

Religie w komiksach.

Wstęp

Zdarza się, że gdy czytamy komiksy, to myślimy o religii, o jakimś jej aspekcie. Zdarza się również, że komiksy same w sobie, bez względu na treść, są dla nas źródłem przeżyć, które uznajemy przynajmniej za metafory doświadczeń religijnych. Komiks staje się „apokryfem” – palimpsestem narracji, w której odtwarzane, przetwarzane oraz kreowane są treści religijne.

W dniach 16–17 kwietnia 2020 r. odbyła się w Poznaniu konferencja dotycząca różnych form przedstawienia religii w komiksach. W prezentowanym numerze „Images” znalazła się część wygłoszonych podówczas referatów, oczywiście – z odpowiednimi dopowiedzeniami, rozszerzeniami i kontekstami. W trakcie wspólnych dyskusji zauważyliśmy, że w komiksach od/prze/wy/twarzane są ważne dla różnych religii treści, funkcjonujące często jako ich wizualne interpretacje, a używając terminologii Genette’a – hiperteksty. Wprowadziliśmy powyżej pojęcie „palimpsestu”, aby pokazać, że każde medium, w tym właśnie komiks, staje się naturalnym „środowiskiem” dla tworzonych i przekazywanych treści religijnych, medium „projektującym” nowego i następnego odbiorcę. Tytuł numeru „Images” – *Religie w komiksach* oznacza w tym kontekście wielość i różnorodność perspektyw religijnych, ale też badawczych. W dziale tematycznym numeru dominują teksty odnoszące się do tradycji judeochrześcijańskiej, choć Czytelnik znajdzie również artykuły na temat innych tradycji religijnych.

Prezentowany przez nas tom składa się z trzech części: (I) „Religie w komiksach”, (II) „Author Gallery” oraz (III) „Varia”.

Dział „Religie w komiksach” otwiera artykuł Jerzego Szyłaka za tytułowany *Komiks jako profanowanie mitu* będący syntezą zawierającą opis złożonych relacji między komiksami i religiami. Wojciech Birek w artykule *Spór o mangę – rzut oka z perspektywy badacza komiksu* opisuje reakcje przedstawicieli środowisk religijnych w Polsce na mangę i anime, i jak się okazuje – podążając za narracją Autora – reakcje są zaskakujące. Jakub Jankowski proponuje Czytelnikowi artykuł „*Comics making as a form of prayer?*”. *Komiksowa materialność na przykładzie*

komiksu *Deserto / Nuvem Francisco Sousy Lobo*, w którym pokazuje, jak wyjątkową funkcję pełni lub może pełnić komiks w pytaniu o wiarę. Marek Kaźmierczak wskazuje w *Nie.Przedstawialne. Uwagi o ciałach boskich, zwierzęcym i ludzkim w komiksie Roberta Crumba* Księga Genesis, że poetyka komiksu modeluje myślenie o treściach religijnych. Ewa Górecka w artykule *Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis* proponuje namysł nad tą powieścią w perspektywie jej komiksowych, nieoczywistych adaptacji. Mariusz Guzek oddaje Czytelnikowi tekst zatytułowany *Husyckie wątki religijne w najnowszym czeskim komiksie historycznym*, aby pokazać wciąż żywą tradycję tego niezwykłego nie tylko w historii Czech zrywu społeczno-religijnego, a jednocześnie – aby wydobyć „zaangażowanie” komiksu w rozmowę o historii i tożsamości. Marcin Kowalczyk w artykule *Człowiek i superbohater – Marvelowskie spojrzenie na Jana Pawła II* pokazuje, jak ważna jest perspektywa historyczna i religijna w komiksie religijnym. Jakub Ratajczyk w opracowaniu zatytułowanym *Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan*. Dziewczynna, która widzi więcej *Tomoki Izumiego* omawia wątki religijne we współczesnym japońskim komiksie.

W „Author Gallery” prezentujemy kadry Pawła Piechnika z komiksu *Chleb wolnościowy*.

Przekład intersemiotyczny. Przypadek znaku drogowego, ekfrazy i adaptacji filmowej Zbigniewa Klocha jest tekstem otwierającym część „Varia”. Przekład między porządkami medialnymi i kodami komunikacyjnymi opiera się na istnieniu osobliwych ekwiwalencji – i to o nich traktuje ten artykuł. Przemysław Wiatr w artykule *Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce* odpowiada na ważne pytanie, które brzmi: jak pod wpływem zmian technologicznych w produkcji i dystrybucji informacji zmieniają się społeczne wyobrażenia na temat samych tych środków przekazu? Artur Kamczycki w *El Lissitzky's Red Wedge as the Hebrew letter Yud* proponuje, aby „czerwony klin” ze znanego rewolucyjnego plakatu, którego twórcą jest El Lissitzky, interpretować jako hebrajską literę jud. Katarzyna Taras w tekście *Jak autor zdjęć może pomóc aktorowi, czyli Joker od kuchni* przenosi Czytelnika do świata innej rewolucji, której metaforą poznawczą jest bez wątpienia film *Joker*. Autorka opisuje zależności między technologią, znaczeniem i grą aktorską, bazując między innymi na unikatowej wiedzy, której źródłem jest jeden z twórców filmu. Sylwia Szostak proponuje Czytelnikowi artykuł *Serwisy streamingowe a lokalna branża audiowizualna – mapowanie wpływu Netflixu na polski sektor produkcji*. W Polsce jeszcze niewiele napisano o wpływie tego cyfrowego, globalnego gracza na rodzimą produkcję i recepcję kina. Tekst Sylwii Szostak jest ważnym – z perspektywy rozwijanych badań – studium. W kolejnym artykule Czytelnik pozostaje w obszarze technologii cyfrowych, choć w innym już kontekście. Michał Mróz w opracowaniu *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do*

kreowania światoopowieści opisuje wpływ przestrzeni na różne aspekty tekstu interaktywnego, a ściślej – na fabułę i gameplay.

Wszystkie części numeru składają się na opowieść o człowieku współczesnym, który w znakach i poprzez znaki wciąż rozpędza dialektykę mitu i dosłowności, ponieważ jest to jedyna dialektyka, która służy zrozumieniu ambiwalentnej przecież formy uwikłania w historię i w codzienność. Komiks jest czułym niczym taśma filmowa „reportażem” z konsekwencji istnienia takiej dialektyki, zwłaszcza komiks o tematyce religijnej. Przekład intersemiotyczny, kondycja posthistoryczna, uwikłana w rewolucję litera jud, Joker będący everymanem, Netflix jako granica i źródło doświadczeń filmowych, grove światoopowieści to „deklinacje” tej dialektyki. Dialektyki niezwykle dramatycznej.

Zapraszamy do lektury.

Justyna Czaja, Marek Kaźmierczak, Michał Traczyk