy politycznej. Jest to humor bardzo Rabelaisowski, operujący „słowem jarmarcznym” i karnawałowymi „hasłami”, takimi jak np. „ambiwalentne obelgi”⁴. Karnawałowy charakter tego humoru polega także na stosowaniu zabiegu „odwrócenia” (Wilq, jak się przekonamy, to bardzo specyficzny typ superbohatera), ale przede wszystkim jest to humor pozwalający na swobodne „igranie z tym, co jest” – na dwóch zasadniczych polach. Po pierwsze chodzi o igranie z racjonalnością pewnego dominującego modelu zabawy – przede wszystkim komercyjnej, pop-kulturowej, oraz na igraniu z samym komiksem i przyjętą praktyką jego używania. Po drugie (co szczególnie będzie nas interesować) – o igranie z rzeczywistością „zagarnianą” przez humor i w ten sposób profanacyjnie przemienianą, odzyskiwaną dla zabawy. W komiksach Minkiewiczów nie partykularna i wymierzona przeciw komuś lub czemuś satyra, ale uniwersalny humor obejmuje wszystko. A jest to przy tym humor radykalny w swojej intensywności i nawiązujący do tradycji karnawałowej, a jego przejawem okazuje się „słowo jarmarczne”.

Zacznijmy analizy od pierwszego z wymienionych elementów, czyli od humorystycznego igrania z racjonalnością dominującego modelu zabawy komiksem o superbohaterach. Minkiewiczowie dokonują profanacji tego modelu. Zapytajmy, co w tym kontekście można profanować? Otóż komiksy o superbohaterach należą niewątpliwie do strefy „uświęconej”. Ich „uświęcenie” ma, po pierwsze, charakter komercyjny (superbohaterowie zostali sprawnie zawłaszczeni przez świat konsumpcji, np. przez przemysł reklamowy). Po drugie, specyficzny rodzaj „uświęcenia” wynika z tego, że są to komiksy przeznaczone dla nastolatków, a więc w pewien sposób niewinne w swej ludycznej banalności, cechujące się czarno-białą wizją świata (jej odbiciem są nieskomplikowani i wyraziści bohaterowie). Paradoksalnie więc, wbrew prostocie i ludycznemu charakterowi takich opowieści, ich recepcja jest poważna. Dotyczy przecież superbohaterów, współczesnych herosów, którzy podejmują się nadludzkich dzieł. Ich przygody śledzi się w skupieniu i napięciu.

W czym przejawiało się dzieło profanacji dominującego modelu zabawy komiksem o superbohaterach? Takich elementów można wymienić wiele. Do

⁴ Takie terminy jak: „mowa jarmarczna”, „słowo jarmarczne”, „ambiwalentne obelgi”, „dół materialno-cieleśny”, „obrazy skatologiczne”, „eksponowanie organów płciowych”, „wesoła względność”, „schodzenie do wnętrza ciała, wnętrzości”, „kawałkowanie ciała” zaczerpnięte zostały z pracy M. Bachtina. Zob.: M. BACHTIN: *Twórczość Franciszka Rabelais’go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*. Tłum. A. i A. GORENIOWIE. Oprac., wstęp, komentarze i weryfikacja przekładu S. BALBUS. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1975.

wzorca komercyjnych opowieści o superbohaterach nie pasują np. zaproponowane przez Minkiewiczów projekty okładek. Chodzi o ich ostentacyjnie antykomercyjną nieatrakcyjność oraz ironiczność skierowaną w pełen patosu świat komiksowych herosów. Jednak elementem najdobitniej świadczącym o profanacji i „odwróceniu” dominującego modelu rozumienia i recepcji komiksów o superbohaterach jest sposób przedstawienia Wilqa – głównego bohatera serii. Istnieje pewien utrwalony wzorzec obrazowania tego rodzaju postaci. W skrócie mówiąc, jest to postać dysponująca szczególnymi mocami, nadludzką kondycją fizyczną, inteligencją i ponadprzeciętnymi przymiotami charakteru, takimi jak, np. ofiarności czy odwaga. Na tle umiędzionych, inteligentnych i szlachetnych – a więc w wielu aspektach pięknych superbohaterów – Wilq przedstawia się jako ich żalosna karykatura. Czytelnicy widzą ponurą, mało inteligentną i wiecznie niezadowoloną fizjonomię Wilqa. Postać nie pomnikową, ale pokraczną. Wilq potrafi latać i to nawet w typowej dla Supermana pozycji, tzn. z wyciągniętą przed siebie ręką, a „wspomagany” jest w tym „dziele” zabawną pelerynką, która raczej przypomina zawadiacko zarzucony na plecy (za krótki) ręcznik. Wilq nosi charakterystyczny strój superbohatera, ale z humorystycznym znakiem żółwia na piersiach (to oczywiście parodystyczne nawiązanie do znaku nietoperza, jakim posługiwał się Batman, a zarazem znak karnawałowo „odwrócony”, skoro żółw to symbol dostojnej powolności, a nie zdolności do błyskawicznego działania). Można więc powiedzieć, że siła profanacji bohatera tego komiksu, a także jego świata – świata superbohatera, sprofanowanego i poddanego humorystycznej metamorfozie, polega na tym, że Wilq jedynie „odgrywa rolę suoperbohatera – znanego z amerykańskich komiksów potężnego, dysponującego nadludzkimi mocami pogromcę zła. Jego świat jednak to nie Metropolis, lecz opolskie osiedle mieszkaniowe, zabudowane blokami z wielkiej płyty. [...] Misje, których podejmuje się z całą powagą opolski superbohater – na co dzień pracownik techniczny agencji reklamowej – są absurdalne i surrealistyczne, podobnie zresztą jak postać jego głównego antagonisty, szalonego naukowca Doktora Wyspy. Komizm serialu wynika właśnie z ustawicznego zestawiania patetycznej konwencji z jej realizacją w przasnej rodzimej scenerii”⁵. W ten sposób dokonuje się „niestosowne użycie świętości” schematycznego (pełnego powagi) i komercyjnego modelu zabawy komiksem o superbohaterach i co za tym idzie – reutilizacja formy i treści tego typu narracji.

Profanacyjnie dotknięty i wytracony ze sfery „uświęconej”, a następnie skierowany do sfery *profanum* w celu reutilizacji i odzyskania komiks o superbohaterze z Opola podlega dalszym radykalnym zabiegom ludycznym. Proces ten skutecznie wspomaga warstwa tekstowa rozpatrywanego komiksu, a właściwie „mowa jarmarczna”, jaką posługują się postacie w tej serii komiksowej. Zwróć-

⁵ A. RUSEK: *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*. Poznań: Biblioteka Narodowa, 2010, s. 263–264.

my przy tym uwagę na to, że żeby Wilq mógł zacząć posługiwać się „mową jarmarczną”, najpierw sam musiał zostać radykalnie sprofanowany/przemieniony – co zdążyliśmy już opisać i co można nazwać świadomym obniżeniem rangi superbohatera przez autorów tego komiksu. To celowe „obniżenie rangi” Wilqa jako superbohatera uwolniło go od konieczności używania pełnej patosu mowy „oficjalnej”, a więc takiej, jaką posługują się klasyczni superbohaterowie, mowy zastygłej w narzuconej konwencji powagi i poprawności, gdzie zanika przyjemność igrania słowem, budowania nowych układów słów, znaczeń czy dźwięków, nie mówiąc już o praktyce niestosownego wykorzystania „świętości” – w tym wypadku „świętości” „zwykłego słowa”, tzn. słowa, jeśli tak można powiedzieć, skomercjalizowanego – wzmacniającego ideę konsumpcji zabawy komiksem.

Bracia Minkiewiczowie postanowili tę oczywistość poddać oddziaływaniu profanacyjnemu. I znów humor stał się punktem wyjścia i dojścia zaproponowanej przez nich zabawy w recepcję komiksu o superbohaterach. Tak jak w przypadku „prawdziwych” superbohaterów ich sposób komunikowania się odzwierciedla ich szczególnie status, tak w przypadku Wilqa jego radykalna „mowa jarmarczna” odbija jego „odwróconą” i sprofanowaną naturę, naturę sparodiowanego superbohatera. Wilq to jakby nieocenzurowany przez wydawcę i autorów superbohater, którego czytelnicy widzą, chociaż on ich „nie widzi”, i w dodatku, niewidoczni mogą jeszcze bawić się w „podśluchiwanie” tego, co „mówi” i w podpatrywanie tego, co robi.

W średniowiecznej i wczesnonowożytnej kulturze karnawału „słowo jarmarczne” początkowo zawsze było „zwykłym słowem” (niekiedy oficjalnym, „opowiadającym” instytucję władzy), które jednak stawało się słowem przemienionym za sprawą profanacyjnego dotknięcia lub „niedbałego użycia” (Agamben). Potem takie słowo zaczynało „działać”, tzn. zyskiwało nową racjonalność pozwalającą wyjść na jaw żywotnej energii „słowa jarmarcznego” z jego strukturą: ambiwalentną, niestabilną, z płynnością znaczeń i interpretacji (co odpowiada czynności reutilizacji), by potem tworzyć „szczególny sposób życia”. Z analiz karnawałowej kultury śmiechu Bachtina płynął też wniosek, że śmiech był traktowany jako „zasadniczy ludzki pierwiastek”, a także jako czynnik pozwalający ujmować świat w przemianie, w stawaniu się. Podobnie jest w analizowanym przypadku, gdzie humor stanowi wyraz międzyludzkiego porozumienia autorów i czytelników, a także wyraz pewnej wizji rzeczywistości, w której wszystko podlega jego uniwersalnemu działaniu. Humor jest radykalny w swej intensywności, ale zachowuje kulturotwórczy wymiar ambiwalencji. Oto kilka przykładów odnowienia tych reguł w analizowanym komiksie o przygodach Wilqa.

Ruchem intensyfikującym zabawę w profanowanie „słowa zwykłego” po to, aby stało się „słowem jarmarcznym”, było włączenie przez Minkiewiczów do narracji komiksowej (rzekomych) sentencji słynnego trenera reprezentacji Polski w piłce nożnej Antoniego Piechniczka. Można się domyślać, że umieszczenie w komiksie wypowiedzianych przez różne postacie sentencji zasłużonego trenera

(gdy on sam nigdy się nie pojawia) miało wprowadzić do surrealnych przygód Wilq'a przeciwwagę w postaci słowa poważnego, solennego, słowa, które wypowiada się powoli, z namaszczeniem i ze świadomością, że jest to słowo **samego trenera Piechniczka** – autorytetu (piłkarskiego). Sentencję trenera oznajmia się innym, w zabawnie-ceremonialny sposób, zawsze zaczynając ją od wstępu: „Jak mawia trener Piechniczek...”. Ambivalentny charakter tych słów wydaje się dość oczywisty; wystarczy się z nimi zapoznać. Oto kilka przykładów:

A zatem: *Jak mawia trener Piechniczek:*

- *Jeśli nie masz czasu na rozgrzewkę – przynajmniej oddychaj przez nos.*
- *Przeegraliśmy mecz, ale mamy piłkę.*
- *Wiara wierzy w cuda.*
- *Czasami się zawsze wygrywa, a czasami nigdy.*
- *Jeśli chcesz grać w piłkę, musisz myśleć jak piłka.*
- *Koszulek macie siedem, ale piłki są trzy.*
- *Skończyła się szatnia – zaczęła się trawa.*

Dodajmy do tego jeszcze powiedzenie, które można uznać za bliższe w poetyce rejonom „dołu materialno-cieleśnego”:

- *Jak mawia trener Piechniczek: Taka akcja, że aż się sędzia za krocze złapał⁶.*

Są to słowa wypowiedane z wielką powagą, ale im dłużej tak się je wypowiada, tym bardziej wydają się zabawne. Nie są to już zwykłe słowa, ale słowa przemienione, jarmarczne. Zwróćmy uwagę na to, że równie ambiwalentna, co charakter tych sentencji, wydaje się pozycja trenera. O nim też można powiedzieć, że został przemieniony – do tego stopnia nawet, że stracił jakiegokolwiek cechy substancjalne. Trener jest tutaj ludyczną funkcją humoru – czynnika nadrzędnego, który zupełnie unieważnił przypisaną mu rolę szacownego selekcjonera. Trener Piechniczek istnieje w tej narracji tylko jako przywoływane przez kogoś innego **słowo** oraz element równoważący surreálną zabawę. To charakter tego słowa, tzn. jego poważny ton, w zestawieniu z komizmem tego, co w tym słowie wybrzmiewa, jest istotny dla ujawnienia się humoru. Powtórzmy więc, że i w tym wypadku nie były to kpiny wymierzone w konkretną osobę, czyli w Piechniczka – znakomitego polskiego trenera, którego bracia Minkiewiczowie (rzekomo) nie lubią i z którego sobie w niewyszukany sposób dworują. Przeciwnie, trener jest tutaj obiektem, **dzięki któremu** objawia się i wzmacnia humor, a jego jarmarczne powiedzonka być może wcale nie są jego (co wydaje się nawet bardzo prawdopodobne).

Kolejnym krokiem na drodze do intensyfikacji zabawy w profanację „zwykłego słowa”, które staje się „słowem jarmarcznym” na gruncie analizowanego komiksu o superbohaterach jest zabawa w odczytywanie komiksowych dialogów. Podajmy przykład. W jednym z odcinków Wilq'a prowadzi śledztwo w sprawie

⁶ Wiele cytatów z komiksów serii „Wilq” zebrano na stronie internetowej: pl.wikiquote.org/wiki/Wilq_Superbohater.

popelnionego morderstwa. Superbohater zjawia się na miejscu zbrodni i zadaje pytanie jednemu ze świadków: *Teraz ty. Jesteś świadkiem, tak?* Na co świadek odpowiada: *Właśnie. To co, weźmiesz po „Strażnicy”? Ja się skuszę* – odpowiada drugi ze świadków, a Wilq czuje, że dochodzenie wymyka mu się z rąk⁷.

Wreszcie pojawiają się takie dialogi, które są już przykładem „mowy jarmarcznej” z jej brutalną i żywiołową bezpośredniością. *Co dla ciebie młody człowieku?* – pyta kulturalnie Wilq kierownik klubu komiksowego „Kącik”. *Buzi, dupci, cipci i drucika* – odpowiada z typową dla siebie „uprzejmością” Wilq⁸. Na tym ostatnim przykładzie widać w praktyce działanie „mowy jarmarcznej” z takimi jej elementami, jak: „ambiwalentne przenikanie”, gdzie groźba miesza się z żartem, wulgarność z „ludową” witalnością słowa, powaga z jawną drwiną. Powaga i poprawność obyczajowa „słowa zwykłego”, która jest warunkiem „poprawności” modelu komercyjnego odbioru komiksu, zostaje zniszczona. Dalej tendencja ta jedynie się pogłębia.

Czynnikiem wzmagającym cały ten proces jest karnawałowa żywiołowość tekstu coraz bliżej „krążąca” wokół „dołu materialno-cieleśnego”, gdzie dominują „obrazy skatologiczne”, „eksponowanie organów płciowych” i „ambiwalentne obelgi”. W analizowanej narracji przejawia się to np. w skatologicznych sentencjach, wypowiedzianych z ponurą miną przez Wilq. Sentencje te wyrażają szeroki wachlarz emocji opolskiego superbohatera. Od rozdrażnienia i gniewnych reakcji (kiedy otrzymuje enigmatyczną poradę, sarka: *Rady! Srazy! Dupady!*), poprzez kategoryczne stwierdzenie: *Nie możemy podcinać gałęzi, na której sramy we własne gniazdo!*, po jawnie „cieleśne” wyznanie: *Będzie burza, bo mi się wydłuża*⁹.

Dopiero jednak pojawienie się w narracji „ambiwalentnych obelg” znosi wszelkie granice komercyjnej poprawności i otwiera tekst na karnawałową „wesołą względność”, gdzie humor przemienia się w humor radykalny, skatologiczny i nadal będący wyrazem afirmacji, a nie resentymentu czy wrogości. Wszak wydawałoby się bardzo groźna obelga: *Wyrwę ci serce i naszczam w prawy przedsionek!* – wydaje się tak absurdalna, że aż śmieszna. Poza tym to drastyczne „zagłębianie” się w korpus obrażanego przeciwnika świetnie wpisuje się w takie „hasła” ze słownika kultury karnawału, jak np.: „schodzenie do wnętrza ciała, wnętrzości” lub „kawałkowanie ciała”. Natomiast inne, pełne rezygnacji i fatalizmu stwierdzenie Wilq odpowiada „hasłu”: „eksponowanie organów płciowych” i brzmi: *Ciebie o coś prosić, to jak ch...m trawę kosić*¹⁰.

⁷ B. MINKIEWICZ, T. MINKIEWICZ: *Wilq. Nielicha zagadka*. „Produkt. Magazyn Komiksowy” 2003, nr 2, s. 80–82.

⁸ B. MINKIEWICZ, T. MINKIEWICZ: *Wilq Superbohater – 2: Historii, której wolałbyś nie znać*. Warszawa: Prószyński Media, 2014, s. 6.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Jak echo odpowiada mu F. Rabelais: *łatwiej dobyłbyś pierdnięcie ze zdechłego osła niżeli z niego słowo*. F. RABELAIS: *Gargantua i Pantagruel*. T. 1. Tłum. i koment. opatrzył T. ŻELEŃSKI (BOY). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973, s. 48.

Rymowany charakter tego powiedzonka łagodzi jego degradujący wydźwięk. Próba zaś **wyobrażenia sobie** takiej sytuacji z całą pewnością musi wzbudzać spontaniczny śmiech, ze względu na zaskakujący dysonans wymienionych „instrumentów” i sposobu ich wykorzystania. Z kolei stwierdzenie: *Mogę wam najwyżej z okna faję pomerdać. I to też leniwie i niechętnie. O, tak!* – niesie z sobą spory ładunek ambiwalencji. Ambiwalentny charakter takiego stwierdzenia polega na tym, że nie jest wcale atakiem na kogoś. To nie obraza innych, ale pochwała samego siebie, co dobitnie potwierdza końcowe (podkreślone stosownym gestem): *O, tak!*

Warto zwrócić uwagę na to, że wraz z intensyfikacją zabawy w profanowanie słowa następuje zjawisko, które Roland Barthes nazwał w jednym ze swoich esejów procesem „chudnięcia tekstu”. Owo chudnięcie tekstu w analizowanym kontekście to stopniowe zanikanie elementów związanych z komiksem w ogóle i specyfiką treściową oraz formalną komiksu o superbohaterach w szczególności (w jego komercyjnym rozumieniu) na rzecz odsłaniania się i dominacji humorystycznej struktury tego tekstu. W przypadku komiksu z serii „Wilq” możemy mówić o pełnej intensywności zabawie, która przybiera formę przelewającego się potoku: przemienionych słów, rubasznych skojarzeń, ludycznych niedomówień, czyli prawdziwie karnawałowej manifestacji „dołu cielesnego”. Podajmy jeden przykład. Na pełną oburzenia uwagę Wilq’a, aby policjanci oskarżający go o kradzież „nie szarpali bohatera” (czyli jego właśnie) następuje prawdziwa reakcja łańcuchowa wymyślanych przez stróżów prawa skojarzeń i skatologiczno-erotycznych wariacji na temat określenia: „szarpać bohatera”: „»Szarpać bohatera«! To też jest niezłe określenie... – woła podekscytowany policjant. [...] Ale ja nadal wolę: »klepać klona«, »ślimaczyć łasucha«, »wspierać trębaczka«, »cofać Bułgara«, »polerować pazura«, »dynamizować ślimaka«” itd.

Podsumowując, bracia Minkiewiczowie, proponując swoim czytelnikom zabawę w niecodzienną recepcję komiksu o superbohaterze „Wilq”, najpierw dokonali profanacji i reutylizacji „uświęconej” treści i formy komiksu o superbohaterach po to, aby uczynić go dostępnym dla „zwykłego użycia”. Jednocześnie jednak, koncentrując się głównie na słowie i radykalizując to słowo poprzez jego ludyczną intensyfikację pierwiastkiem humoru, nawiązali do kulturotwórczej tradycji zabawy „słowem jarmarcznym” w kulturze karnawałowej średniowiecza. W ten sposób przeprowadzili w swoim komiksie proces profanacji i odzyskania bezinteresownej zabawy komiksem, a szerzej – zabawy kulturotwórczej. Udało im się bowiem dokonać aktu unieważnienia praktycznych (czyli służących konsumpcji) funkcji słowa „uświęconego”. Bezinteresowny radykalizm, jaki pojawił się w to miejsce, miał charakter afirmujący, a nie niszczący, i objawił się w postaci „słowa jarmarcznego” wpisanego w strukturę narracyjną komiksu. Dlatego analizowane: powiedzonka, dialogi, sentencje skatologiczne, „ambiwalentne obelgi” i drastyczne metamorfozy języka stały się dla dominującego modelu zabawy komiksem niemożliwe do zaanektowania. Dzięki twórczemu użyciu „sło-

wa jarmarcznego” wykraczały poza pragmatykę komercyjnej recepcji tych tekstów kultury popularnej. Była to więc udana, głęboko kulturotwórcza profanacja dominującego modelu zabawy instrumentalnej na gruncie współczesnej kultury popularnej; od „słowa zwykłego” do „słowa jarmarcznego”.

Marcin Jaworski

From a “common word” to a “vulgar word”

Profanatory power of the word in contemporary pop culture based on the study of a comic book from the “Wilq” series

Summary

The following paper addresses the problem of instrumentalization of play in contemporary culture based on the study of popular culture. This tendency is a reflection of a broader process, which is the instrumentalization of culture in the consumerist society. In this context, the aim of the article was not to point to this dominant tendency; rather, to present a text of popular culture (a comic book) exemplifying a reverse relation: an attempt to regain, through the culture-influencing mechanism of profanation, play in general, and play with a comic book in particular, for the purpose of reclaiming play as a part of culture, and not a link in the consumerist world. The element enabling the process of profanation was the word, which, as was shown in the paper with reference to M. Bakhtin’s theory of carnivalization, was undergoing a transformation from a “common word” to a “vulgar word”. The analysis of “Wilq”, a popular comic book series by the Minkiewicz brothers allowed us to reveal the potential of the “vulgar word” in social communication, its popularity, and cultural and culture-influencing value.

Key words: profanation, word, culture, popular culture, comic book, consumption, play

Marcin Jaworski

Vom „einfachen” zum „kitschigen” Wort. Entweihende Kraft des Wortes in gegenwärtiger Popkultur am Beispiel des Comics aus der Reihe „Wilq”

Zusammenfassung

Der vorliegende Text betrifft das Problem der Instrumentalisierung des Spiels in gegenwärtiger Kultur aufgrund der Popkultur. Diese Tendenz spiegelt einen umfangreicheren Prozess wider – nämlich die Instrumentalisierung der Kultur in einer Konsumgesellschaft. Der Verfasser bezweckte, nicht so sehr die dominante Tendenz, sondern einen Popkulturtext (Comic) darzustellen. Der Text war ein Versuch, mittels des Mechanismus der kulturbildenden Entweihung den Sinn des Spiels im allgemeinen und des Spiels mit Comic insbesondere in Anbetracht der primären Bedeutung des Spiels, das kein Element der Konsumwelt ist, wiederzuerlangen. Das Element, das den Entweihungsprozess möglich machte, war ein Wort, das – wie es hier in Bezug auf M. Bachtins Konzept der Karnevalisierung gezeigt wurde – vom „einfachen“ zu „kitschigen“

Wort transformiert wurde. Die Analyse der populären Comicreihe „Wilq“ von den Gebrüdern B. u. T. Minkiewicz erlaubte, das ganze Potential der gesellschaftlichen Kommunikation des „kitschigen Wortes“, dessen Reichweite und kulturbildenden Wert zu offenbaren.

Schlüsselwörter: Entweihung, Popkultur, Comic, Konsumtion, Spiel