

IMAGES

The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXV
Number 44
Poznań 2023

ISSN 1731-450X



Special Issue:

Religions in Comic Books

IMAGES

The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXV
Number 44
Poznań 2023

ISSN 1731-450X

Special Issue:
Religions in Comic Books

Volume editors

Justyna Czaja

Marek Kaźmierczak

Michał Traczyk

Athens – Amadora – Bydgoszcz – Doha – Edinburgh
Gdańsk – Glasgow – Leeds – London – Łódź – Mainz
Marquette – Poznań – Prague – Stockholm – Toruń – Warszawa

Editorial Michael Brooke
Advisory Board: Oksana Bulgakova
Maciej Drygas
Małgorzata Hendrykowska
Wojciech Marczewski
Petr Mareš
Aleksander W. Mikołajczak
Anna Osmólska-Mętrak
Anna Zarychta

Spis treści / Contents

- 5 *Religie w komiksach. Wstęp*
(Justyna Czaja, Marek Kaźmierczak, Michał Traczyk) **Religie w komiksach**
- 11 Jerzy Szyłak, *Komiks jako profanowanie mitu*
- 23 Wojciech Birek, *Spór o mangę – rzut oka z perspektywy badacza komiksu*
- 33 Jakub Jankowski, „*Comics making as a form of prayer?*”. *Komiksowa materialność na przykładzie komiksu Deserto / Nuvem Francisco Sousy Lobo*
- 63 Marek Kaźmierczak, *Nie.Przedstawialne. Uwagi o ciałach boskim, zwierzęcym i ludzkim w komiksie Roberta Crumba Księga Genesis*
- 79 Ewa Górecka, *Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis*
- 99 Mariusz Guzek, *Husyckie wątki religijne w najnowszym czeskim komiksie historycznym*
- 117 Marcin Kowalczyk, *Człowiek i superbohater – Marvelowskie spojrzenie na Jana Pawła II*
- 135 Jakub Ścibor Ratajczyk, *Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej Tomoki Izumiego*
- 149 Paweł Piechnik **Author Gallery**
- 157 Zbigniew Kloch, *Przekład intersemiotyczny. Przypadek znaku drogowego, ekfrazy i adaptacji filmowej* **Varia**
- 167 Przemysław Wiatr, *Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce*
- 180 Artur Kamczycki, *El Lissitzky's Red Wedge as the Hebrew letter Yud*
- 196 Katarzyna Taras, *Jak autor zdjęć może pomóc aktorowi, czyli Joker od kuchni*
- 204 Sylwia Szostak, *Serwisy streamingowe a lokalna branża audiowizualna – mapowanie wpływu Netflix'a na polski sektor produkcji*
- 227 Michał Mróz, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światopowieści*
- 247 *Noty o autorach*
- 250 *Notes about authors*

WOBEC KRÓLA NABUCHODONOZORA SPEŁNIŁY SIĘ WSZYSTKIE PRZEPOWIEDNIE I TŁUMACZENIA SNÓW DOKONANE PRZEZ DANIELA. KRÓL W KOŃCU ZACZAŁ WIELBIĆ BOGA I OPOWIADAŁ WSZYSTKIM, JAK BÓG JEST WSPANIAŁY. NABUCHODONOZOR W KOŃCU ZMARŁ W SĘDZIWYM WIEKU I NASTĘPOWALI NOWI KRÓLOWIE.



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, zwierzęcych 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 niezwykle 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



?!



RELIGIE W KOMIKSACH



Komiks jako profanowanie mitu

ABSTRACT. Szyłak Jerzy, *Komiks jako profanowanie mitu* [Comic books as the profanation of a myth]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 11–21. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.1>.

Traditionally, literary works are considered to be displaced myths. Comic book researchers would like to treat the objects of their analysis in the same way. Comics, however, are counted as mass culture, and are therefore treated differently. A work of art can open a human being to the transcendent. On the other hand, a comic imposes a kind of distance on the reader and is rather a story about how someone experiences the sacred, a voice in the discussion about the nature of religious experiences. Comics' specificity, on the other hand, is conducive to creating stories which are mocking and critical of other types of messages. This does not mean, however, that there are no comic artists who try to offer the reader the possibility of contact with the transcendent.

KEYWORDS: comics, displaced myths, religion

Kiedy pada hasło „komiks i religie”, wielu badaczy niemal odruchowo zaczyna dokonywać przeglądu komiksów, w których mowa o sacrum (Bogu lub bogach, wyznaniach religijnych, osobach duchownych, aniołach, Piekło, innych istotach nadprzyrodzonych oraz wierze i niewierze). Przy rozważaniach tego typu za punkt wyjścia można przyjąć stwierdzenie Milana Kundery, iż literatura zajmuje się psychologicznym i historycznym roztrząsaniem mitów, czyli ich profanowaniem[1]. Konstatacja ta pozwala zadać pytanie, w jaki sposób podobny proces zachodzi w komiksach. W tym miejscu można przywołać mnóstwo różnych opowieści rysunkowych, takich jak: *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve'a Dillona, *Sandman* Neila Gaimana i całej rzeszy rysowników, *Bóg we własnej osobie* Marca-Antoine'a Mathieu, *Odrodzenie* Tima Seeleya i Mike'a Nortona, *Animal Man* – nie tylko ze scenariuszami Granta Morrisona, lecz także i te, w których Jamie Delano jako scenarzysta kazał bohaterowi zakładać religijną sektę, a także *Incala* Alexandro Jodorowsky'ego i Moebiusa oraz *Boże dzieło* Marka Millara, chociaż to ostatnie dzieło jest strasznie niemądre. Chcąc spojrzeć na nazwane zjawisko z innej perspektywy, można też sięgnąć do takich książek dla dzieci, jak *Biblia. Wielkie opowieści Starego Testamentu* Frederica Boyera i Serge'a Blocha oraz *Minibiblia w obrazkach* Soledad Bravi. Oparta na takich podstawach refleksja musi obracać się wokół zaproponowanej przez Northrope'a Frye'a koncepcji fikcji jako przemieszczenia mitu[2] oraz koncepcji mitów zdegradowanych, wyłożonej w pismach Mircei Eliadego[3].

[1] M. Kundera, *Zdradzone testamenty. Esej*, przeł. M. Bieńczyk, Warszawa 1996, s. 13–14.

[2] N. Frye, *Mit: fikcja i przemieszczenie*, przeł. E. Muskat-Tabakowska, „Pamiętnik Literacki” 1969, z. 2.

[3] M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, s. 414.

Wszyscy trzej autorzy (Kundera, Frye i Eliade) opierają swoje rozważania na rozpoznaniu, iż na początku był mit, który wierzącemu zapewniał bezpośredni kontakt z sacrum i który uległ przemieszczeniu/degradacji, przekształcając się w fikcję. Dzieło fikcyjne nie zapewnia już bezpośredniego kontaktu z sacrum, ale daje do niego dostęp poprzez symbole, którymi się posługuje. Istotne jest – choć w pierwszym momencie można sobie tego nie uświadomić – że owo „dzieło fikcyjne” jest we wszystkich wskazanych koncepcjach dziełem literackim. Warto sobie uświadomić także i to, że analizowanie i pokazywanie profanowanych (w sensie, jaki temu słowu nadaje Kundera) i przemieszczonych mitów, jest za każdym razem projektem dowartościowania komiksu przez postawienie znaku równości pomiędzy nim i literaturą, o której pisał Kundera (Tomasz Mann, Salman Rushdie), o udowodnienie, że komiks jest zjawiskiem (para)literackim i w horyzoncie literatury się rozwija. Problem w tym jednak, że komiks takim zjawiskiem nie jest. Jego ulokowanie w ramach kultury popularnej sprawia, że jest on odbierany jako dzieło kultury popularnej oraz tworzony jako takie.

O tym, że czytanie utworów należących do kultury popularnej odbywa się wedle innych reguł, pisał John Fiske, który wskazywał na to, iż odbiorca masowy bawi się tekstem i jest do takiej zabawy zachęcany, że w gruncie rzeczy tworzy on własny tekst, wybierając z tego, z którym obcuje, jedynie to, co mu odpowiada[4]. Obiegowa i chętnie przy różnych okazjach powtarzana teza, że Rosjanie czytają *Zbrodnię i karę* jak kryminał, z całą pewnością nie jest prawdziwa, jeśli chodzi o Rosjan, znakomicie jednak ilustruje mechanizm obcowania z utworem powstałym (lub tylko rozpowszechnianym) w ramach kultury masowej. Inaczej mówiąc, gdyby Dostojewski narysował komiks *Zbrodnia i kara*, niewątpliwie zostałby on przeczytany jak kryminał.

W wydanym w 1994 r. zbiorze *Mitologie popularne* Wiesław Szpilka opublikował tekst będący obroną kultury popularnej jako miejsca, w którym przechowywane jest sacrum. Pisał on, że

Kultura masowa gromiona jest za stereotypowość, banalność, infantyлизм. Taka rzeczywiście jest. Brak w niej wyrafinowania i nowych myśli. Oferuje do znudzenia wciąż to samo odkrycie – moc, nadzwyczajność, sacrum istnieje. [...] Jej ułomność, niereligijność bierze się z niemożności powiadamiania, objaśnienia objawienia. Mimo wszystkich braków naiwne i proste JEST budzi zdumienie. Skłania przecież do poważnych pytań, żąda nowych spojrzeń[5].

Wydaje się, że Szpilka szedł tropem rozpoznań Eliadego, który twierdził, iż „Nieustająca desakralizacja człowieka współczesnego wypaczyła treść jego życia duchowego, nie niszcząc jednak wzorców jego wyobraźni: w strefach wymykających się kontroli trwa i żyje cała

[4] J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.

[5] W. Szpilka, *Raj nieutracony?*, [w:] *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, red. D. Czaja, Kraków 1994, s. 140.

zdegradowana mitologia”[6]. Warto jednak pamiętać, że autor *Sacrum a profanum* z dużym dystansem odnosił się do mitów przechowywanych w utworach kultury masowej. Pisał on, iż

[...] nawet jawnie areligijny człowiek przechowuje na dnie swojej istoty postawę zorientowaną religijnie. Jednak „prywatne mitologie” współczesnego człowieka – jego sny i marzenia – nie osiągają już ontologicznej rangi mitów właśnie dlatego, że nie przeżywa ich *cały człowiek* i z tej racji nie przeobrażają one prywatnej sytuacji w egzemplaryczną[7].

W tym miejscu należałoby przywołać rozpoznanie Paula Ricoeura, który stwierdził, iż symbol umożliwia człowiekowi religijnemu dostęp do sfery uniwersalnej i zapewnia zrozumienie sensu świata, metafora natomiast służy jedynie orzekaniu o czymś, jest figurą dyskursu i takiego dostępu nie zapewnia[8]. Podobnie uważał Eliade, który napisał, że „Symbole budzą jednostkowe przeżywanie i przemieniają je w akt duchowy, w metafizyczne ujmowanie świata”[9].

Próbując odpowiedzieć na pytanie, czym jest metafizyczne ujmowanie świata, powinniśmy odwołać się do Rudolfa Otto. W ujęciu tego badacza podstawą sacrum jest *mysterium tremendum* doświadczenie numinotyczne, budzące grozę objawienie istnienia czegoś poza fizyką[10]. W ujęciu Michała Klingera sztuka prawdziwie religijna polega na doprowadzeniu człowieka do wrót, na otwarciu na kontakt z transcendencją, która jedynie „prześwieca” przez materię utworu. We wstępie do rozprawy *Strażnik wrót* pisał on:

Kultura i religia dzieją się zawsze na pewnej granicy. Inspiracja Objawieniem zawsze przechodzi przez jakąś granicę. „Przejście”, „wrota”, „brama” – to metafory miejsc kanonicznych dla wszelkich wydarzeń religijnych i kulturowych. [...] *Sacrum* wyraża się w kulturze, oczywiście jeśli rozumiemy ją tak szeroko, iż obejmuje wszystkie zjawiska religijne. „Zjawiska” oznaczają tu relację podmiotu indywidualnego lub zbiorowego do *sacrum*. „Wyrażenia” stają się semiotycznymi „tekstami”, stanowiącymi wszelkie formy działań ludzkich. Natomiast *sacrum* samo, jako przedmiot a czasem cel tej relacji, wydaje się wymykać odnośnym „tekstom”, jako ich inspiracja zza pewnej granicy. One wskazują na *sacrum* jako na swą przyczynę, ale go nie obejmują. *Sacrum* prześwieca wtedy przez tekst jako semiotyczna pra-treść[11].

Klinger w swojej rozprawie proponuje przemieszczenie na obszar kontaktu ze sztuką pewnych elementów doświadczenia opisywanego przez teologów prawosławia – takiego kontaktu z ikoną, w wyniku którego widzimy „poprzez nią” świętą postać na niej ukazaną. Paweł Florenski relacjonował takie właśnie doświadczenie, kiedy pisał

[6] M. Eliade, *Symbolizm a psychoanaliza*, [w:] idem, *Sacrum – mit – historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatar-kiewicz, Warszawa 1993, s. 31.

[7] Idem, *Sacrum a profanum*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008, s. 229.

[8] P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989, s. 133–135.

[9] M. Eliade, *Sacrum a profanum...*, s. 230.

[10] R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

[11] M. Klinger, *Strażnik wrót. Próby z hermeneutyki teologicznej*, Kraków 2019, s. 11–12.

Patrzę na ikonę i mówię do siebie: „Oto – Ona sama”. Nie jej wyobrażenie, lecz Ona Sama, dzięki sztuce ikony kontemplowana. Jak przez okno widzę Matkę Bożą, Samą Matkę Bożą i do Niej Samej zanoszę modły, twarzą w twarz, a nie do jej wyobrażenia. [...] Okno jest oknem – a deska ikony – pokrytą pokostem kolorową deską. A za oknem ukazuje się Sama Matka Boża – widzenie Niepokalanej[12].

Zdaniem autora *Strażnika wrót* również dzieło artystyczne może wywołać w nas przeżycie numinotyczne lub do niego zbliżone. W moim przekonaniu przeżycie takie w wypadku komiksu jest bardzo utrudnione, a może nawet niemożliwe. I dzieje się tak z kilku powodów.

Podstawowy kłopot polega na tym, że komiks wpisany w ramy kultury popularnej jest traktowany jak lektura zabawowa, oparta na dystansie, rozproszeniu i swobodnym używaniu utworu do własnych celów. To, że komiksem się bawimy, oznacza, iż nie traktujemy go poważnie i w efekcie nie zobaczylibyśmy, że coś tam prześwieca, nawet gdyby przeświecało.

Funkcjonowanie w komiksie obrazów związanych z sacrum przypomina pod pewnymi względami sposób wykorzystania postaci Śmierci w *Siódmej pieczęci* Ingmara Bergmana. Komentując swój film, szwedzki reżyser powiedział, że od dziecka chorobliwie bał się śmierci i aby ów lęk przełamać, ukazał „[...] Śmierć jako białego kłowna, postać konwersującą, grającą w szachy i właściwie pozbawioną tajemnic”[13]. W filmie Bergmana postać Śmierci nie jest symbolem, ale alegorią, czyli przenośnią, figurą, która służy orzekaniu. Z wieloma komiksowymi postaciami jest podobnie. Superbohaterowie są personifikacjami idei, a ich kreatorzy wyposażają swoich herosów w quasi-mitologiczne cechy za pomocą odwołania, aluzji lub cytatu. Można tu przywołać postać Thora, przejętego bezpośrednio z mitologii nordyckiej i włączonego do współczesnego zespołu superbohaterów o nazwie Avengers. Można też wskazać na to, iż Superman, który jako niemowlę został włożony do rakiety i wysłany na Ziemię, bardzo przypomina Mojżesza w trzinowej łódce. Wspomnieć też można o biegającym z zawrotną prędkością Flashu, który pierwotnie został obdarowany akcesoriami oryginalnie należącymi do greckiego boga Hermesa (kapelusze ze skrzydełkami i podobne skrzydełka u nóg).

Komentując dokonywane w obrębie opowieści superbohater-skich zabiegi, Paweł Gąsowski napisał, że

Komiks obficie czerpie z bogactwa mitycznego dziedzictwa i przekształca je zgodnie z wymogami współczesności i swoją własną specyfiką; sięga po charakterystyczny anturaż, schematy fabularne, skomplikowane sieci zależności i sposoby oddziaływania na swojego odbiorcę. Zapożyczenia tego typu niekiedy bywają zamierzone i poprzedzone licznymi lekturami mitoznawczymi, innym razem zaś przebiegają w sposób nieuświadomiony, wpływają nie tyle z inspiracji systemem tradycyjnym, co właściwych ludziom form myślenia mitycznego lub utrwalonych w kulturze tropów[14].

[12] P. Florenski, *Ikonostas i inne szkice*, przeł. Z. Podgórzec, Warszawa 1984, s. 125.

[13] T. Szczepański, *Zwierciadło Bergmana*, Gdańsk 1999, s. 186.

[14] P. Gąsowski, *Komiks i mit*, Poznań 2021, s. 67.

Nieco wcześniej cytowany autor napisał także, iż

Komiks (czy też szerzej – cała sfera uwikłanej w mit twórczości artystycznej) raczej opowiada o *sacrum*, niż pozwala na jego przeżycie, w miejsce metafizyki wprowadza ujęcia psychologiczne, socjologiczne bądź kulturowe, a przedstawiane przezeń opowieści nie pozwalają na głębokie i pozaracjonalne poznawanie świata^[15].

Przekaz komiksowy oparty jest na prostych rysunkach, zestawionych obok siebie i wymagających od odbiorcy, by oglądał je jak kolejne odsłony tego samego zdarzenia: następowanie kolejnych przedstawień wizualnych w przestrzeni służy do wyznaczenia upływu czasu. Odbiorca musi się mocno zaangażować we właściwe odczytanie tego, co widzi na obrazku: dodaje do niego emocje, które powinny odczuwać pokazane tam postacie, domyśla się zmian wyrazów ich twarzy i wykonywanych przez nie ruchów. Przenosząc wzrok z obrazka na obrazek, szacuje upływ czasu, jaki nastąpił między kadrami, ten zaś „płynie” z prędkością uzależnioną wyłącznie od pomysłu twórcy rysunkowej opowieści. W jednych komiksach możemy na kolejnych rysunkach zobaczyć poszczególne fazy wykonywania jakiejś czynności, pokazane w sposób zbliżony do rysunkowych instrukcji montażu lub użytkowania najrozmaitszych sprzętów i urządzeń. W innych komiksach będziemy natomiast mieć do czynienia z poważnymi czasowymi elipsami, takimi jak przejście od momentu położenia pierwszej cegły do prezentacji widoku gotowego domu.

Komiks dostarcza odbiorcy bardzo niewielu danych i ten musi uzupełnić to, czego brakuje, i zaangażować się w to, co ogląda. Przekaz tego typu Marshall McLuhan nazwał „zimnym medium”. Pisał on, że

Strukturalne właściwości druku i drzeworytu, zauważalne też w wypadku komiksów, wymuszają zaangażowanie i nastawienie w stylu „zrób to sam”, które owładnęło rozmaitymi współczesnymi sposobami odbioru środków masowego przekazu. Przez druk wiedzie droga do zrozumienia komiksu, a przez komiks do zrozumienia obrazu telewizyjnego^[16].

Odbiór zimnego medium McLuhan wiąże z krytycyzmem, ironią, dystansem i humorem, ponieważ zaangażowanie w dopełnienie dzieła treściami, których w nim brakuje, uznaje za przeciwstawne wobec emocjonalnego przeżywania treści jakiegoś dzieła, opartego na utożsamieniu się z bohaterami i przypisywaniu im własnych uczuć i cech. W zakończeniu rozdziału o gorących i zimnych środkach przekazu napisał on, że „[...] podgrzanie jednego zmysłu prowadzi zwykle do hipnozy, a ochłodzenie wszystkich zmysłów do halucynacji”^[17]. Stwierdzenie to należy rozumieć w kontekście sytuacji komunikacyjnej: „hipnoza” oznacza tu sytuację, w której odbiorca akceptuje bez zastrzeżeń to, co przekazuje mu nadawca, i bezgranicznie wierzy w komunikowane treści; z „halucynacją” mamy do czynienia wówczas, gdy

[15] Ibidem, s. 66.

[17] Ibidem, s. 67.

[16] M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 225.

komunikat prowokuje odbiorcę do wypełniania go własnymi treściami, reinterpretowania, traktowania jako punkt wyjścia do snucia własnych narracji. Porównując konstatację McLuhana z uwagą Ricoeura o metaforze i symbolu, moglibyśmy zauważyć, że w stanie „hipnozy” odbiorca ma dostęp do symbolu (czyli do całej strefy uniwersalnej), a w stanie „halucynacji” jedynie posługuje się metaforami.

W ujęciu McLuhana nadawca tworzy komunikat o określonych cechach (gorący albo zimny), a odbiorca reaguje nań w określony sposób. Rozpoznanie to warto dopełnić uwagą, iż cechy komunikatu mają wpływ również na to, co czyni z nim nadawca, zwłaszcza ten mający świadomość właściwości medium, którym się posługuje. Dobrym przykładem może tu być autobiograficzny komiks Justina Greena *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* [*Binky Brown spotyka Najświętszą Marię Pannę*] z 1972 r. Jest to utwór o charakterze konfesyjnym. Green opowiada w nim o własnej nerwicy. Bohater komiksu ma nieczyste myśli na temat Matki Boskiej i jej dziewictwa i walczy z nimi, to jednak prowadzi do pogłębienia się jego obsesji. Choć Green opowiada o czymś, co go naprawdę spotkało, robi wszystko, by karykaturalnie przerysować przedstawiane zdarzenia i uczynić z nich groteskę. Niewątpliwie najwyrazistsze są obrazy pokazujące, jak penis Binky’ego zaczyna wysyłać promienie, które mogą skalać Najświętszą Marię Pannę, i scena, w której w penisy wysyłające promienie zamieniają się jego stopy i palce u rąk. Cały komiks jest jednak przesycony szyderstwem i ironią.

Specyficzne cechy przekazu komiksowego, sprzyjające temu, by za pomocą rysunków obnażyć wyobrażenie Boga lub tego, co z Bogiem związane, jako wyobrażenie niewiarygodne, są przez wielu twórców świadomie wykorzystywane do tworzenia opowieści i przedstawień o charakterze prześmiewczym. W przeszłości w tworzeniu takich przekazów przeszkadzała cenzura. W Stanach Zjednoczonych była to właściwie autocenzura – tam w 1954 r. najwięksi wydawcy i dystrybutorzy komiksów zobowiązali się przestrzegać przepisów zawartych w tzw. Kodeksie Komiksowym (*Comics Code*), i nie dopuszczali do szerokiej dystrybucji komiksów, które owe przepisy naruszały. Jeden z nich mówił, że niedopuszczalne jest wyśmiewanie lub atakowanie jakiegokolwiek grupy religijnej lub etnicznej. W Europie komiksy były cenzurowane zgodnie z regulacjami prawnymi obowiązującymi w poszczególnych krajach, w dodatku zaś mogły (jak miało to miejsce w Niemczech Zachodnich) podlegać kontroli jako publikacje dla dzieci i młodzieży, nawet jeśli de facto były utworami przeznaczonymi dla dorosłych.

Ograniczenia amerykańskiego Kodeksu zostały przekroczone dopiero przez twórców komiksów undergroundowych, które pojawiły się w czasach kontestacji, były rozprowadzane poza oficjalną siecią dystrybucji, trafiały głównie do zbuntowanej młodzieży, głosiły treści w dużej mierze zgodne z poglądami kontestatorów lub wręcz w działania ruchów kontestacyjnych się wpisywały (do komiksów undergroundowych zaliczany jest także utwór *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*). Komiksy te nie tylko cieszyły się dużym powodzeniem, lecz

także spotkały się z pozytywnym przyjęciem wśród krytyków (W Polsce w aprobatywny sposób pisali o nich Krzysztof Teodor Toeplitz i Sławomir Magala). Docenienie ich walorów artystycznych spowodowało, iż po obu stronach Atlantyku komiksy przestały być postrzegane jako infantylna rozrywka przeznaczona dla niedorośli, i w konsekwencji doprowadziło do zgody na publikowanie w ich postaci treści, do tej pory przez cenzurę blokowanych.

Fakt, że komiksy uzyskały swą artystyczną niezależność w rozpolitykowanych czasach kontrkultury, z całą pewnością miał wpływ także na to, że spora część ich twórców opowiedziała się po stronie funkcjonalistycznych teorii religii i swój wysiłek skierowała w stronę demaskacji tego, co za wyobrażeniami religijnymi się kryje, kierując się przeświadczeniem, iż – jak to ujął Karol Marks – religia to opium dla ludu. Były to na ogół krótkie historyjki, w których w satyrycznym świetle ukazywano wyobrażenia Boga, przedstawicieli duchowieństwa i inne elementy związane z pojęciem religii i sacrum. Twórcy undergroundowi realizowali przy tym różne strategie. Na przykład chętnie wykorzystywali postać Jezusa, który pojawia się we współczesnym świecie i zostaje uznany za hippisa – żandarmeria wojskowa ściga go jako dezertera, przedstawiciele „normalnego” społeczeństwa biją i wyzywają od bitników, policjanci pałują. Księża na ogół byli ukazywani w ich komiksach jako hipokryci, mający perwersyjne pragnienia seksualne i grzeszący pychą. Pojawiało się też sporo komiksów przywołujących alternatywne modele religijności – zwłaszcza religie Dalekiego Wschodu.

W Europie komiksy powstające pod wpływem undergroundu miały wydźwięk bardziej jednoznacznie polityczny. Niezwykle wyraźnie widać to w komiksie *Małpi król*, który w 1976 r. narysował Milo Manara według scenariusza Silverio Pisu, napisanego na podstawie starochińskiego eposu *Droga na Zachód* autorstwa Wu Chengëna. W opowieści ten lud Króla Małp został przedstawiony jako hippisowska komuna, a świat bogów został utożsamiony z kapitalistycznym Zachodem, imperializmem i militarystką. Bohater buntuje się przeciwko rządzącemu w Niebie Nefrytowemu Cesarzowi i toczy walkę z brońcami go bogami i demonami. W warstwie fabularnej opowieść jest zgodna z literackim pierwowzorem, ale komiksowe rysunki pełne są satyrycznych nawiązań do współczesności. Gdy syn głównodowodzącego niebiańskiej armii przemienia się w smoka, Manara przedstawia jego trzy głowy jako groteskowe oblicza przedstawicieli armii, kapitału i duchowieństwa, typowe dla politycznych karykatur ze schyłku XIX i początków XX wieku. Z kolei walczący z nim Król Małp posługuje się jako orężem sierpem i młotem. Przy stole Nefrytowego Cesarza uczują kapitaliści ubrani we fraki i cylindry. Tygrys, z którym małpi król walczy w jednej z pierwszych scen komiksu, ma sierść umaszczoną w pasy i gwiazdy, jak na fladze amerykańskiej. Na jednym z rysunków możemy zobaczyć Buddę jako Chrystusa z fresku Michała Anioła z Kaplicy Sykstyńskiej, co w najwyrazistszy sposób podkreśla, że każda religia ma ten sam cel: służy ochronie władzy i tych, którzy ją sprawują.

Również wśród współczesnych komiksów mamy do czynienia z takimi, w których instytucje i wyobrażenia religijne stają się obiektem satyry, dążącej do zdemaskowania ich „prawdziwych funkcji” w życiu społecznym, oraz takimi, w których intencja satyryczna wcale nie jest dominująca, a nawet z takimi, w których chodzi o propagowanie wartości religijnych. Do pierwszej grupy należy niewątpliwie znany w Polsce serial komiksowy *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve’a Dillona, w którym Bóg opuszcza Niebo z lęku przed istotą zrodzoną z zakazanego związku między aniołem i demonem, a tajna organizacja religijna, w ukryty sposób sterująca przywódcami politycznymi na świecie, pracuje nad przyspieszeniem Apokalipsy. Można do niej zaliczyć także komiks Pascala Rabaté i Davida Proudhomme’a *La Marie en plastique* (*Madonna z plastiku*; 2006), w którym plastikowa figurka Matki Boskiej zaczyna płakać krwawymi łzami, ale ten cud jest niewygodny dla wszystkich i ostatecznie – za sprawą przedstawicieli Watykanu – zostaje utajniony.

Komiksom odnoszącym się w sposób satyryczny do problematyki religijnej powinniśmy móc przeciwstawić takie, w których chodzi o propagowanie idei religijnych. Problem w tym, że wiele z nich (może nawet wszystkie) wcale daleko nie odbiega od tych prac, którym powinny one być przeciwstawiane. Ich rysownicy wybierają różne strategie przy tworzeniu historii w obrazkach opartych na przekazach religijnych. Jedną z nich jest posłużenie się quasi-realistycznym rysunkiem, typowym dla komiksów o superbohaterach, jak zrobiła to Janice Emmerson w *Biblii w komiksie*, znanej także z polskiego wydania. Jest to dość często spotykana praktyka, której stosowaniu zdaje się przyświecać przeświadczenie, że w ten sposób można przekonać młodych czytelników, iż biblijni bohaterowie byli prawdziwymi superherosami. Inna strategia – jej dostępnym w Polsce przykładem może być *Historia Jezusa w obrazach* autorstwa Laureen Boyssou i Charlotte Ameling – polega na infantylizacji przekazu: obrazki są kolorowe i uproszczone, konturowa kreska oddziela jedne obiekty od drugich, postacie mają dziecięce proporcje ciała i duże głowy. Również znane z przekazu biblijnego zdarzenia są tu relacjonowane w sposób uproszczony i złagodzony. Najosobliwszym przykładem tego typu zabiegów może być (również wydana w Polsce) *Minibiblia w obrazkach* autorstwa Soledad Bravi. Nie jest to komiks, ale obrazkowa książka wczesnokonceptowa: na kolejnych stronach umieszczone są obrazki pokazujące pojedyncze obiekty, postacie, zjawiska i wreszcie sceny, podpisane jednym słowem lub zwięzłym określeniem tego, co widać. Tradycyjnie książki tego typu są przeznaczone dla małych dzieci i służą do nauki pojęć. W tym wypadku na początku obrazki pokazują nam Adama i Ewę, węża i jabłko, a na końcu ukrzyżowanie i wniebowstąpienie. Posługując się nimi, dorosły może dziecku opowiadać historie biblijne.

W komiksach wydawanych przez amerykańską oficynę Spire Christian Comics mogliśmy się z kolei spotkać z uwspółcześnionymi wersjami biblijnych opowieści o Adamie i Ewie, Józefie i jego braciach, Arce Noego i apostołe Pawle. Ich bohaterowie jeżdżą samochodami,

robią zakupy w supermarketach, mogą też (jak Paweł) posługiwać się bronią palną. W komiksie o potopie jeden z krytyków Noego był ubrany w koszulkę ozdobioną logo „Playboya”. Zabieg współczesnienia czy też przedstawienia sceny biblijnej w realiach danego czasu i kraju znany dobrze z dawnego malarstwa, w tym wypadku jednak współczesnione ilustracje budzą przeświadczenie, że to jednak nie jest opowieść biblijna, ale jej trawestacja, że mamy do czynienia z przemieszczeniem religijnego przekazu i uczynieniem z niego przypowieści, że symbol zostaje tu zastąpiony przez metaforę.

Przełożeniu opowieści biblijnej na komiksowe obrazki towarzyszy nieuchronne uproszczenie, przerysowanie, specyficznego rodzaju karykaturyzacja. Patrząc na komiksy, które ów cel realizują, można odnieść wrażenie, iż sama materia opowieści stawia twórcom trudny do przezwyciężenia opór. Jakby zdając sobie sprawę z takiego stanu rzeczy, Neil Gaiman zdecydował, żeby nie pokazać Boga w komiksowej serii Sandman. Bohaterem tej opowieści jest władca snów i wyobraźni, przedstawiający się jako ten, w którego krainie bogowie się rodzą i do którego przychodzą umierać. W komiksie pojawiają się obrazy wielu magicznych i mitycznych krain, mnożą się też wizerunki bogów, półbogów i bożków, a także aniołów i piekielnych demonów. Pojawiają się elfy i muzy, Lucyfer zamyka Piekło i otwiera restaurację w Nowym Jorku, a Kain i Abel są stałymi rezydentami krainy Sandmana. Wszystkie te postacie Gaiman definiuje jako wytwory ludzkiej wyobraźni. Ta definicja współgra z demaskatorskim charakterem obrazów: bogowie wyglądają tak właśnie, ponieważ to ludzie ich wymyślili. Nie pokazuje jednak Boga, tego Boga, który według chrześcijan stworzył Niebo i Ziemię i który w komiksie działa i przemawia jedynie przez pośredników, między innymi decydując, że Piekło trzeba otworzyć ponownie, i nadzór nad nim powierzając aniołom. Nie oznacza to jednak, że Gaiman orzeka, iż ten Bóg nie jest wytworem ludzkiej wyobraźni. Otaczające go niedopowiedzenie daje czytelnikowi możliwość zarówno wybrania opcji, iż jest on wytworem tej samej wyobraźni, której wytworem jest Sandman, jak i opowiedzenia się za przeciwstawnym rozwiązaniem.

Znana książka Davida Freedberga nosi tytuł *Potęga wizerunków*. W wypadku komiksu owa potęga polega na słabości. Komiks jest nie objawieniem, ale komunikatem – wchodzi w dialog z odbiorcą i – na swój sposób – roztrząsa mity, czyli je profanuje. Nie dosięga sfery sacrum, ponieważ nie operuje symbolami (w tym znaczeniu, w jakim mówią o nich Eliade i Ricoeur), ale alegoriami lub metaforami. W dodatku jest komiks opowiadaniem narysowanym, posługuje się konwencjonalnym kodem zrozumiałym dzięki porównaniu go z opowiadaniem werbalnym. Powieść posługuje się materią słowną wykorzystywaną także w komunikacji potocznej. Komiks podobnego odpowiednika w przestrzeni pozaartystycznej nie ma. Dla niego punktem odniesienia jest opowieść literacka, której struktury może naśladować lub kontestować, od których jednak całkowicie oderwać się nie może, bo to one sprawiają, że komiks jest zrozumiały. Na swój sposób jest on

zawsze (przynajmniej w pewnym stopniu) wypowiedzią o innych wypowiedziach. I to właśnie powoduje, że w wypadku, gdy podejmuje temat religijny – jak to ujął Gąsowski – „raczej opowiada o *sacrum* niż pozwala na jego przeżycie”. Odwołując się do zaproponowanego przez Richarda Rorty’ego rozróżnienia, można powiedzieć, że komiks jest nie metafizykiem, ale liberalną ironistką: dyskutuje o regułach języka, którym się posługujemy, miesza różne języki (sposoby komunikowania się) w obrębie własnej wypowiedzi, ujawniając w ten sposób przygodność i kruchość każdego z nich[18].

W roku 2019 włoski rysownik o pseudonimie Gipi opublikował powieść graficzną *Wyjątkowe chwile ze sztucznymi brawami*, która w Polsce została wydana już w 2021 r. Nie jest to ani komiks religijny, ani też o *sacrum* opowiadający. Jest to historia obyczajowa, której bohaterem jest stand-uper, czyniący przedmiotem swoich scenicznych monologów wydarzenia z własnego życia. Człowiek ów chciałby mieć dzieci, ale badania medyczne wykazały, że jest bezpłodny. Porównując siebie z Josephem Goebbelsem, który miał sześcioro dzieci, bohater w jednej ze scen komiksu patrzy w niebo i pyta: „Dlaczego wolisz Goebbelsa ode mnie?”. Gipi w swoim komentarzu nie twierdzi, że bohater kieruje pytanie do Boga. Mówi jednak o tym, że bywały chwile, w których człowiek ów patrzył na przyrodę, na wodę i na odbite w niej chmury. A pytanie zadawał, gdy znalazł chmurę podobną do Boga (obrazek, który powinien nam pokazać, jak wygląda ta chmura, ukazuje pustą przestrzeń nieba). Opowiadając o rozpaczy bohatera w taki sposób, Gipi prowadzi czytelnika do miejsca, w którym on sam będzie musiał zdecydować, czy widzi chmurę, czy Boga. Wszystko zależy od tego, w którą stronę spojrzysz.

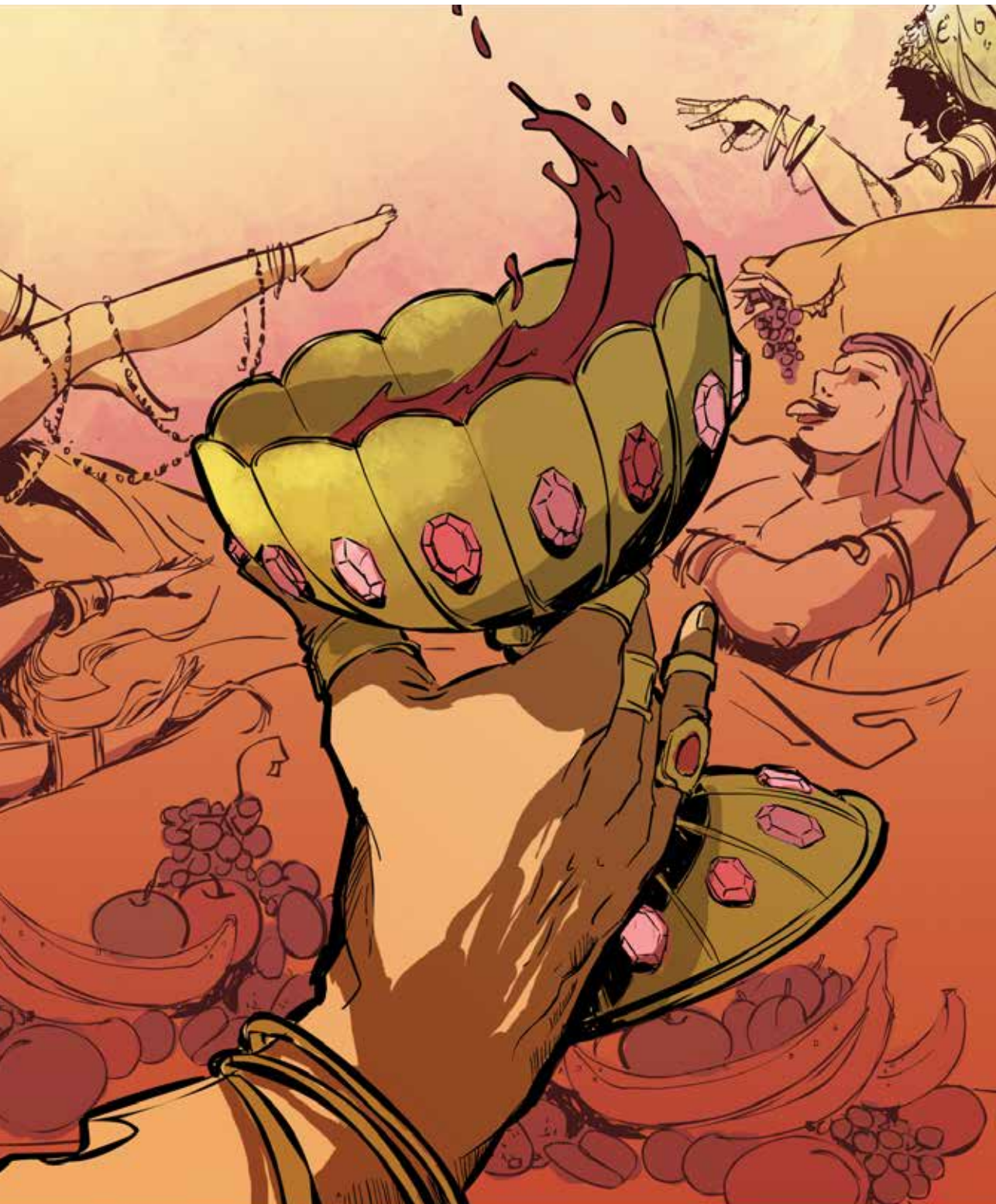
BIBLIOGRAFIA

- Eliade M., *Sacrum a profanum*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008
 Eliade M., *Symbolizm a psychoanaliza*, [w:] M. Eliade, *Sacrum – mit – historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1993, s. 25–34
 Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993
 Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010
 Florenski P., *Ikonoostas i inne szkice*, przeł. Z. Podgórzec, Warszawa 1984
 Frye N., *Mit: fikcja i przemieszczenie*, przeł. E. Muskat-Tabakowska, „Pamiętnik Literacki” 1969, z. 2, s. 283–302
 Gąsowski P., *Komiks i mit*, Poznań 2021
 Klinger M., *Strażnik wrót. Próby z hermeneutyki teologicznej*, Kraków 2019
 Kundera M., *Zdradzone testamenty. Esej*, przeł. M. Bieńczyk, Warszawa 1996
 McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004
 Otto R., *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999

[18] Zob. R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 1996, s. 107 i n.

- Ricoeur P., *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989
- Rorty R., *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 1996
- Szczepański T., *Zwierciadło Bergmana*, Gdańsk 1999
- Szpilka W., *Raj nieutracony?*, [w:] *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, red. D. Czaja, Kraków 1994
- Boyer F., Bloch S., *Biblia. Wielkie opowieści Starego Testamentu [Bible. Les récits fondateurs]*, przeł. Tomasz Swoboda, Warszawa 2017
- Boyssou L., Ameling Ch., *Historia Jezusa w obrazach [Jésus tout en images]*, przeł. S. Filipowicz, Poznań 2016
- Bravi S., *Minibiblia w obrazkach [Minibible en images]*, Poznań 2018 [wyd. org. 2009]
- Emmerson J., *Biblia w komiksie. Opowieść o Bogu i wielkich bohaterach [Bibleforce: The First Heroes Bible]*, przeł. L. Bigaj, Kraków 2019 [wyd. org. 2018]
- Ennis G., Dillon S., *Kaznodzieja [Preacher]*, t. 1–6, przeł. M. Drewnowski, Warszawa 2017–2018 [wyd. org. 1995–2000]
- Gaiman N., Kieth S., Dringenberg M., Jones III M., Zulli M. i inni, *Sandman [The Sandman]*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2006–2015 [wyd. org. 1989–1996]
- Gipi, *Wyjątkowe chwile ze sztucznymi brawami [Momenti straordinari con applausi finti]*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2020 [wyd. org. 2019]
- Green J., *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, Berkeley 1972
- Jodorowsky A., Moebius, *Incal [Incal]*, przeł. P. Biskupski, A. Luniak, Warszawa 2015 [wyd. org. 1981–1988]
- Mathieu M.-A., *Bóg we własnej osobie [Dieu en personne]*, przeł. O. Mysłowska, Warszawa 2015 [wyd. org. 2009]
- Millar M., Kek-W, Weston Ch., *Boże dzieło [Canon Fodder]*, przeł. M. Matachowska, Łąwa 2019 [wyd. org. 1993–1995]
- Pisu S., Manara M., *Małpi król [Le singe]*, przeł. W. Birek, Warszawa 2019 [wyd. org. 1976]
- Rabaté P., Prudhomme D., *La Marie en plastique [Madonna z plastiku]*, Paryż 2006–2007

SPIS KOMIKSÓW
OMAWIANYCH
W TEKŚCIE



Spór o mangę – rzut oka z perspektywy badacza komiksu

ABSTRACT. Birek Wojciech, *Spór o mangę – rzut oka z perspektywy badacza komiksu* [The manga debate – from the perspective of a comic book researcher]. “Images” vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 23–31. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.2>.

The article is an attempt to analyse the methods and critical arguments against the manga and anime expressed by the people who, in the polemical discourse of their opponents, are treated as experts. The analysis focuses mostly on articles by Małgorzata Więczkowska, highlighting the constant crypto-self-quotations and the repeating of factual errors and stereotypical biases. In these texts, one can notice i.e. the generalisation of accusations based on opinions on particular titles, describing the entire phenomenon through the characteristics of selected types and genres, the lack of any distinction being made between manga and anime, and lastly, a superficial understanding of the works in question, whose content and message the author often extrapolates from an overview, without taking the specifics of each work into account.

KEYWORDS: manga, anime, manga critique, manga and anime conventions, media dangers

Inspiracją dla poniższego tekstu był krótki – i niemal już zapomniany – epizod z dziejów polskiego fandomu komiksowego, który umownie nazwałem „sporem o mangę”. Składające się na jego trzon wydarzenia miały swoją kulminację wiosną 2012 r., jednak z uwagi na to, że podnoszone w ich trakcie przez przeciwników mangi argumenty nadal krążą w obiegu społecznym – warto się im przyjrzeć i poddać weryfikacji.

Przywołane w tytule umowne sformułowanie „spór o mangę” nie jest do końca precyzyjne: w istocie mieliśmy do czynienia ze „sporem o mangę i anime”, w którym oba – pokrewne, ale nieidentyczne – zjawiska traktowane były łącznie, a czasami wymiennie, kiedy cechy dotyczące jednego przenoszone były mechanicznie (także) na drugie. Ma to swoje uzasadnienie w fakcie, że w polskim (i nie tylko) fandomie nie traktuje się obu zjawisk rozłącznie – stąd mechaniczne traktowanie ich jako jednego, monolitycznego obiektu dyskusji, mimo istotnych – z przyjętego tu punktu widzenia – odmienności.

Bezpośrednimi uczestnikami rzeczzonego sporu były z jednej strony środowiska katolickie, reprezentowane przede wszystkim przez związanych z nimi pedagogów i dziennikarzy, a w szerszym zakresie zatroskanych rodziców i nauczycieli oraz przedstawicieli lokalnych władz oświatowych (kuratoriów oświaty i wychowania). Z drugiej, przede wszystkim, fani mangi i anime (w sporej części młodociani) oraz organizatorzy imprez mangowych – czyli w sumie również fani, w szerszym zakresie zaś – wydawcy, dziennikarze i propagatorzy mangi oraz kultury japońskiej. Stwarza to widoczną asymetrię: w konflikt zaangażowane

były tzw. autorytety i przedstawiciele instytucji, mający do dyspozycji oficjalne media, a na przeciwległym biegunie dało się słyszeć przede wszystkim głosy miłośników mangi, osób prywatnych, za którymi nie stał żaden instytucjonalny znawca i które „rozlegały się” głównie na forach internetowych, przenikając do mediów w formie cytatów, których zadaniem było ilustrowanie słuszności tez adwersarzy. Nawet jeśli w mediach oddawano głos organizatorom imprez czy wydawcom, był on następnie kontrowany i podważany przez wspomniane „autorytety”.

Kulminacja sporu przypadła na luty–marzec 2012 r. i znalazła opis w krótkich publikacjach prasowych, które m.in. informowały o uniemożliwieniu przez władze lokalne lub dyrekcje szkół przeprowadzenia planowanych w tym okresie imprez fanowskich. Pierwszym tekstem był *Armageddon nadchodzi?* Magdaleny Guziak-Nowak, opublikowany 5 lutego 2012 r. w „Przewodniku Katolickim” [1]. Autorka poświęciła tekst zjawisku, jakim są organizowane w szkołach i instytucjach kultury konwenty mangi i anime, ukazując je jako źródło zagrożeń dla uczestniczącej w nich młodzieży. W relacji pojawiła się informacja o decyzji małopolskiego Kuratorium Oświaty i Wychowania o odmowie udostępnienia placówek oświaty na planowane na ten rok trzy imprezy.

Miesiąc później (9 marca) wyraźnie pod wpływem tekstu z „Przewodnika Katolickiego” artykuł w podobnej tonacji ukazał się w rzeszowskim dzienniku „Super Nowości”. Beata Sander w tekście *Erotyczne i homoseksualne przedstawienia pchają się do szkół* [2] z nadtytułem *Dyrektorzy, uważajcie – kogo zapraszacie pod swój dach!* w zblizonym, a nawet bardziej napastliwym tonie przestrzega przed wyuzdaniem kryjącym się w niewinnych z pozoru imprezach, informując o odwołaniu (na dwa tygodnie przed terminem) Reunionu – ogólnopolskiego konwentu miłośników komiksu i mangi. Decyzję podjął dyrektor zespołu szkół, na którego terenie planowana była impreza, po liście miejscowego księdza, tłumaczył ją jednak niewłaściwymi treściami, jakie znalazł w programie imprezy. W artykule pojawiły się cytaty i streszczenia też tekstu Magdaleny Guziak-Nowak.

W ślad za nagłośnionym na cały kraj artykułem z „Przewodnika Katolickiego” poszły kolejne decyzje: Magdalena Ostrowska w napisanym w 2013 r. artykule *Problemy rynku mangi w Polsce* pisze o odwołaniu w okresie od stycznia do października 2012 r. jedenastu konwentów o tematyce związanej z kulturą japońską [3].

Tsunami zmiatające imprezy mangowe w Polsce nie było pierwszym nagłośnionym na cały kraj atakiem na mänge: w wyemitowanym 12 lipca 2003 r. programie „interwencyjnym” telewizji TVN „Uwaga!” przedstawiono mänge jako źródło pornografii dziecięcej. Telewizyjna *Superniania* – Dorota Zawadzka znalazła ją w tomikach serii *Dragon*

[1] M. Guziak-Nowak, *Armageddon nadchodzi?*, „Przewodnik Katolicki” 2012, nr 5 (5 lutego 2012), <https://www.przewodnik-katolicki.pl/Archiwum/2012/Przewodnik-Katolicki-5-2012/Spoleczenstwo/Armageddon-nadchodzi> (dostęp: 2.07.2023).

[2] B. Sander, *Erotyczne i homoseksualne przedstawienia pchają się do szkół*, „Super Nowości”, 9–11 marca 2012, s. 4.

[3] M. Ostrowska, *Problemy rynku mangi w Polsce*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2013, nr 1(10), s. 85.

Ball, a za jej siewczynię uznano jedną z bohaterek serii – Bulmę, kilkakroć pokazaną w komiksie nago. Ani to, że bohaterka ma na początku serii 16 lat, ani to, że inkryminowane sceny i sposób przedstawienia postaci są absolutnie niewinne i z pornografią nie mają nic wspólnego, ani fakt, że seria opatrzona jest w Polsce adnotacją o adresowaniu jej do czytelnika powyżej 15 lat – nie zostało wzięte pod uwagę[4].

W obu przywołanych antymangowych tekstach prasowych jako główny autorytet naukowy dostarczający koronnych argumentów występuje Małgorzata Więczkowska, „pedagog, który od 12 lat zajmuje się badaniem wpływu mangi i anime na psychikę młodzieży”. Jak pisze Magdalena Guziak-Nowak:

Dziś pani Małgorzata ma na swoim koncie wystąpienia na międzynarodowych konferencjach i wiele publikacji naukowych podejmujących temat wpływu mangi i anime na dzieci. Po ukazaniu się jej artykułu w miesięczniku „Wychowawca” fani japońskiej popkultury nazwali ją „ultrakatolem”, a jej naukowe wnioski „zlepkiem o zabarwieniu demagogicznym”[5].

Lista publikacji Małgorzaty Więczkowskiej dotyczących mangi, anime i innych zagrożeń medialnych czyhających na polskie dzieci oraz częstotliwość, z jaką powołują się na nie inni uczestnicy dyskursu publicznego (głównie ci, którzy widzą w nich zagrożenie), skłaniają do próby przyjrzenia się zarówno samym sformułowanym w tych tekstach tezom i ustaleniom, jak i stosowanym przy tej okazji metodom i procedurom. Użyte w tekście krakowskiej dziennikarki określenie „naukowe wnioski” podkreśla obiektywność i rzetelność argumentów. Ten mechanizm widać także w odniesieniu do innych przypadków korzystania z dorobku M. Więczkowskiej przez innych, a także nią samą. Jednak przez znawców i miłośników badanej przez nią dziedziny są one uważane za „demagogiczny zlepek”: publikowane na forach wypowiedzi pełne są uwag wskazujących autorce błędy rzeczowe i uproszczenia.

Starając się racjonalnie i bez polemicznej gorączki podejść do wywołującego silne emocje sporu, chciałbym podjąć próbę analizy wysuwanych przez krytyków mangi (i anime) argumentów oraz stosowanych przez nich metod. Skupię się głównie na dorobku Małgorzaty Więczkowskiej, która wydaje się być głównym dostarczycielem argumentacji, pozostając jednocześnie najbardziej aktywną postacią (a tym samym i „autorytetem”) w omawianym zakresie. Prezentowany tekst obejmie jedynie próbę analizy publikacji autorki, w których podejmuje ona krytykę mangi i anime, skupiając się przede wszystkim na specyficznych metodach konstruowania tekstów i opracowywania materiału badawczego.

Biogramy badaczki, towarzyszące publikacjom i wystąpieniom na konferencjach i podczas szkoleń oscylują wokół następującej formuły:

[4] „Uwaga!”: *Pornograficzna manga*, TVN, emisja 12 lipca 2003, godz. 19.40; zob. też analizę programu: Dźordż, *Uwaga! Tania sensacja!*, „Kwaii” 2003, nr 5(45), s. 58–60.

[5] M. Guziak-Nowak, op. cit.

Pani mgr Małgorzata Więzkowska: pedagog, medioznawca, nauczyciel dyplomowany. Zainteresowania i główne kierunki pracy to pedagogika medialna, zwłaszcza wychowanie do mass mediów, manipulacja i zagrożenia oraz profilaktyka medialna. Prowadzi szkolenia rad pedagogicznych i kursy dla nauczycieli, katechetów i rodziców w Polsce i zagranicą. Autorka licznych artykułów i recenzji w czasopismach oraz pracach zwartych. Autorka bierze czynny udział w konferencjach naukowych. Współpracuje z mediami. Uczestniczka cyklu audycji radiowych i telewizyjnych. Przygotowuje pracę doktorską dotyczącą przekazów medialnych skierowanych do dzieci i młodzieży. Prowadzi portal www.edukacjamedialna.pl[6].

Wymieniony na końcu notki portal był do niedawna najbardziej kompletnym źródłem informacji o dorobku i aktywności jego twórczyni. Obecnie link prowadzi jednak do pustej strony; być może portal został na dobre zamknięty. Biogram autorki można uzupełnić o kilka dodatkowych szczegółów: jest ona absolwentką któregoś z kierunków pedagogicznych Uniwersytetu Łódzkiego, ukończyła studia w 1996 r., a po nich podjęła pracę w jednym z łódzkich przedszkoli; od 1991 r. jest także członkinią zakonnego Zgromadzenia Małych Sióstr Niepokalanego Serca Maryi, zwanych honoratkami. Informacja o zakonnej przynależności siostry Małgorzaty pojawia się w biogramach autorki niezwykle rzadko. Przynależność zakonna nie koliduje z działalnością pedagogiczną i edukacyjną autorki *Mangi i anime*, jednak szczegół ten albo nie był znany, albo przemilczany przez autorki tekstów, które powołują się na jej badania; rzadko też pojawia się w informacjach o prowadzonych przez nią szkoleniach, nawet jeśli odbywają się one w instytucjach zakonnych[7].

Jeśli chodzi o wspomnianą w cytowanym biogramie rozprawę doktorską, informacje o niej pojawiały się przy okazji wczesnych publikacji autorki, w których przedstawiano ją jako „uczestniczkę seminarium doktoranckiego w Katedrze Teorii Wychowania UŁ”; w kilku przypadkach nawet obdarzono ją w zapowiedziach wystąpień tytułem doktora – jednak jak dotąd anonsowana rozprawa nie ujrzała światła dziennego.

W 2012 r. ukazała się natomiast jedyna publikacja zwarta Małgorzaty Więzkowskiej: był nią poradnik pt. *Co wciąga twoje dziecko? poświęcony zagrożeniom, czyhającym na dzieci w świecie nowoczesnych mediów*[8]. Książka powtarza m.in. spostrzeżenia i poglądy na omawiany tu temat znane z wcześniejszych publikacji autorki. Temat krytyki mangi i anime został zredukowany do krótkiego, trzystronicowego rozdziału zatytułowanego *Czy wiesz, jakie kreskówki fascynują twoje dziecko?* (s. 36–39), skoncentrowanego tylko na japońskich animacjach (i powtarzającego wszystkie znane z innych tekstów i wystąpień tezy).

[6] Za: tekst zaproszenia na wakacyjne parafialne rekolekcje dla rodzin z dziećmi parafii pw. Matki Bożej Nieustającej Pomocy w Grodzisku Mazowieckim w lipcu 2018 r., <https://www.rozanicerodzicow.waw.pl/rekolekcje-dla-rodzin.html> (dostęp: 1.08.2022).

[7] Honoratki są zakonem bezhabitowym, co utrudnia wizualną identyfikację przynależności zakonnej jego członkiń.

[8] M. Więzkowska, *Co wciąga twoje dziecko?*, Kraków 2012.

O mangach (w połączeniu z filmami i grami komputerowymi, epatującymi przemocą) traktuje rozdział *Już nie lubię Batmana* (s. 107–112); notabene jego większa część (od s. 108 do końca) jest tekstowym patchworkiem, wykorzystującym niemal w całości (z wyjątkiem pominiętych w książce tytułów przykładowych gier, filmów i komiksów i z drobnymi modyfikacjami redakcyjnymi) tekst pod tym samym tytułem opublikowany w periodyku „Sygnały Troski” w 2011 r.[9] Podobną strukturę ma rozdział o kreskówkach: identyczne zdania, a raczej całe akapity, można znaleźć w takich wcześniejszych tekstach autorki, jak *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*[10], *ABC japońskiej mangi*[11], *Przemoc w różnych środowiskach, ze szczególnym uwzględnieniem mediów*[12], *Świat mangi i anime ubogaceniem czy zagrożeniem?*[13] oraz – w całości – artykuł pod takim samym tytułem, opublikowany w „Rodzinie Radia Maryja” (nr 2 z 2008 r.). Identyczność tytułów wielu innych artykułów Więczkowskiej z tytułami rozdziałów książki nasuwa podejrzenie, że nie jest to przypadek odosobniony. Książka nie zawiera jednak żadnego spisu pierwodruków (czy raczej pierwowzorów) poszczególnych partii. Technika tekstowego (auto)recyklingu jest jedną ze stałych metod tworzenia tekstów Więczkowskiej.

Oprócz wspomnianej książki zamieszczona na stronie edukacyjnej medialna.pl bibliografia Małgorzaty Więczkowskiej na temat mass mediów obejmuje 90 pozycji do 2017 r., w tym publikacje w czasopiśmie, m.in. „Rodzina Radia Maryja” (25 razy) i „Któż jak Bóg, Dwumiesięcznik o Aniołach i życiu duchowym” (15 razy). Na liście figuruje też „Nasz Dziennik” i miesięcznik „Egzorcysta”. Autorka nadal publikuje na łamach pisma „Któż jak Bóg”, występuje w audycjach oraz prowadzi szkolenia i prelekcje dla rodziców i nauczycieli (kilka można obejrzeć w serwisie YouTube), poświęcając je takim zagrożeniom jak: *Harry Potter*, *Pokemony*, oczywiście *manga i anime*, magazyn „W.I.T.C.H.” i ogólnie przejawy magii i okultyzmu w przekazach dla dzieci, *aikido*, *Minionki*, *Monster High*, *amulety*, *tatauaże*, *joga*, *homeopatia* i *antystresowe kolorowanki*, *smartfony*, a ostatnio także *słowiańska gimnastyka dla kobiet*.

Manga i anime stały się głównym tematem tekstów Małgorzaty Więczkowskiej co najmniej 16 razy, zawsze jako zagrożenie dla młodego (a zwłaszcza dziecięcego) czytelnika. Najwcześniejszy tekst pochodzi z roku 2000 i jest jedną z pierwszych publikacji autorki dotyczącą zagadnień medialnych. Nosił on tytuł *Japońska manga i jej skutki pedagogiczne – analiza treści i wartości młodzieżowego magazynu Kawaii*

[9] Eadem, *Już nie lubię Batmana*, „Sygnały Troski” 2011; obecnie dostępny online: <https://deon.pl/inteligentne-zycie/dziecko/juz-nie-lubie-batmana,45060> (dostęp: 3.08.2022).

[10] Eadem, *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*, [w:] *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, red. B. Śliwerski, Kraków 2001, s. 87–99.

[11] Eadem, *ABC japońskiej mangi*, „Sekty i Fakty” nr 2, 2002, s. 24–29.

[12] Eadem, *Przemoc w różnych środowiskach, ze szczególnym uwzględnieniem mediów*, „Zeszyty Katechetyczne” 2003, nr 29, s. 63–83.

[13] Eadem, *Świat mangi i anime ubogaceniem czy zagrożeniem?*, „Nasz Dziennik” nr 47, 25 lutego 2008, s. 12–13.

i został opublikowany w pracy zbiorowej *Media i edukacja* pod redakcją Wacława Strykowskiego [14]. Potem pojawiły się następujące teksty: *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież* (w zbiorze *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku* pod red. Bogusława Śliwerskiego) i *W magicznym świecie pokemonów – ABC japońskiej mangi* w periodyku „Sekty i Fakty” [15] w 2001 r., a w kolejnym roku – artykuł *Manga i anime* opublikowany na łamach pisma „Wychowawca” [16] oraz inny, napisany wspólnie z Antonim Leśniakiem [17] – *Manga – w trosce o nasze dzieci* [18] i zamieszczony na stronie internetowej reakcjapolska.pl, której współtwórcą był Leśniak. Był on zresztą także samodzielnym autorem innego tekstu o mandze, zatytułowanego *Świat mangi* i opublikowanego na łamach „Naszego Dziennika” w okresie 2000–2002 [19], a w 2008 r. udostępnionego także pod tytułem *Manga* i w zmodyfikowanej redakcyjnie wersji na portalu Więczkowskiej edukacjamedialna.pl [20].

Podobnie jak we wspomnianych wyżej dwóch rozdziałach książki także pomiędzy tekstami poświęconymi mandze (i anime, które wbrew tytułom tak naprawdę stanowi właściwy przedmiot zainteresowania i rozważań autorki) można zauważyć ściśle związki, których prześledzenie pozwala na identyfikację swoistego „archetektu”, od którego wywodzą się kolejne wersje i warianty. I tak tekst Małgorzaty Więczkowskiej *Manga i anime* (na który powołuje się w swoim artykule Magdalena Guziak-Nowak, a który Katarzyna Żarnowska w swoim artykule nazwała „jednym z wyjątkowo demonizujących mangę i anime tekstów” [21]) jest w części początkowej (ok. 2/5 tekstu) skompilowanym autocytatem z początku tekstu *Manga – w trosce o nasze dzieci*, którego badaczka jest współautorką obok Antoniego Leśniaka. Przepuszczała Leśniak „użyczył” do tego ostatniego tekstu jako jego końcową

[14] Eadem, *Japońska manga i jej skutki pedagogiczne – analiza treści i wartości młodzieżowego magazynu Kawaii*, [w:] *Media a edukacja. Materiały z III Międzynarodowej Konferencji Naukowej*, red. W. Strykowski, Poznań 2000, s. 120–129.

[15] Eadem, *W magicznym świecie pokemonów. ABC japońskiej mangi*, „Sekty i Fakty” 2001, nr 2, s. 24–29.

[16] Eadem, *Manga i anime*, „Wychowawca” 2002, nr 7/8, s. 30–32.

[17] Antoni Leśniak, czasami podpisywany stopniem doktora, określanym jako psycholog i terapeuta, a czasem jako pedagog, absolwent filozofii i teologii KUL, wykładowca Instytutu Edukacji Narodowej, w latach 2002–2008 dyrektor Zespołu Szkół Katolickich im. św. Teresy w Lublinie oraz prezes Katolickiego Stowarzyszenia Oświatowego; redaktor kwartalnika „Cywilizacja”; w roku 2015 stanął przed sądem, oskarżony o handel świadectwami prowadzonej przez siebie szkoły; w listopadzie 2019 r. został skazany na 5 lat i 6 miesięcy więzienia, grzywnę 20 000 zł i zwrot Katolickiemu Stowarzyszeniu Oświatowemu sumy 1,6 mln zł (za: Ł. Rayski, *Święte*

duże, „Polityka” nr 18.2011 (2805), 29 kwietnia 2011, s. 32; P. Nowak, *Afera w szkole im. św. Teresy w Lublinie. Były dyrektor skazany za fałszowanie świadectw i przyjmowanie łapówek*, Kurier Lubelski, 29.11.2019, <https://kurierlubelski.pl/afery-w-szkole-im-sw-teresy-w-lublinie-byly-dyrektor-skazany-za-falszowanie-swiaectw-i-przyjmowanie-lapowek/ar/c1-14619641> (dostęp: 2.08.2022).

[18] M. Więczkowska, A. Leśniak, *Manga – w trosce o nasze dzieci*, www.reakcjapolska.pl, 2002 [obecnie strona jest niedostępna – przyp. W.B.].

[19] Taką identyfikację źródła podaje strona czuwajcie.pl, na której artykuł jest dostępny obecnie. Patrz: <https://czuwajcie.pl/swiat-mangi/> (dostęp: 3.08.2022).

[20] Ponieważ obecnie strona jest niedostępna, korzystam z wydruku tekstu wykonanego w kwietniu 2012 r.

[21] K. Żarnowska, *Kiedy nauka dojrzeje do badania popkultury. Przykład problematyki mangi i anime w polskim środowisku naukowym*, [w:] *Dyskurs oswajony: nauka w zwierciadle (pop)kultury*, red. M. Błaszowska et al., Kraków 2016, s. 15, przyp. 28.

partię przeniesiony niemal *in extenso* własny tekst pt. *Manga*, włączony zresztą do wspólnego tekstu jako osobny podrozdział opatrzony stosownym tytułem. Natomiast tekst Więczkowskiej *Manga i anime* zawiera charakterystyczny akapit niemal identyczny z fragmentem *Mangi* Leśniaka (zaczynający się od charakterystycznej frazy „Dzieła, które powstają pod patronatem mangi...”), w tym cytowany wielokrotnie *passus*: „Japońskie kreskówki są tak brutalne, że nie można ich nawet porównywać z pełnymi przemocą kreskówkami amerykańskimi. A rzekomo głębokie treści, ciekawe scenariusze i «sztuka animacji» to spotkanie z okultyzmem, demonologią i New Age”^[22]) – co stawia pytanie o autorstwo tych sformułowań. Tym bardziej, że cytat ten stał się jedną ze sztandarowych fraz kruczaty antymangowej – a raczej antyanimowej – publicystki „Rodziny Radia Maryja”: pobieżny przegląd pozwala zlokalizować go w co najmniej pięciu tekstach jej autorstwa.

Z kolei w swojej pierwszej części wspomniany tekst *Manga – w trosce o nasze dzieci* jest w obszernych partiach identyczny z wcześniejszym tekstem Więczkowskiej *W magicznym świecie pokémonów – ABC japońskiej mangi* z 2001 r., który najwyraźniej odegrał rolę kolejnego budulca do tej kompilacji. Ponieważ zaś trzon tego tekstu wypełnia analiza polskiego magazynu dla fanów mangi i anime „Kawaii”, jako prażródło tych informacji i sformułowań można wskazać pierwszy w ogóle tekst autorki, poświęcony omawianej tematyce, czyli *Japońską mangę i jej skutki pedagogiczne...* Tekst ten, pierwotnie opublikowany w tomie pokonferencyjnym, właściwie w całości, włącznie z pierwotnymi błędami, wypełnia pierwszą partię wspomnianego już artykułu *Manga – w trosce o nasze dzieci*. Wszystko wskazuje na to, że autorka posłużyła się zdobytymi w trakcie jego przygotowywania informacjami na temat magazynu „Kawaii” do wyrobienia sobie (czy też potwierdzenia) zdania o mandze i jej odbiorcach. Z punktu widzenia metodologii badań naukowych jest to zabieg co najmniej ryzykowny: zawartość magazynu i publikowanych w nim tekstów może dostarczyć wiarygodnych materiałów do zbadania recepcji mangi w Polsce, a i to w określonej grupie wiekowej odbiorców; do zbadania samego zjawiska wymagany jest bezpośredni, lekturowy kontakt ze składającymi się na nie dziełami. A tego teksty Więczkowskiej nie poświadczają. Przykład: autorka na podstawie recenzji serii mangowej Wataru Yoshizumi *Marmalade Boy* (w jej transkrypcji „Marmolade”) i jej animowanej adaptacji, traktujących o perypetiach uczuciowych nastolatki, która zakochuje się

[22] W wersji Leśniaka brzmi to tak: „Japońskie kreskówki są brutalne i nie ma co porównywać ich z pełnymi też przemocą kreskówkami amerykańskimi. I jedno i drugie stanowią krok ku degeneracji dzieci. A rzekome głębokie treści, ciekawe scenariusze czy «sztuka» animacji to spotkanie z okultyzmem, demonologia, New Age w najczystszej postaci” (A. Leśniak, *Manga...*). Z kolei w tekście Więczkowskiej *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież* z 2000 r.

fragment ten wygląda tak: „Japońskie kreskówki są tak brutalne, że nie można ich nawet porównywać z pełnymi przemocą kreskówkami amerykańskimi. I jedno, i drugie są środkiem demoralizującym. A rzekome głębokie treści, ciekawe scenariusze i «sztuka» animacji to spotkanie z okultyzmem, demonologią, New Age” (M. Więczkowska, *Wpływ japońskiej mangi...*, s. 91).

w synu przyjaciół rodziców po tym, jak ci – i rodzice, i ich przyjaciele – decydują się na rozwód i poślubienie partnerów z drugiego związku – wyprowadza uogólnienie o propagowaniu w japońskich fabułach „trójkątów i czworokątów rodzinnych” [23]. Tymczasem reakcja bohaterki na rozwód rodziców jest typową reakcją dziecka rozpadającej się rodziny, któremu wali się bezpieczny dotąd świat, a same związki dorosłych nie przybierają tu formy „trójkąta” czy „czworokąta”, a stanowią dwa odrębne, „klasyczne” związki – więc trudno tu mówić o propagowaniu czegokolwiek. W dodatku ani manga, ani serial anime nie były nigdy publikowane czy emitowane w Polsce, więc całe odnoszące się do nich larum w ogóle nie ma pokrycia.

W zasadzie wszystkie znane mi teksty Więczkowskiej o mandze składają się z kompilacji i mechanicznych powtórzeń tych samych fraz, czasami tracąc przez to na spójności i logice; dopiero *Świat mangi i anime ubogaceniem czy zagrożeniem?* z 2008 r., choć nadal nafaszerowany wykorzystywanymi już wcześniej sformułowaniami, zawiera również merytoryczne uzupełnienia i modyfikacje. W sumie jednak, o ile stale poszerza się spektrum tematów poruszanych przez badaczkę w kolejnych publikacjach i prelekcjach, o tyle w kwestii mangi i anime mamy do czynienia z od początku ustabilizowanym zestawem spostrzeżeń, poglądów i sformułowań, powtarzanych jak mantry.

Lista zarzutów wysuwanych przez Małgorzatę Więczkowską pod adresem japońskich komiksów i animacji jest niezwykle długa i miejscami wewnątrznie sprzeczna. Bardziej szczegółowe, analityczne omówienie każdego z nich, a także analiza podstawowych błędów metodologicznych i merytorycznych, popełnianych przez autorkę, wymaga tekstu wielokrotnie przekraczającego objętość standardowego artykułu naukowego. Pozostaje mi odesłać czytelnika do odrębnego tekstu je zawierającego – *Spór o mangę – analiza argumentów krytycznych*, którego publikacja planowana jest w magazynie „Zeszyty Komiksowe”. W tym miejscu, tytułem podsumowania zaprezentowanych tu ustaleń, należy stwierdzić, że techniki kompilacji tekstów oraz opracowania materiału badawczego stosowane przez autorkę znacząco podważają rzetelność formułowanych na ich podstawie wniosków.

BIBLIOGRAFIA

- Dzordż, *Uwaga! Tania sensacja!*, „Kawaii” 2003, nr 5(45), s. 58–60
 Guziak-Nowak M., *Armageddon nadchodzi?*, „Przewodnik Katolicki” 2012, nr 5, 5 lutego 2012, <https://www.przewodnik-katolicki.pl/Archiwum/2012/Przewodnik-Katolicki-5-2012/Spoleczenstwo/Armagedon-nadchodzi> (dostęp: 2.07.2023)
 Leśniak A., *Manga*, edukacjamedialna.pl


[23] Zob. M. Więczkowska, *Przemoc w różnych środowiskach...* oraz eadem, *ABC japońskiej mangi...*; wzmianki o „trójkątach i czworokątach”, ale już bez

ilustracji w postaci streszczenia punktu wyjścia *Marmalade Boya*, można znaleźć w co najmniej sześciu innych tekstach autorki.

- Leśniak A., *Świat mangi*, „Nasz Dziennik” 2000–2002; tekst obecnie dostępny online: <https://czuwajcie.pl/swiat-mangi/> (dostęp: 3.08.2022)
- Nowak P., *Afera w szkole im. św. Teresy w Lublinie. Były dyrektor skazany za fałszowanie świadectw i przyjmowanie łapówek*, Kurier Lubelski, 29.11.2019, <https://kurierlubelski.pl/afera-w-szkole-im-sw-teresy-w-lublinie-byly-dyrektor-skazany-za-falszowanie-swiaectw-i-przyjmowanie-lapowek/ar/c1-14619641> (dostęp: 2.08.2022)
- Ostrowska M., *Problemy rynku mangi w Polsce*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2013, nr 1(10), s. 69–88
- Rayski Ł., *Święte dusze*, „Polityka” nr 18.2011 (2805), 29 kwietnia 2011, s. 32
- Sander B., *Erotyczne i homoseksualne przedstawienia pchają się do szkół*, „Super Nowości”, 9–11 marca 2012, s. 4
- Więczkowska M., *ABC japońskiej mangi*, „Sekty i Fakty” nr 2, 2002, s. 24–29
- Więczkowska M., *Co wciążąga twoje dziecko?*, Kraków 2012
- Więczkowska M., *Czy wiesz, jakie kreskówki fascynują twoje dziecko?*, „Rodzina Radia Maryja” 2008, nr 2, s. 58–59
- Więczkowska M., *Japońska manga i jej skutki pedagogiczne – analiza treści i wartości młodzieżowego magazynu Kawaii*, [w:] *Media a edukacja. Materiały z III Międzynarodowej Konferencji Naukowej*, red. W. Strykowski, Poznań 2000, s. 120–129
- Więczkowska M., *Już nie lubię Batmana*, „Sygnały Troski” 2011; online: <https://deon.pl/inteligentne-zycie/dziecko/juz-nie-lubie-batmana,45060> (dostęp: 3.08.2022)
- Więczkowska M., *Manga i anime*, „Wychowawca” 2002, nr 7/8, s. 30–32
- Więczkowska M., *Przemoc w różnych środowiskach, ze szczególnym uwzględnieniem mediów*, „Zeszyty Katechetyczne” 2003, nr 29, s. 63–83
- Więczkowska M., *Świat mangi i anime ubogaceniem czy zagrożeniem?*, „Nasz Dziennik” nr 47, 25 lutego 2008, s. 12–13
- Więczkowska M., *W magicznym świecie pokemonów. ABC japońskiej mangi*, „Sekty i Fakty” 2001, nr 2, s. 24–29
- Więczkowska M., *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*, [w:] *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, red. B. Śliwerski, Kraków 2001, s. 87–99
- Więczkowska M., Leśniak A., *Manga – w trosce o nasze dzieci*, 2002, www.reakcyjapolska.pl
- Żarnowska K., *Kiedy nauka dojrzeje do badania popkultury. Przykład problematyki mangi i anime w polskim środowisku naukowym*, [w:] *Dyskurs oswojony: nauka w zwierciadle (pop)kultury*, red. M. Błaszowska et al., Kraków 2016, s. 7–20

Zaproszenie na wakacyjne parafialne rekolekcje dla rodzin z dziećmi parafii pw. Matki Bożej Nieustającej Pomocy w Grodzisku Mazowieckim w lipcu 2018 r., <https://www.rozaniecrodzicow.waw.pl/rekolekcje-dla-rodzin.html> (dostęp: 1.08.2022)

Ź R Ó D Ł A
I N T E R N E T O W E



NIE PRZEJMUIJ SIĘ,
POŚLIJ PO CZŁOWIEKA
ZWANEGO DANIELEM.

JEMU BÓG DAŁ
WYJĄTKOWĄ
UMIEJĘTNOŚĆ
OBJAŚNIANIA TAKICH
RZECZY.

„Comics making as a form of prayer?”
Komiksowa materialność
na przykładzie komiksu
Deserto / Nuvem Francisco Sousy Lobo

ABSTRACT. Jankowski Jakub, „Comics making as a form of prayer?”. *Komiksowa materialność na przykładzie komiksu Deserto / Nuvem Francisco Sousy Lobo* [“Comic-making as a form of prayer?” Comic materiality – the example of Francisco Sousa Lobo’s comic strip *Deserto / Nuvem*]. “Images” vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 33–62. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.3>.

Francisco Sousa Lobo (Portugal) touches on religious themes in many of his comics. In real life, he has been both for and against Catholics, and now he prefers to watch the world from above, sitting on a high comic book wall. In the split-book *Deserto/Nuvem*, which I propose to analyse in this article, he decides to create a reportage about the Catholic Carthusian order from Évora: in *Deserto* he presents a record of a week spent among monks, and *Nuvem* consists of 20 letters written to a monk. I would like to look at these comics in response to the question with which Pedro Moura concluded the *Deserto/Nuvem* review – “Comic-making as a form of prayer?” and through the concepts of the materiality of the comic book (Aaron Kashtan *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality, and the Book of the Future*) and the performativity of the act of experiencing the comic book (Ian Hague *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*).

KEYWORDS: materiality, Carthusians, translinearity, Francisco Sousa Lobo, Portuguese comic books

*Badacze komiksów coraz częściej uznają,
że nasze interpretacyjne i afektywne
doświadczenie komiksu jest zasadniczo
uwarunkowywane przez konkretną formę,
w jakiej z danym tytułem się zapoznajemy*[1].

Aaron Kashtan

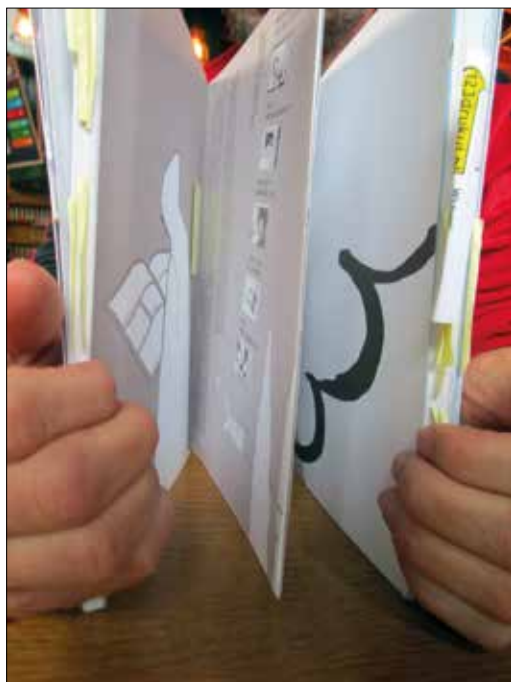
Francisco Sousa Lobo (FSL) na „łączniku” [2] komiksów *Deserto* (‘samotnia, pustynia’ lub ‘opuszczony/bezludny’) i *Nuvem* (‘chmura’), które stanowią jeden przedmiot skleiony trzecimi stronami swoich

[1] Wszelkie fragmenty oryginalnie w językach obcych przedstawiam we własnym przekładzie; czasami podaję dwie możliwości tłumaczenia, zaznaczając je „/”, kiedy oryginał zawiera celową dwuznaczność semantyczną, nieprzetłumaczalną pojedynczymi jednostkami leksykalnymi. Nie podaję stron cytatów z komiksu *Deserto / Nuvem*, gdyż komiks oryginalny nie posiada numeracji. Sądzę, że jej brak jest celowym

zabiegiem autora, nie tylko estetycznym, lecz także znaczeniowym: ma w tym komiksie wpływać na „otwartość” podejścia do doświadczania nieskrepowanej materialności komiksu-przedmiotu, a także podkreślać „otwartość” translinearnego charakteru powiązań w obrębie treści osobnych narracji oraz między nimi. [2] Żeby lepiej to zrozumieć: ten łącznik to miejsce fizycznego sklejenia narracji *Deserto* z narracją *Nuvem*



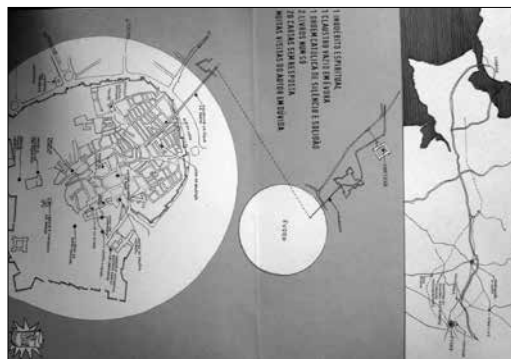
Il. A. „Sklejenie” narracji *Deserto* z narracją *Nuven* od sztytego „grzbietu”



Il. B. „Sklejenie” narracji *Deserto* z narracją *Nuven* od strony, z której przewracamy kartki komiksu



Il. C. Trzecie strony okładki (widziane tak, jak trzymany przedmiot; aby zapoznać się z treścią, należy obrócić komiks do pionu)

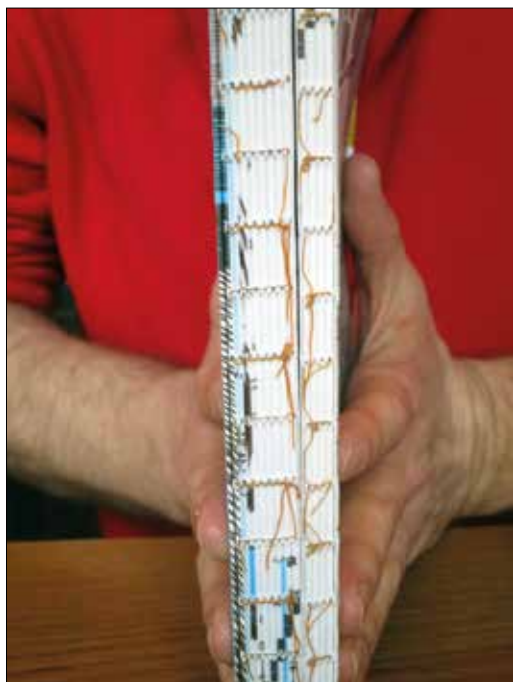


Il. D. Czwarte strony okładki (widziane tak, jak trzymany przedmiot; aby zapoznać się z treścią, należy obrócić komiks do pionu)

okładek niczym „komiks syjamski”[3] (oba odnoszą się, *grosso modo*, do zakonu kartuzów i mają punkty styeczne; tylko na pierwszy rzut oka, choćby przez odpowiednio beżowy [il. 1] i niebieski kolor dominujący [il. 2], są całkowicie rozdzielne), pisze o nich tak:

(il. A i il. B); składa się z dwóch stron wewnętrznych (można je traktować jako trzecie strony okładki – il. C) i z dwóch zewnętrznych (można je traktować jako czwarte strony okładki – il. D).

[3] Drukarski termin na określenie takiej oprawy to „dos-à-dos binding” lub ściślej „tête-bêche”. *Deserto / Nuven* jednak nie spełnia wszystkich wyznaczników tych typów oprawy: nie ma klasycznego grzbietu,



Il. E. Brak klasycznego grzbietu z widocznym szyciem i klejeniem stron

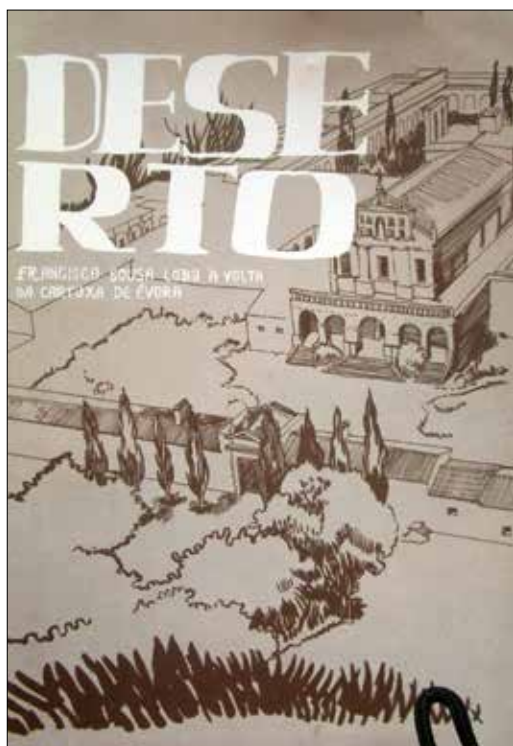
Deserto i *Nuven* to dzieła długodystansowe/dalekobieżne, w których próbuję pojąć sposób funkcjonowania w kartuzji w Évorze, gdzie kilku mnichów opiera się zwyczajom świata zewnętrznego, żyjąc w absolutnej ciszy i odosobnieniu. To pojmowanie jest dla mnie pretekstem, aby przyjrzeć się samej naturze ludzkiej wiary, przywiązaniu do doczesności, temu, co ma dla nas sens. *Deserto* to jedna linia narracyjna skoncentrowana na opowiedzeniu o tygodniowym pobycie u stóp Scala Coeli (Schody do Nieba), jak mówi się o kartuzji w Évorze. To niemal dziennikarski zapis wydarzeń. *Nuven* składa się z dwudziestu listów zaadresowanych do kartuskiego mnicha i może być czytany jako próba oporu wobec obu ekstremów, które dotyczą wiary – tego, które wie, że Bóg nie istnieje, i tego, które zadowolona się absurdami[4].

Wydawca w tym samym „łączniku”, ale na kolejnej jego wewnętrznej stronie dodaje, że są to dwie książki, między którymi istnieje dialog (dlatego też zapewne połączono je w jeden przedmiot), i stanowią one szósty tom kolekcji LowCCCost. Do obu stron tego łącznika dochodzimy niezależnie od tego, czy lekturę rozpoczniemy od części *Nuven*, czy od *Deserto*. Aby jednak czytać *Nuven* po *Deserto* albo *Deserto* po *Nuven*, musimy przejść do pierwszej strony okładki każdego z nich, obracając przedmiot w naszych rękach. „Łącznik” jest

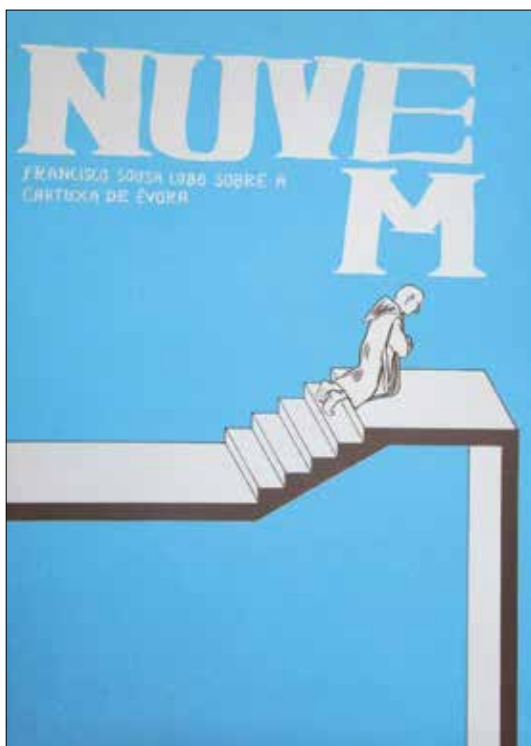
widzimy szycie i klejenie stron (il. E), ma „czwarte” strony okładkowe do każdej części, które znajdują się w przestrzeni tego, co nazywam „łącznikiem”. Określenie „komiks syjamski” odnosi się tutaj do ścisłego

„zrośnięcia” obu narracji poprzez wiodący temat, dotyczący mnichów kartuskich.

[4] F. Sousa Lobo, *Deserto / Nuven*, Cascais 2017.



Il. 1. Beżowy kolor z okładki dominuje w części komiksu *Deserto*



Il. 2. Niebieski kolor z okładki dominuje w części komiksu *Nuvm*

bowiem tylko fizycznym spotkaniem tych dwóch opowieści, a nie płynnym przejściem od jednego świata przedstawionego do drugiego, które musi odbyć się przez zewnętrzne okładki jednej bądź drugiej narracji.

Na grzbiecie publikacji widać szycie i klejenie „składek”, które zostały pozbawione tradycyjnego grzbietu okładki, na nim znalazłyby się tytuł, imię i nazwisko autora oraz prawdopodobnie logo wydawnictwa. Kiedy rozłożymy przedmiot spoczywający w naszych rękach od grzbietu, dotrzemy do czwartych stron okładek znajdujących się w łączeniu, gdzie trafimy na element tradycyjnego layoutu serii Low-CCCost[5]. Oprócz mapy wskazującej położenie miasta Évora, gdzie udał się autor, aby stworzyć część *Deserto*, oraz planu samego miasta ze wskazaniem jego najważniejszych punktów znajdziemy tutaj także następującą informację: „1 dochodzenie duchowe, 1 pusty zakon w Évorze, 1 zakon katolicki ciszy i odosobnienia, 2 książki w jednej,

[5] Aby go sobie zmaterializować, można sięgnąć po polskie wydanie komiksu *Kassumai* Davida Camposa, który oryginalnie należy do tej samej serii – w polskim wydaniu na mapie, zawsze umieszczanej w tej linii wydawniczej na czwartej stronie okładki,

zaznaczono, oprócz Gwinei Bissau i Portugalii, także Polskę; mapa ta zawsze zawiera geograficznie dookreślone punkty, które mają związek z wydarzeniami w świecie przedstawionym, oraz ewentualne odniesienie do nowego kontekstu publikacyjnego.

20 listów bez odpowiedzi, wiele wizyt autora, który ma wątpliwości” [6] (takie kontekstowe wyliczenie zawsze trafia na czwartą stronę okładki LowCCCostowych publikacji).

Nieprzypadkowo wybranej do tego osobie dałem do ręki egzemplarz opisanego w powyższym wstępie w swojej materialnej formie komiksu *Deserto / Nuvem* Francisco Sousy Lobo. W jego twórczości z różnym natężeniem powraca refleksja nad ludzkim stosunkiem do religijności oraz motyw artystycznej autorefleksji nad wpływem religii na życie autora. Nieprzypadkowo wybrana osoba, zanim zapoznała się z jakimkolwiek tekstem, z którejkolwiek okładki, obróciła komiks tak, że zaczęła go oglądać od części *Deserto*, gdzie pod *de facto* wieloznacznym tytułem (poza religijnym znaczeniem słowa – ‘samotnia’ – w tekście pojawia się ono jeszcze jako ‘pustynia/odosobnienie’ oraz dwukrotnie w znaczeniu przymiotnikowym ‘opuszczony/samotny’ w odniesieniu do Boga, np. w tym fragmencie: „Kartuzję zainaugurowało siedmiu mnichów, siedem gwiazd na nocnym niebie, w 1084. Poszukiwali Boga na pustyni/w odosobnieniu i w samotności, osamotnionego Boga, spragnionego, czystego” [7]) przeczytała na głos podtytuł: *Francisco Sousa Lobo wokół kartuzji w Évorze* [8] („wokół”, gdyż w samej kartuzji autor zamieszkać nie może, odwiedza ją tylko, a śpi i pracuje nad tą częścią komiksu w pobliskim domu). Potem przekartkowała komiks, doszła do „łączenia” i zorientowała się, że za łączaniem jest druga część, *Nuvem*, którą trzeba czytać nie po kolei, ale po odwróceniu komiksu, od drugiej okładki, gdzie znów trafiła na podtytuł: *Francisco Sousa Lobo o kartuzji w Évorze* [9]. Łączenie zostało przez tę nieprzypadkowo przeze mnie wybraną osobę określone przelotnie „a tu jakieś dziury są” i zbadane pobieżnie tylko od środka, nie od szytego i klejonego grzbietu, co spowodowało, że zauważona została tylko zawartość z jednej strony „łączenia”, z trzech stron okładek (z notką o autorze i samym komiksie, którą cytuję w pierwszym akapicie, oraz z innymi tytułami z serii LowCCCost; z drugiej strony, tej niezauważonej przez nieprzypadkowo wybraną osobę, znajduje się mapka i tradycyjna szata tej serii wydawniczej, o której też już wspominałem).

Streszczam tę scenkę, aby pokazać jedną z możliwych reakcji każdego czytelnika, który weźmie ten komiks do rąk po raz pierwszy. Jego narzucająca się materialność sprawia naturalne zainteresowanie przedmiotem i jego dotykową analizę jako artefaktu. Aaron Kashtan pisał, że „w prozie istota materialności zostaje zazwyczaj przesłonięta dominującym etosem **kryształowego kielicha designu** [zaznaczenie – J.J.] książki oraz przez powiązany z tym fakt, iż czytelnik jest przyzwyczajony do czytania transparentnego, bez zwracania uwagi na materialność” [10]. Już sam sposób wydania *Deserto / Nuvem*, forma

Materialne spotkania pierwszego stopnia

[6] F. Sousa Lobo, op. cit.

[7] Ibidem.

[8] Ibidem.

[9] Ibidem.

[10] A. Kashtan, *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality, and the Book of the Future*, Columbus 2018,

przedmiotu, nie pozwala, aby ten komiks „czytać transparentnie”. Jak zobaczymy dalej, nie pozwala na to również projektowanie plansz (m.in. z aktywnym i znaczeniowoczym udziałem w doświadczaniu komiksu „linii zgięcia” oraz krawędzi stron). To, jak potoczą się losy dalszego obcowania z tym przedmiotem, również nie będzie jednoznaczne, ale z całą pewnością do końca naznaczone świadomością, że jest jeszcze „ta druga część”.

Ja sam, dwukrotnie sięgając po ten komiks, aby go przeczytać, mając za sobą podobny do opisanego na początku kontakt, zawsze rozpoczynałem lekturę od części *Deserto*. Towarzyszyły temu wątpliwości i obawa przed niezrozumieniem połączenia jego treści z konceptem, stojącym za takim, a nie innym, umaterialnieniem. Owe uczucia potęgowały, jak sądzę, typowe dla pewnego rodzaju komiksu kompresja wątków i elementów wizualnych w jeden przekaz, gęste nawarstwianie kontekstów interpretacyjnych, których obawiam się nie znać (np. przed lekturą *Deserto / Nuvem* nie wiedziałem absolutnie nic o kartuzach). Obawa poprzedza u mnie lekturę niektórych autorów, co do których mam pewną wiedzę i świadomość tego, jak kondensują elementy graficzne i kontekstowe w swoich narracjach. Chodzi mi tutaj o wszystkie te elementy własnego doświadczenia psychicznego, artystycznego i kulturalnego danego autora, które budują tworzony przez niego heterogeniczny tekst. Niepewność przed rozpoczęciem doświadczania danego tekstu wynika jednak nie tylko z postrzegania komiksu jako szczególnie skompresowanej formy wyrazu, lecz także ze znajomości innych prac konkretnego autora. Głównym wyzwaniem w czytaniu komiksów FSL jest podążanie za skomplikowaną werbalizacją trapiących go kwestii, jak również sama wizualizacja przestrzeni (wynikająca, jak sądzę, z wykształcenia architektonicznego FSL).

Wyobraźcie sobie przestrzeń niczym z *Przygód nikogo* Mikołaja Tkacza^[11], w której ktoś wpuścił wyglądające na zagubione postaci oraz wypełnił ich kontury jednym dodatkowym kolorem (jak sugerują nam okładki, w *Deserto* będzie to beż, a w *Nuvem* niebieski), a mniej więcej odnajdziecie drogę do świata FSL. Atmosfera panująca tutaj jest niczym designerski minimalizm w domu pewnego kolekcjonera sztuki, który we wczesnych latach 90. XX wieku zaprosił Davida Batchelora na przyjęcie:

Wewnątrz tego domu znajdował się w pełni osobny świat, bardzo czyste i zorganizowane uniwersum. Ale był to także bardzo paradoksalny, wywrócony na zewnątrz świat, świat, w którym otwarte było jednocześnie zamknięte, prostota była zarazem komplikacją, a jasność zamętem. Był to świat, który nie bez wahania dopuszczał istnienie innych światów. A jeśli

s. 11 (za wersją cyfrową na czytnik Kindle). Gwoli ścisłości dodam tylko, że cytowany fragment pojawia się u Kashtana w toku wywodu rozpoczynającego się opisem materialności elementów wewnętrznych komiksu, choć jest oczywiście natury ogólnej.

[11] Myślę, że dla tych, którzy tego komiksu nie znają, dobrym punktem zaczepienia będzie ta recenzja z podlinkowanymi odsyłaczami do innych tekstów: J. Jankowski, *Nic, nigdzie, o niczym*, Poltergeist, 24.06.2013, <https://polter.pl/komiks/Przygody-Nikogo-c25731> (dostęp: 8.02.2022).

to robił, to niechętnie i z urazą oraz przy całkowitym braku empatii. Był to świat, który od czasu do czasu przypominał ci, ot tak, o wszystkim, czym nie byłeś, o wszystkim, czym nie zdołałeś się stać, o wszystkim, czego nie zdołałeś osiągnąć, o wszystkim, czego mogłeś nawet nie próbować osiągnąć. Wszystko miało sprawiać wrażenie, jakby pozostawało poza twoim zasięgiem, jak gdybyś patrzył przez teleskop nie z tej strony, co trzeba[12].

Opis tego domu doskonale oddaje sposób wizualizowania miejsc w twórczości FSL i stany emocjonalne autora, który najczęściej jest bohaterem swoich komiksów (autobiografizm to bardzo istotna kwestia diegetyczna związana z materialnością jego twórczości). Batchelor mówi w tym fragmencie o otoczeniu, które określa „bielszym niż białe”, ale nie chodzi mu *de facto* o konkretne kolory, ale o wrażenie, które odpowiednio zorganizowana przestrzeń może wywołać. Jej doświadczenie wraz z całym bagażem znaczeń, które nakazuje nam odnaleźć i przyswoić, sprowadza się do próby pokonania pewnej niedostępności tego, co nas otacza. Przy wejściu do kartuzji w Évorze widnieje napis „Kartuzji nie można odwiedzać/się nie zwiedza”[13]. FSL dostaje się tam na specjalną prośbę i po pełnym duchowo-filozoficznym doświadczeniu miejsca dodaje do tej dewizy, że „to ona odwiedza nas”[14]. Fizyczne doświadczenie zamknięcia przekształcone zostaje w poczucie wolności, metoda kartuska wyzwala autora, o czym mniej więcej w połowie *Deserto* pisze on tak:

Po trochu to, co było gniazdem tajemnicy i zamknięcia, zyskuje wymiar zewnątrz. Po trochu to świat zewnętrzny zaczyna tchnąć klaustrofobią. Sądzę, że tak właśnie jest, jak mówią, że po tej stronie panuje wolność, i że niekoniecznie musi to być paradoks, czy też inwersja albo akt sublimacji. Jest to prostu tym, czym jest[15].

Deserto / Nuvem jest dla autora właśnie tą materialną przestrzenią refleksji, która pozwala ostatecznie spojrzeć przez teleskop z właściwej jego strony, choć wydawać by się mogło, że zamknięcie zarówno fizyczne w kartuzji, jak i artystyczne w formie komiksu, by na to nie pozwoliły.

Wróć jeszcze na chwilę do własnych obaw wstępnych. Obawa niezrozumienia językowego prac FSL dotyczy nie tyle stopnia poziomu opanowania przez mnie języka portugalskiego[16], co konceptów wyrażanych w odautorskich przemyśleniach. Gęsty wywód kontrastuje u niego z czystą, niemal prototypowo architektoniczną czy też „designerską” przestrzenią strony wizualnej. Ewentualność złego lub chybiłego odczytania skłoniła mnie do zmierzenia się najpierw z krótszą

[12] D. Batchelor, *Chromophobia*, London 2000, s. 10.

[13] F. Sousa Lobo, op. cit.

[14] Ibidem.

[15] Ibidem.

[16] I/lub angielskiego – autor często wydaje komiksy w wersji dwujęzycznej; to inny ciekawy aspekt materialności komiksów FSL, choć akurat nie dotyczy *Deserto / Nuvem*. Czasami tekst przekładu w komiksach FSL umieszczany jest u dołu strony z numeracją,

odpowiadającą numerowi porządkowemu kadru na danej stronie. Tekst przekładu istnieje więc w materialnej przestrzeni planszy równoległe z tekstem wyjściowym, ale poza światem przedstawionym, co sprawia, że użytkownik przekładu musi przenosić uwagę w (zazwyczaj) transparentną znaczeniowo przestrzeń – tło dla kadrów – przedmiotu, który trzyma w dłoniach.

częścią *Deserto / Nuvem*, czyli z *Deserto* właśnie. Dzięki zapoznaniu się z materialną charakterystyką przedmiotu możliwe było niejako złagodzenie potencjalnego niezrozumienia: głowa pamiętała, a ręce wyczuwały^[17], że za „łączeniem” jest druga część, w której być może znajdą się odpowiedzi na to, czego nie zrozumieć w części pierwszej. Wstępnej obawy, wynikającej również z wiedzy o tym, co jest głównym tematem tej publikacji, nie był w stanie w moim przypadku przezwyciężyć nawet bardziej przyciągający błękit grubszej części *Nuvem* (do kwestii kolorów zaraz jeszcze powrócę).

Kwestią związaną ze wstępną materialnością *Deserto / Nuvem* (nazwijmy ją materialnością pierwszego stopnia) jest też to, czy liczyć tę publikację jako dwa komiksy, czy jeden. Osobne ich czytanie jest oczywiście możliwe i rzecz jasna prowadzić będzie do różnych wniosków i reakcji. Nie interesuje mnie w niniejszym artykule pokazanie tego, do jakich konkretnie, a oczywiste jest stwierdzenie, że obie te części będą się konstruktywnie uzupełniać (prowadzić ze sobą dialog, jak wskazuje informacja wydawcy). Ciekawe jest jednak to, że FSL zdecydował się na wyraźne rozdzielenie części reportażowej *Deserto*, w której udaje się do kartuzji w Évorze, od części *Nuvem*, w której wizualizuje listy pisane do jednego z braci kartuzów. Teoretycznie mógł przecież wizualizacjami listów przeplatać rejestrację tygodniowego „pojmwania” kartuzji. Nie zrobił tego. Mógł wydać dwa osobne komiksy-przedmioty. Tego też nie zrobił, a ich inność podkreślił nie tylko takim wyraźnym rozdziałem światów przedstawionych na dwie narracje (reporterską i epistemologiczną), lecz także kolorystyką: beżowy reporterski vs. listowy błękit; poszarzały beż kojarzy się z kolorem niegościnnych, pustynnych piasków, co zmyślnie łączy się z dwuznacznym słowem tytułowym; jak pisałem wcześniej, może ono oznaczać po prostu pustynię i pojawiać się w opozycji do błękitu nieba, do którego prowadzą kartuskie schody, na których górze znajduje się, również tytułowa, chmura. Kwestia łączności-rozłączności *Deserto / Nuvem* i liczenia tej publikacji jako dwóch komiksów lub jednego nie daje mi spokoju w odniesieniu do wyzwania „Przeczytam w tym roku 52 komiksy (lub więcej)”. Czy po zapoznaniu się z *Deserto / Nuvem* mam dopisać sobie do listy dwa komiksy, czy jeden? Wątpliwości rozwiewa to, co pisze wydawca na jednej ze stron „łączenia”, gdzie wspomina o dwóch książkach. Wątpliwości nie rozwiewa znaczeniowótórcza materialna forma przedmiotu, który trzymam w rękach przy każdej lekturze.

[17] W sposób nieprzerwany do tego łagodzącego uczucia odsyłał mnie zmysł dotyku, umaterialniający doświadczenie lektury w porządku zarówno tzw. *generic touch* (elementy dotykowości wynikające z cech inherentnych komiksu drukowanego), jak i *directed touch* (zaplanowane przez autora elementy dotykowości), w rozumieniu multizmysłowego czytania komiksów Iana Hague’a. Hague dotykowe doświadczenie czytanego przedmiotu zestawiał z innozmysło-

wym doświadczeniem tegoż w następujący sposób: „O ile wizualna, słyszalna, wyczuwalna i smakowalna zawartość może służyć wyabstrahowaniu nas z fizycznej przestrzeni i od komiksu jako przedmiotu [choć na zupełnie różne sposoby], dotyk w sposób ciągły przywołuje materialność”. I. Hague, *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, London – New York 2014, s. 98 (za wersją cyfrową na czytnik Kindle).

Wykorzystanie konceptu materialności na gruncie badań nad komiksem do ćwiczenia obcowania z *Deserto / Nuvem* (w duchu *close experiencingu*[18]), czyli z opowieścią o ulotności/nieuchwytności/niedookreśloności wątpliwości związanych z wiarą, może wydawać się albo metodologicznym błuznierstwem, albo wyzwaniem. Pamiętajmy jednak, że taką formę swoim komiksowym, metafizycznym rozważaniom nadał sam autor, a więc perspektywa materialności obejmuje w tym przypadku akt zarówno (s)twórczy, jak i odtwórczy. W przypadku *Deserto / Nuvem* materialność wydobywana w akcie multizmysłowego performansu czytania i analizowania zdaje się perspektywą uzasadnioną oraz wzbogacającą nasz *reading experience*.

Nie tylko szczególnie wygląd przedmiotu, lecz także organizacja treści w nim uzasadniają materialistyczną perspektywę badawczą. *Deserto / Nuvem* spełnia wyjściowe założenia materialności na poziomie dwóch napięć (*tensions*), które w odniesieniu do komiksu opisał Charles Hatfield jako „sequence vs. surface” (sposób pokazania sekwencji na planszy/planszach) i „text as experience vs. text as object” (tekst jako doświadczenie i tekst jako przedmiot)[19]. Według Hatfielda materialność obejmuje

nie tylko design / layout strony komiksowej, ale także fizyczną naturę tekstu, na którą składają się jego rozmiar, kształt, oprawa, papier i druk [...]. W zasadzie wiele komiksów uniemożliwia rozróżnienie między tekstem *per se* i jego drugorzędnymi aspektami takimi jak *design* i fizyczne ramy, gdyż te elementy w sposób ciągły przywołują owe wskazane aspekty, które wpływają na udział czytelnika w tworzeniu znaczenia[20].

Wiemy już, jak wygląda przedmiot *Deserto / Nuvem*, wiemy również, co jego fizyczność zamyka w sobie (metafizyczne rozważania o wierze i odosobnieniu). Co z tą wiedzą zrobimy w ćwiczeniu doświadczenia i do jakiego rodzaju lektury ten konkretny przedmiot nas zmusi oraz co z nami robi, jest kwestią indywidualną. Hatfieldowsko rozumianą materialność (choć niekoniecznie wychodząc od konkretnych Hatfieldowskich konceptów) dalej rozwijali przywoływani już przeze mnie m.in. Ian Hague (multizmysłowy performans doświadczenia komiksu za każdym razem wydobywa fizyczne cechy komiksu-przedmiotu) i Aaron Kashtan (rozumienie materialności Kashtana przedstawię bezpośrednio po małym wtrąceniu poniżej).

[18] W zupełnie innym miejscu rozwinę jeszcze rozumienie i zakres stosowania tego terminu. Sądzę, że na potrzeby niniejszego tekstu wystarczy zasygnalizować, że łączy on w sobie *close reading* (na potrzeby komiksowe ze wszystkimi implikacjami płynącymi z przyjęcia szerokiej, semiotycznej definicji słowa „tekst”) opisany przeze mnie w rozprawie doktorskiej *close viewing* (który odnosi się do poznawania komiksów definiowanych tylko poprzez wizualność [zob. zderzenie kategorii definicji określanych jako *elemental definitions* i *knowingly incomplete definitions*

w: I. Hague, op. cit., s. 15–20], czyli w odniesieniu do zmysłu wzroku), a także performatywność aktu zapoznawania się z komiksami w ujęciu Iana Hague’a, czyli przy świadomej refleksji nad tym, jak oprócz zmysłu wzroku również zmysły słuchu, dotyku, smaku i powonienia uczestniczą w obcowaniu z komiksami-przedmiotami.

[19] Ch. Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson 2005, s. 48–64.

[20] *Ibidem*, s. 58–59.

Ciekawe jest to, że *Deserto / Nuvem* nie jest jedynym komiksem autora, w którym pojawia się kwestia religii i wiary, ale jedynym, który w tak otwarcie materialny sposób mierzy się z tym zagadnieniem. „Kryzys formy, kryzys znaczenia”, czyli koncept rozwinięty przez FSL w jego rozprawie doktorskiej, prowadzi go do artystycznych poszukiwań granicznej, zawieszanej w jakimś limbo formy ekspresji. Według niego najlepiej te kryteria spełnia komiks, sztuka niedopowiedziana/niewidzialna (interpretuję to określenie FSL jako pogłębione rozumienie McCloudowskiej „sztuki niewidzialnej”), w której dodatkowo można mówić o własnych kryzysach. Kryzysy FSL (materializowania artystycznych konceptów i rozumienia wiary) stwarzają więc autorowi okazję – to, co Aaron Kashtan, pisząc o wieszczonym upadku książki drukowanej, przywołuje w formie konceptu „crisitunity”. Według Kashtana pozorny kryzys słowa drukowanego i rozwój cyfrowych publikacji kosztem druku mogą stwarzać dla książki drukowanej okazję, sytuację określaną chińskim słowem tłumaczonym na „crisitunity” (*crisis* – ‘kryzys’, *opportunity* – ‘okazja’)[21]. Okazja w kryzysie polega na wykorzystaniu takich cech książki drukowanej, których nie da się skonceptualizować w żadnej innej formie tak, aby wywołały dokładnie taki sam odbiór czytelniczy. FSL wykorzystuje materialność komiksu-przedmiotu, znajdującego się w kryzysie (jak każda książka drukowana), aby mówić o swoim osobistym kryzysie, związanym z duchowością we współczesnym świecie. Z jednej strony pomnaża przestrzenie kryzysowe, z drugiej materializuje to, co metafizycznie uduchowione, co być może powinno pozostawać niewypowiedziane. Zauważmy jeszcze, że ta materializacja zostaje powielona w kilkuset egzemplarzach. Zauważmy też, że FSL wykorzystuje znaczeniową materialność przedmiotu w sposób bardzo wyważony i dosyć dyskretny. Nie epatuje fizycznymi cechami *Deserto / Nuvem*, ale wykorzystuje kilka z nich w zmyślny sposób znaczeniowtwórczy.

Czy owa komiksowo-materialna metoda twórczo-terapeutyczna FSL spełnia warunki definicji materialności, z którą mierzy się Kashtan? Przywoływana przez Kashtana Katherine Hayles określała materialność jako „wzajemne oddziaływanie między fizycznymi cechami tekstu i jego znaczeniowymi strategiami”. Sam Kashtan stwierdza, że rozumie materialność „jako sposób, aby fizyczne, technologiczne i zmysłowe komponenty artefaktu medialnego wspomagały kształtowanie recepcji czytelniczej tegoż artefaktu medialnego”. W innym miejscu Kashtan przywołuje jeszcze materialność według Johanny Drucker, która określała ją jako „punkt skrzyżowania między fizyczną, rzeczywistą substancją tekstu i aktywizowaniem przez niego kodów znaczeniowych, które operują poprzez relacyjność i różnicę. Dla Drucker materialność zawiera dwa główne, ściśle ze sobą połączone wątki: relacyjnej, niewcielonej i nietranscendentnej różnicy oraz fenomenologicznej, pojmwalnej i immanentnej substancji...” Wydaje mi się, że wszystkie powyższe perspektywy należy mieć na uwadze, gdyż

[21] A. Kashtan, op. cit., s. 55.

materialność zawiera zarówno wizualny, jak i materialny substrat tekstu oraz konotacje kulturowe związane z takimi wizualnymi i materialnymi substratami. W ten sposób rozumiana materialność jest aktywna zarówno wówczas, gdy fizyczne i technologiczne formy media-tekstu wpływają na doświadczenie czytania, jak i wtedy, kiedy fizycznym i technologicznym formom media-tekstu nadaje się takiego kształtu, aby spełnić możliwość aktywizowania specyficznego doświadczenia czytania[22].

W tym rozumieniu funkcjonuje *Deserto / Nuvem*: FSL nadaje mu pewną materialność i ta materialność aktywizuje jeden z zamierzonych sposobów czytania. Ale należy mieć również na uwadze to, co wynika z performatywnego charakteru obcowania z komiksem postulowanego przez Iana Hague'a w *Comics and the Senses*. Hague jasno mówi, że komiks odbieramy wszystkimi zmysłami, nie tylko wzrokiem, i każdy z tych zmysłów dokłada coś do jednostkowego performansu czytania, a co finalnie różni kolejne akty lektury. Choć Kashtan twierdzi, że refleksja Hague'a „koncentruje się przede wszystkim na rozszerzaniu rozumienia konceptu czytania komiksów, a nie na włączaniu komiksów w szersze spektrum kwestii w polu materialności” [23], to należy jednak zauważyć, iż wszystkie zmysły zaangażowane w odbiór komiksu, co właśnie postuluje Hague, będą podkreślały jego materialną formę. To zdaje się być punktem wyjściowym Hague'a, aby w ogóle mówić o komiksie jako o performansie.

Powtórzę raz jeszcze: pamiętajmy, że doświadczenie *Deserto / Nuvem* wpisane w tak szerokie rozumienie konceptu materialności (Kashtan + Hague) leży zarówno po stronie twórcy, jak i po stronie odbiorcy. Dla autora performansem jest tworzenie wizualnej spowiedzi komiksowej, a dla czytelnika podglądanie autora staje się aktem skrajnej niedyskrecji o takich cechach performansu, jakie tylko uda mu się aktywizować poprzez interpretacyjne łączenie formy i treści.

Do tej pory zajmowało mnie głównie sproblematyzowanie materialnej funkcji przedmiotu *Deserto / Nuvem* w dużej mierze w odebraniu od szczegółów samego tekstu, ale oczywiście to szczególne doświadczenie materialności nie zaistnieje rozłącznie od tego, co FSL pisze i rysuje. Zarówno w reportażowej części *Deserto*, jak i w epistemologicznej *Nuvm* znajdziemy sporo faktografii dotyczącej kartuzów, których medytacyjna droga do prawdy nadaje kształt snutej przez niego refleksji.

Zanim jednak o tym w szczegółach, to jeszcze krótka dygresja: ponieważ FSL w głównej mierze tworzy komiksy autobiograficzne, kwestia zaistnienia *Deserto / Nuvm* materializuje się w jego twórczości także w porządku translinearnym, czyli w napomknięciach o kartuzach w innych komiksach (być może to właśnie ma na myśli FSL, pisząc o *Deserto / Nuvm* jako o dziele długodystansowym?). Odniesienia do kartuzów znajdziemy m.in. w *Pequenos problemas* (w historyjce

Komiksowi kartuzi

[22] Ibidem, s. 6 (wszystkie cytaty w tym akapicie, do tego miejsca, pochodzą z tej samej strony). [23] Ibidem, s. 14.

Obsceno, która otwiera tę antologię, FSL-postać staje na scenie na przeciw czytelników-widzów i uchyla kurtynę-strony komiksowe, pokazując, co znajduje się-stoi za opowiadanymi przez siebie historiami, i jeden z przedmiotów opisuje tak: „widać książki o kartuzji. Koronkę zrobioną przez kartuzów z Évory” czy w *O andar de cima* („Nigdy nie śpię więcej niż trzy godziny z rzędu, zupełnie jak kartuski mnich”). To pokazuje, że kartuzi interesowali go od dawna, przed (*O andar de cima* wydany został w 2014 r.) i po (*Obsceno* pochodzi z 2018 r.) *Deserto / Nuvem* (2017). W pewnym sensie, jeśli nie będziemy zapoznawali się z twórczością FSL chronologicznie, to możemy uznać, że te dwa napomknięcia odsyłają zainteresowanych kartuzami do *Deserto / Nuvem*, czyli tej jednej pracy w całości im poświęconej.

Dewiza kartuzów, *Stat crux dum volvitur orbis*, oznacza „Krzyż trwa, podczas gdy świat się zmienia”. W oczywisty sposób jej znaczenie wchodzi w interakcję z refleksją FSL o prawdziwej otwartości zamkniętego świata kartuzji względem pozornej otwartości świata wobec niej zewnętrznego. Przywoływałem ten aspekt już w pierwszej części niniejszego artykułu. Sama kartuzja w Évorze, choć się jej „nie odwiedza/zwiedza”, otwiera się przed nami na poznanie wraz z otwarciem komiksu-przedmiotu *Deserto / Nuvem* oraz każdą jego przerzuconą stroną. FSL zatem poprzez stworzenie materialnego przedmiotu-komiksu pozwala nam zajrzeć w niedostępną przestrzeń kartuzji i mistycznych praktyk medytacyjnych mnichów oraz swojej odautorskiej refleksji. Materializuje w książce te trzy niedostępne ogółowi wymiary: architektoniczny, duchowy i artystyczny, łącząc je w jedno doświadczenie.

W *Deserto* dominującym według mnie motywem materialności jest podejście do pokazania ciszy oraz wizualizacja procesu twórczego FSL. Dlatego też, mimo iż w *Deserto* znajdziemy scenki z życia évorskiej kartuzji, to nie będę się na nich skupiał w tym fragmencie. Skupię się teraz na dokładniejszych opisach kartuskiego życia z epistemologicznej części *Nuvem*, które FSL przedstawił w intrygujących wizualizacjach umaterialniających doświadczenie *Deserto / Nuvem*.

Głównym zabiegiem estetycznym w części *Nuvem* (choć nie jedynym, ponieważ bogactwo kompozycyjne i interfejsowe^[24] jest tu ogromne) będzie bardzo szczególne łamanie tzw. linii zgięcia komiksu. Jest to przez twórców komiksowych na różne sposoby wykorzystywany aspekt fizyczności przedmiotu-książki w danym formacie. Kompozycja rozkładówki w porządku całkowitego lub częściowego „ignorowania linii zgięcia” lub „działania na przekór linii zgięcia”, uwypukla fakt tworzenia przedmiotu / obcowania z przedmiotem. Autorzy komiksów są tego świadomi, a niektórzy, jak np. Daniel Chmielewski w *Zapętlaniu*, problematyzują ten zabieg:

[24] Mam tu na myśli interfejs jako strukturę dostępu do znaczeń komunikatów wizualnych w rozumieniu Johanny Drucker, opisaną w książce *Graphesis. Visual*

Forms of Knowledge Production, Cambridge – London 2014.

Otwierasz komiks, książkę, cokolwiek, co jest złożone i ma grzbiet i zszywki. Prostokąt okładki zostaje podwojony, powstaje nowy prostokąt wyodrębniony z przestrzeni (z założenia, bo jednak za tym prostokątem najczęściej widnieją kolana albo blat stołu, albo kółdra – co może być ciekawym tropem kompozycyjnym). Trzeba zdać sobie sprawę z siły tego prostokąta – z rozkładówki[25].

Chmielewski ma świadomość, że większe kompozycje siatek kadrów zmieściłby na jednej stronie w większym formacie, ale słusznie zauważa, że zwiększając format celem zmieszczenia sekwencji zaplanowanej na „złamaną”, „pozbawiamy się możliwości”[26].

FSL z premedytacją tych możliwości postanawia się nie pozbawiać. Zdarza mu się umieścić na stronach obok siebie w górnej części rysunek panoramiczny na całej szerokości sąsiadujących plansz, a pod spodem siatki kadrów, które należy czytać nie poprzez łamanie linii zgięcia, ale w porządku danej strony, najpierw lewej, potem prawej. Zdarza się FSL w panoramicznym rysunku u góry sąsiadujących stron zawrzeć wizualne przeciwieństwa, które jasno zabraniają czytelnikowi przekraczać linię zgięcia. Zdarza się FSL zakomponować strony sąsiadujące w sprzecznym porządku tekstowo-wizualnym: tekst czytamy w obrębie strony, ale wizualnie postrzegamy dwie plansze jakby tworzyły rozkładówkę. Zobaczmy kilka związanych z samymi kartuzami przykładów tego typu zabiegów estetyczno-znaczeniowych.

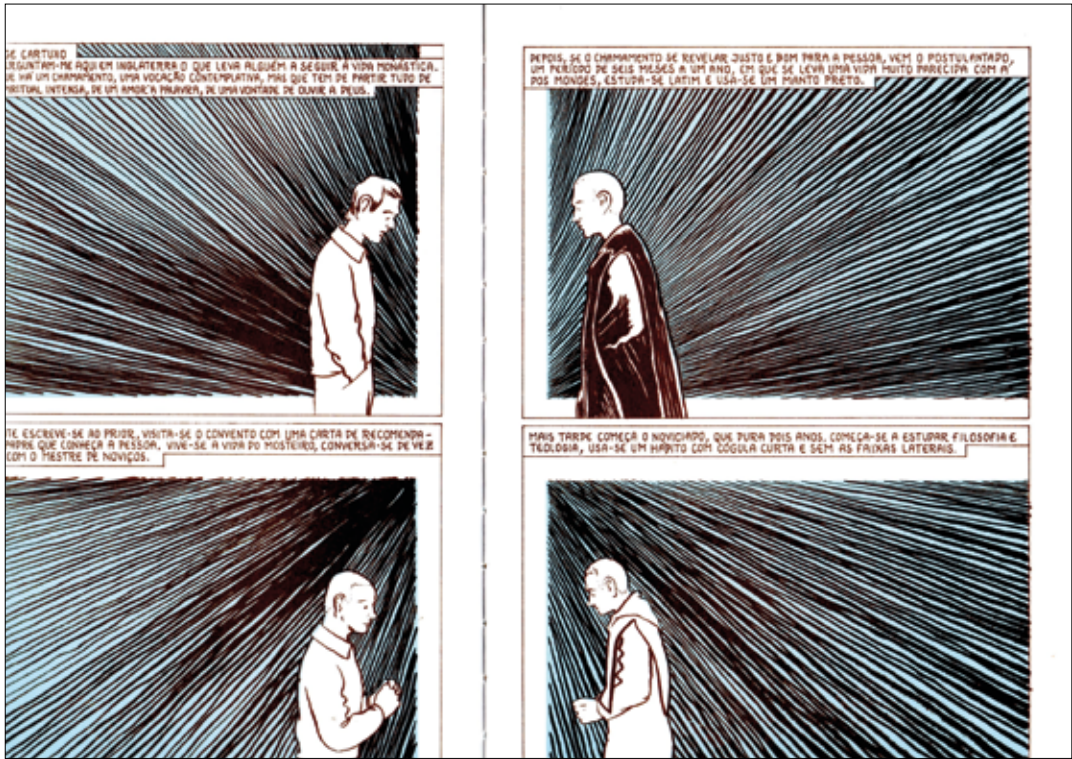
W liście dziewiątym, zatytułowanym *Kroki mnicha*, na pierwszych dwóch sąsiadujących ze sobą planszach (il. 3[27]) widzimy z lewej i prawej strony po dwa duże kadry poziome. Linia zgięcia jest wyraźnie zaznaczona i przebiega przez nią szeroki pionowy pas, więc teoretycznie nie potraktujemy go jako przestrzeni nazywanej przez McClouda *gutter*[28] (przestrzeń między kadrami, w której dzieje się „niewidzialna sztuka”), ale właśnie jako fizyczne rozdzielenie sąsiadujących ze sobą plansz (które również może spełniać funkcję *gutter*, gdyż *de facto* kończąc doświadczenie siatki kadrów w obrębie jednej planszy,

[25] D. Chmielewski, *Zapętlenie*, Warszawa 2014, s. x.

[26] Ibidem.

[27] Materialna forma komiksu *Deserto / Nuvem* nie pozwala mi na dostępnym skanerze zeskanować rozkładówek 1:1, więc będą miały one zawsze przycięte krawędzie boczne i/lub dolne; wszelkie rozbieżności między moim opisem a jakością szczegółów w skanach wynikają z niedoskonałości sprzętu, który zmaterializowane plansze przedmiotu-komiksu transformuje w ich cyfrowy odpowiednik. Od czasu do czasu w skanie mogą pojawić się post-ity, których używałem do notowania uwag do niniejszego artykułu bezpośrednio na planszach komiksu, a których przed skanowaniem mogłem zapomnieć odkleić – według mnie dodaje to procesowi tworzenia niniejszego artykułu, czyli opisowi doświadczenia samego komiksu, frapującej materialności.

[28] Z rozmysłem używam tutaj terminu w angielskim brzmieniu, choć istnieje jego spolszczenie; podobnie rzecz ma się z innymi conceptami McClouda. Po pierwsze, wersje angielskie są zwięzłe, nie opisowe, jak na słowa-klucze przystało, po drugie, polskie tłumaczenia powstały czasami w moim odczuciu wbrew intencji tekstu McClouda. Więcej o aspektach polskiego przekładu pracy McClouda, który uzasadnia przyjętą w niniejszym tekście perspektywę, piszę w dwóch artykułach opublikowanych na łamach „Zeszytów Komiksowych”: *Rozumiejąc przekład – czy „Zrozumieć Komiks” Scotta McClouda i „Understanding Comics. The Invisible Art” Scotta McClouda to ten sam komiks?* oraz *Diabeł tkwi w szczególe, rynnice czy między kadrami? Czyli o polskim przekładzie McClouda raz jeszcze*.



Il. 3. Pierwsze kroki, by zo-
stać kartuskim mnichem

przenosimy się na kolejną poprzez wariację *gutter* naznaczoną fizyczną linią zgięcia; w przestrzeni linii zgięcia też przecież działa magia „niewidzialnej sztuki”). Czyli na pierwszy rzut oka zdaje się, że czytać będziemy w porządku stron, a nie w porządku całej rozkładówki. Kiedy jednak popatrzymy na zawartość czterech kadrów i ułożenie w nich czterech postaci (lub jednej i tej samej w różnych krokach ku zostaniu mnichem), możemy mieć pewne wątpliwości: wszystkie postaci stoją po tej stronie kadrów, która sąsiaduje z przestrzenią linii zgięcia; wszystkie mają lekko pochylone głowy, ale stoją zwrócone do siebie, jakby w przestrzeni fizycznej stały naprzeciwko, a jednak pozostają wyraźnie oddzielone. Wątpliwość co do kolejności czytania rozwiewa tekst listu (umieszczony w prostokątach narracyjnych), w którym FSL opisuje kolejno kroki życia klasztornego: od poczucia wezwania i powołania kontemplacyjnego (kadr 1, strona lewa), przez pierwszą, zapoznawczą wizytę w klasztorze z rekomendacji listownej duchownego, który zna kandydata (kadr 2, strona lewa), okres postulatu od sześciu do dwunastu miesięcy, podczas którego żyje się symulacją mnisiego życia, studiuje łacinę oraz nosi czarną szatę (kadr 1, strona prawa), oraz dwuletni nowicjat, podczas którego studiuje się filozofię i teologię oraz nosi habit z krótką kukullą (kadr 2, strona prawa). Jest to jednak tylko kolejność czytania, a nie postrzegania tej planszy. W przestrzeni wizualnej nasz wzrok po przeczytaniu pierwszej ramki narracyjnej może powędrować na prawo, do trzeciego kadru rozkładówki, a nie w dół,

do drugiego, gdyż kątem oka widzimy, że na kadrze na prawej stronie stoi postać zwrócona przodem do tej z pierwszego kadru, w którym czytamy. Analogicznie z kadrem drugim – nasz wzrok może powędrować do kadru czwartego całej rozkładówki. Linia zgięcia jest więc przez nas przekraczana kilka razy, gdyż tak prowadzą nas wizualne sygnały kompozycji kadrów. Po przeczytaniu trzeciej i czwartej ramki analogicznie kolejno wracamy do kadrów widocznych po lewej stronie. To właśnie linia zgięcia, namacalny element komiksu-przedmiotu, zostaje wykorzystana przez FSL jako integralna część typowego *gutter*. Dodatkowym elementem wizualnym w kadrach, który nakazuje nam poszukiwać więcej niż jednego porządku doświadczania tej planszy, są linie w tle kadrów: ukośne, zależnie od naszej interpretacji uciekające na zewnątrz od środka umieszczonego w białej, poziomej przestrzeni zgięcia w samym środku tej rozkładówki lub schodzące się do tego pustego środka. Te linie zamknięte zostają w kadrach, ale skąd biegną lub dokąd się schodzą? Czy biel w linii zgięcia odpowiada funkcją tytułowej chmurze, umieszczonej u góry schodów kartuzji Scala Coeli, za którą znajduje się prawda (Bóg lub nic)? Intuicyjnie taką interpretację podpowiada zawartość samego listu, który pokazuje, jaką drogę podejmują poszukujący Boga mnisi. Ułożenie postaci w kadrach oraz linie poprzeczne zagęszczają się im bliżej rogów kadrów, ale już poza kadrami mamy w środku czystą biel naruszoną tylko linią zgięcia. Nie widzimy tu w zasadzie nic więcej, ale owo „nic” nie oznacza braku (gdyby oznaczało, to takie odczytanie wizualne tego layoutu kwestionowałoby wiarę kartuzów w istnienie Boga), a co najwyżej nieokreśloność istoty, do której mnisia medytacja ma prowadzić. Jej niedostępność na etapach, do których odnosi się ten fragment kartuskiej inicjacji. Na kolejnych dwóch planszach, które dopełniają wizualizację tego listu, FSL wyraźnie wizualnie rozdziela treści na strony i w żaden sposób nie sugeruje dodatkowego sposobu *experiencingu*. Pisze na tych planszach o dalszych krokach kartuskiego mnicha, zagłębiającego się w kwestie związane z powołaniem, i robi to w kontrastującej z pierwszą rozkładówką jasności kadrów. W tym przypadku nie wypełnia ich gęstymi liniami, tak jakby ten etap prowadzący do uroczystego ślubowania był wyjściem/wychodzeniem z mroku.

W liście kolejnym, dziesiątym, zatytułowanym *Liturgia godzin*, poznajemy rozkład kartuskiego dnia. Na obu rozkładówkach (il. 4 i il. 5), które wizualizują list, mamy w górnej części panoramiczny rysunek.

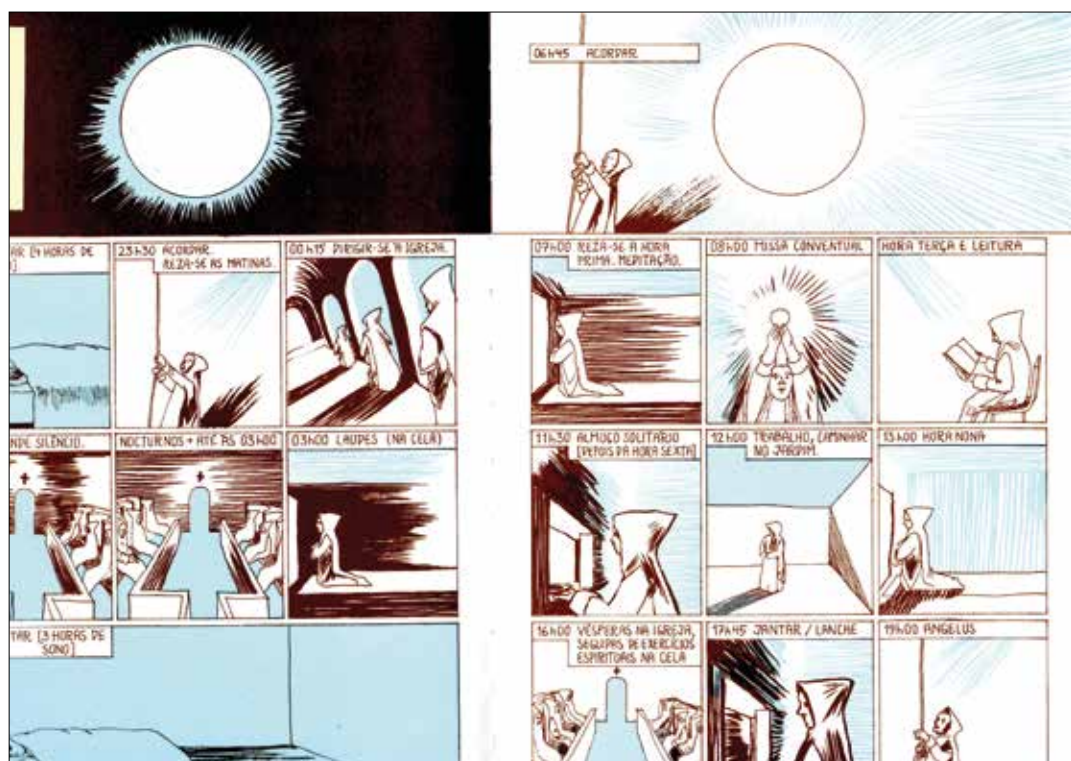
Na pierwszej rozkładówce (il. 4) widzimy mnicha oraz księżyc w pełni, a na dole na każdej ze stron po jednym kadrze. Linia zgięcia w przestrzeni panoramicznego rysunku jest oczywiście widoczna, ale nie rozdziela jego zawartości na dwa osobne kadry. Kompozycja ilustracji sprawia, że przebiegamy ją wzrokiem od prawej do lewej strony, gdyż to z prawej strony widzimy głowę mnicha ukazaną z profilu oraz księżyc. Te elementy rysunku przyciągają do siebie wzrok w pierwszej kolejności, gdyż lewą stronę obrazka wypełnia w większości bardzo ciemny odcień brązu. To bardzo ciekawy sposób, w jaki FSL sugeruje



Il. 4. Noc w kartuzji

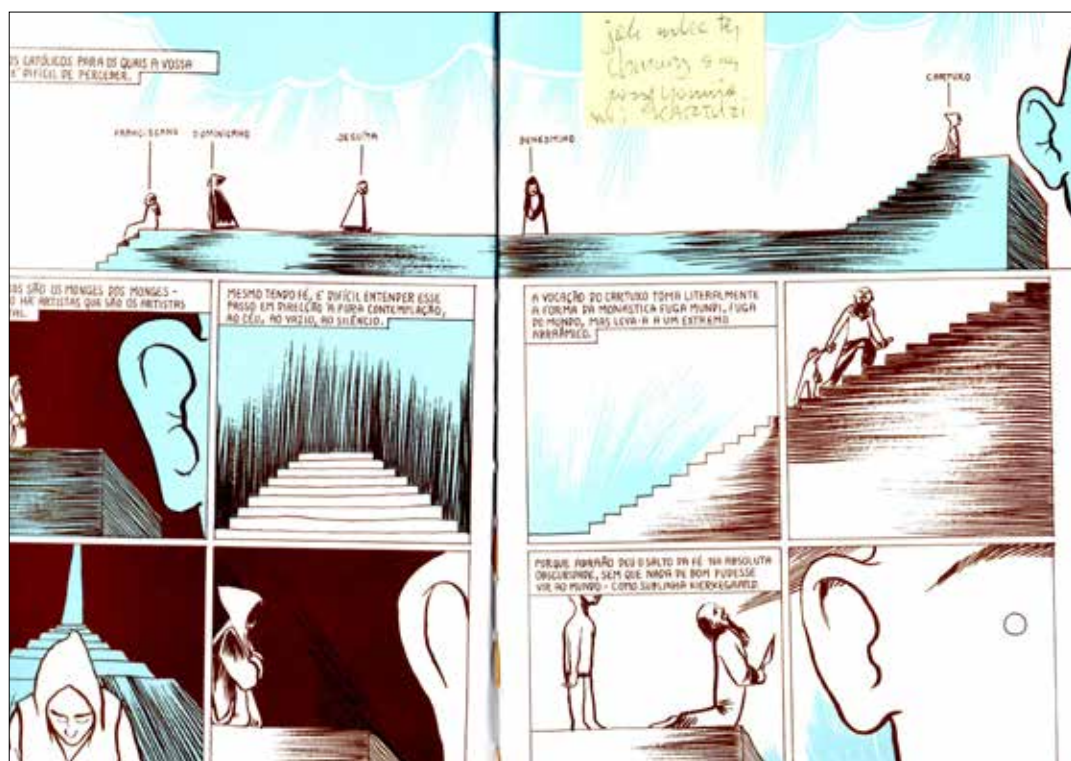
nam czytanie tej strony, gdyż jeśli wykonamy ruch od prawej do lewej, to naturalnie potem skierujemy się w dół, zgodnie z chronologią wprowadzania informacji na tej planszy. Oczywiście i tak najpierw zapoznalibyśmy się z kadrem z lewej planszy, ale efekt zostaje wzmocniony poprzez fizyczne manipulowanie naszego wzroku estetycznymi punktami zaczepienia. W dolnej części mamy do czynienia z klasycznym, pustym międzykadrowym *gutter* (choć jest to dokładnie taka sama biała przestrzeń z linią zgięcia jak na rozkładówce omawianej w przypadku listu dziewiętego), który wypełniamy, przechodząc od lewego do prawego kadru.

Na drugiej rozkładówce (il. 5), w górnej części *gutter* nie zostaje zaznaczony (*de facto* jego funkcję pełni linia zgięcia), dwa osobne rysunki są ze sobą zlepione w porządku panoramicznym, choć jasno kontrastują ze sobą na nich noc i dzień: z lewej strony widzimy księżyc z niebieskawym halo w pełni na ciemnym niebie nocy, a z prawej biały okrąg słońca, promieniujący niebieskawym światłem, oraz bijącego na pobudkę mnicha. Z prawej strony pojawia się jeszcze prostokąt mówiący „6:45 pobudka”. Wizualnie oczywiście od razu rozumiemy, poprzez kontrast, że górnej części nie będziemy czytać w porządku rysunku panoramicznego, choć wcześniejsze zabiegi FSL mogłyby nas ku temu popchnąć. Podobnie oddziałuje na nas brak zwizualizowanej przestrzeni *gutter*. W siatkach małych kadrów poniżej mamy odpowiednio po lewej stronie kartuską noc, a po prawej kartuski dzień. W obu



siatkach kadrów rozdzielenie opiera się na wyraźnie zaznaczonych *gutter*. Noc: 19:30 – cztery godziny snu; 23:30 – pobudka na odmawianie Matutinum; 00:15 – droga do kościoła; 00:30 – wielkie milczenie; nokturny do 3:00; 3:00 – Laudesy w celi; 3:30 – trzy godziny snu vs. Dzień: 6:45 – pobudka; 7:00 – Prima; 8:00 – msza klasztorna; Tertia i lektura; 11:30 – śniadanie w samotności [po Sexta]; 12:00 – praca, spacer w ogrodzie; 13:00 – Nona; 16:00 – Vesperae w kościele, a potem ćwiczenia duchowe w celi; 17:45 – kolacja / lunch; 19:00 – Angelus. Podział na te małe siatki kadrów podkreśla bardzo szczegółowy rozkład kartuskiego dnia. Co uwypukla umieszczenie dnia i nocy obok siebie? Zapewne ciągłość kartuskiego rytuału, postrzeganie innej organizacji 24 godzin z życia kartuskiego mnicha. Gdyby ta noc i ten dzień nie sąsiadowały ze sobą w przestrzeni rozkładówki, a po dwóch stronach tej samej kartki, wówczas moglibyśmy stwierdzić, że FSL chciał podkreślić rozdział dnia i nocy. Tymczasem – choć panoramiczny pasek u góry zawiera w sobie kontrastujące przestrzenie dnia i nocy, to kontrast wizualny stonowany został rezygnacją z wstawienia tam białej przestrzeni z widoczną linią zgięcia, a sama linia zgięcia wtapia się w przestrzeń rozkładówki. Osobne siatki kadrów natomiast nie zawierają wizualnie różnic, które estetycznie dzieliłyby dzień i noc. Choć linia zgięcia między nimi jest widoczna, to szereg innych zabiegów zdaje się mieć na celu tonowanie kontrastu dnia i nocy i podkreślenie kartuskich 24 godzin jako continuum czasoprzestrzennego.

Il. 5. Noc i dzień w kartuzji



Il. 6. *Scala Coeli*, czyli schody do nieba

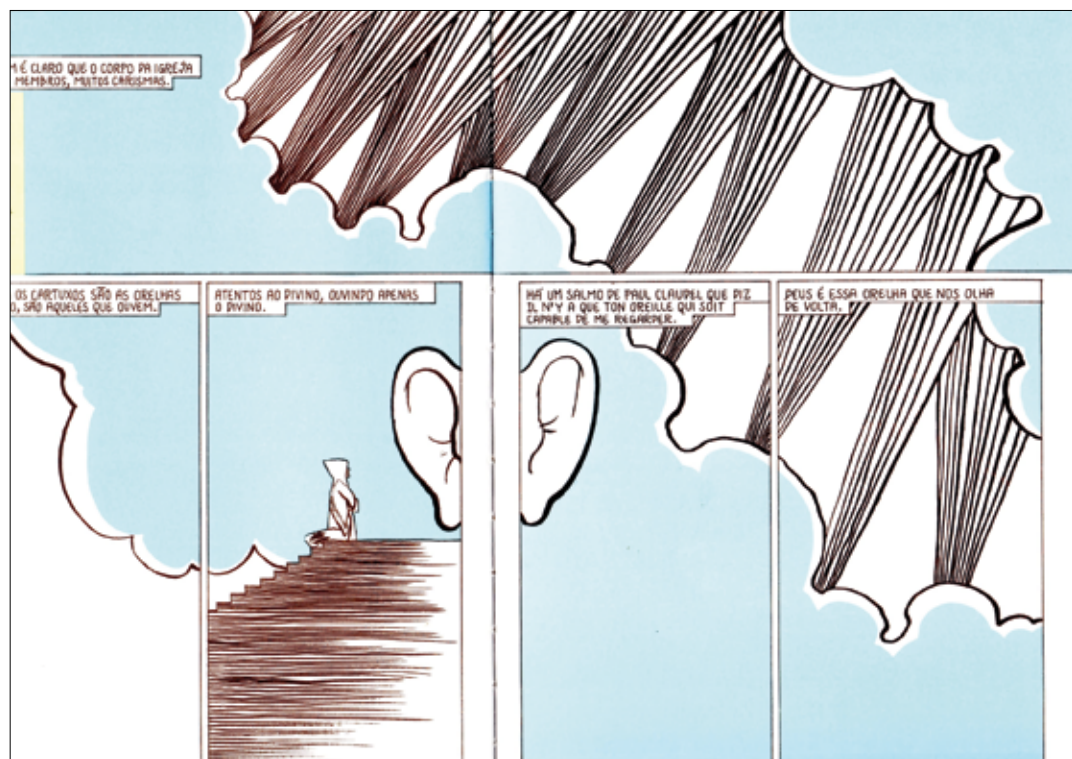
Ostatni przykład grania linią zgięcia, który chcę tutaj omówić, dotyczy przypadku schodów, a więc odnosi się bezpośrednio do nazwy kartuzji évorskiej, *Scala Coeli*, Schody do Nieba. Zwizualizowany został przez FSL w liście jedenastym, zatytułowanym *Ucho wewnętrzne*.

Pierwsza rozkładówka z tego listu (il. 6) w rysunku panoramicznym pokazuje, jak daleko od schodów do nieba mają mnisi różnych zakonów, i stanowi jeden rysunek, przez który przechodzi widoczna linia zgięcia. Kartuz znajduje się najbliżej „ucha” (wyjaśnię tę wizualizację w dalszej części) na szczycie schodów, daleko za nim widzimy na płaskim „półpiętrze” między dwoma seriami schodów benedyktyna, kawałek dalej jezuitę, tuż przy kolejnych stopniach dominikanina, a na samych stopniach po lewej stronie franciszkanina. Towarzyszy temu rysunkowi tekst listu: „Jest naprawdę wielu katolików, którym wasze powołanie trudno zrozumieć”. A potem kolejne jego fragmenty w dwóch siatkach czterokadrowych, czytanych osobno w porządku lewej, a potem prawej planszy. Lewa: „Kartuzi to mnisi nad mnichami – tak, jak istnieją artyści, którzy są artystami nad artystami. [w kadrze: mnich u szczytu *Scala Coeli* przed uchem] / Nawet jeśli ma się wiarę, trudno zrozumieć ten krok w kierunku czystej kontemplacji, ku niebu, pustce, ciszy” [w kadrze: widok *Scala Coeli* od dołu; kolejne dwa kadry dolne bez tekstu; pierwszy pokazuje mnicha na szczycie schodów od przodu, lekko z góry; drugi pokazuje to samo z profilu, podobnie jak kadr pierwszy tej siatki]; prawa: „Powołanie kartuza

przybiera dosłownie formę klasztornej *fuga mundi*, ucieczki od świata, lecz prowadzi go ku ekstremum jak Abrahama [w kadrach górnych: w drugim nie ma tekstu; pierwszy pokazuje dół schodów z boku, również z boku drugi wyższy ich fragment, na którym Abraham ciągnie do góry za rękę syna]; „Gdyż Abraham rzucił się w swej wierze w absolutną ciemność, a światu nic dobrego z tego przyjść nie mogło – jak podkreśla Kierkegaard” [w kadrach dolnych: w pierwszym z lewej syn Abrahama, z prawej Abraham z nożem; w drugim ucho, do którego z pierwszego kadru mówi Abraham, i połowa twarzy]. Rozdzielenie tych siatek ze stron sąsiadujących jest tak oczywiste, jak oczywista jest ciągłość górnego rysunku panoramicznego. Tam chodzi o pokazanie jednych schodów, prowadzących do poznania, a tutaj o analogię między kartuzami a Abrahamem, rzucającymi się w nieznanne, dążącymi do jakiegoś ekstremum. Co jednak na tej planszy robi ucho, powtórzone w rysunkach w czterech różnych miejscach?

W drugiej rozkładówce z tego listu FSL wyjaśnia, iż ciało kościoła ma wielu członków / wiele członków (nie tylko w znaczeniu kończyn), a kartuzi być może są uszami tego ciała, tymi, którzy uważnie słuchają wezwania boskiego. Następnie sieje w nas zwątpienie, że może owo narysowane ucho należy jednak do Boga, że jest tak, jak Paul Claudel w jednym z psalmów napisał, „Bóg jest tym uchem, które odwzajemnia nasze spojrzenie”. Na drugiej rozkładówce tego listu (il. 7), w części pod panoramiczną, mamy po dwa pionowe kadry, których najbardziej

Il. 7. Patrzące ucho



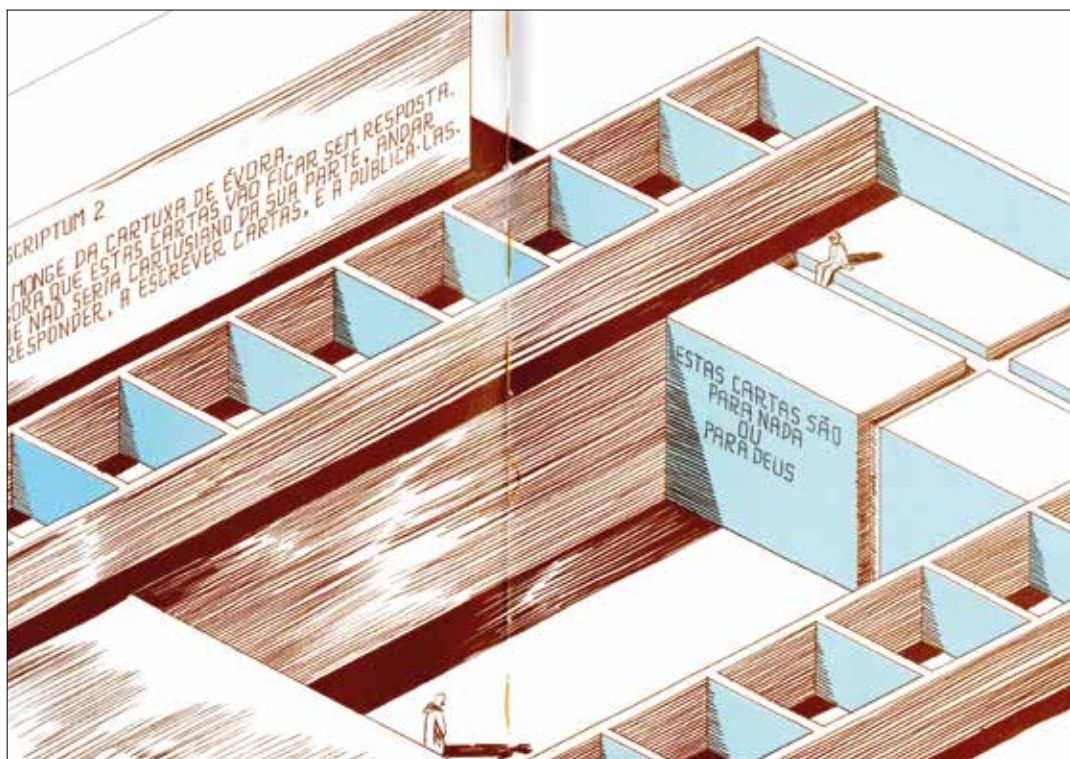
zauważalnym elementem są lustrzane uszy, rozdzielone przestrzenia linii zgięcia (przestrzeń ta działa tutaj jak klasyczny *gutter*, gdyż cztery dolne kadry tworzą sekwencję). U góry prawego dolnego kadru lewej planszy widzimy kartuza u szczytu Scala Coeli przed uchem, a u góry lewego dolnego kadru z prawej planszy widzimy niemal lustrzane odbicie ucha zawieszony w błękitnie naruszonym płamą, która wygląda jak chmura (ta chmura widoczna jest także w części panoramicznej, a także w ostatnim kadrze dolnym, jest jakby transkadrowym tłem całej rozkładówki, podobnie jak błękit). Dokładne wyjaśnienie tej metafory ucha w odniesieniu do psalmów (postrzeganych jako jedyna lekcja tego, jak się modlić) dostajemy w drugiej rozkładówce listu jedenastego pt. *Wszystko, co pragnąłeś wiedzieć o kanale usznym*: „A może to Bóg jest uchem, ale takim, co widzi. A kartuz jest tym, który uczy się słuchać, jak Bóg nas postrzega. / (...) / Bóg wskazuje mnichów, mnisi wskazują psalmy, a psalmy z powrotem wskazują na Boga. / Jedyne ucho, które jest zdolne nas widzieć/zobaczyć”. Ucho zastępuje więc na chwilę chmurę, która w metaforze kartuskiej drogi do prawdy, prowadzącej ku górze Scala Coeli, tam właśnie się znajduje. Jeśli medytacja (modlitwa) komiksowa FSL ma prowadzić do interpretacji kartuskiej reguły i jej celu, to w tej właśnie wizualizacji najlepiej łączą się porządki wizualny i metaforyczny: chmura (fenomen widzialny w realnej czasoprzestrzeni) zmienia się w swoją metaforyczną funkcję i staje się uchem. Fenomen wizualny zyskuje wymiar słyszalny, choć bardzo szczególny. Pamiętajmy bowiem, że kartuska medytacja zakłada śluby milczenia, a więc widzieć musimy, słuchając / słysząc, widząc.

Na tych trzech przykładach widzimy przede wszystkim, jak fizyczna linia zgięcia, przypominająca o materialności komiksu-przedmiotu, może prowadzić do interpretacji i odnajdywania znaczeń. Jak wspomniałem na początku, zabawa linią zgięcia jest w tej części epistemologicznej ulubionym środkiem wyrazu FSL, ale nie jedynym, a opisane powyżej przykłady wybrałem tak, aby przy okazji pokazać te treści, które mają bezpośredni związek z klasztorną i kartuską duchowością. Te, które FSL zmaterializował w formie komiksowej.

Innym istotnym czynnikiem umaterialniającym zapoznanie się z treścią *Nuvm* jest architektoniczna, niemal wystawowa wizualizacja pisanych listów, ale o tym, między innymi, już zaraz, w kolejnym fragmencie.

Znaczeniowe materialności, niedoczesne zbytki

Rozważania nad kartuskim sposobem życia, które FSL zamyka w konkretnych kompozycjach plansz i wizualizacjach, to jeden z aspektów podkreślających umaterialnienie medytacyjnej sfery duchowej w formie komiksowej. Znajdziemy jednak więcej takich przejawów i symulaków materialności, na przykład kiedy FSL-postać objaśnia swój twórczy warsztat. Ale nie tylko: również pewne diegetyczne elementy wymuszają bardzo szczególne obracanie w rękach komiksu, a więc wchodzenie w interakcję z tymże za pomocą zmysłu dotyku, który kieruje naszą uwagę ku materialnej formie *Deserto / Nuvm*. Jak



Il. 8. Listy do szuflady

twierdzi Hague, „jeśli słyszenie jest dodatkiem do wizualnych elementów komiksu, dotyk z pewnością jest fundamentem, leżącym u ich [wszystkich zmysłów – przyp. J.J.] podstaw”[29]. Dotyk staje się więc zmysłem dostępu do doświadczania komiksu również innymi zmysłami.

Część epistemologiczną, 20 wizualizacji listów, poprzedza krótki wstęp, podzielony na dwie części, z których najpierw zajmę się częścią zatytułowaną *Post scriptum 2*[30] (do pierwszej części wstępu do listów wrócę osobno we fragmencie ostatnim przed konkluzjami). Ta część, wraz z pierwszymi czterema listami, wizualizuje szczególną przestrzeń rozważań autora. Najpierw, przy rzeczonym *post scriptum 2*, widzimy autora siedzącego w czymś na kształt szuflady pełnej ryz papieru (il. 8), które stanowią zwartą bryłę, na której ścianie widnieje napis „te listy są po nic albo do Boga / do niczego albo do Boga” (w rzeczywistości możemy stwierdzić, że to my jesteśmy ich odbiorcami, naruszającymi prywatność korespondencji naszym fizycznym wdzieraniem się w zawartość komiksu). W treści *post scriptum 2* FSL pisze o tym, iż ma świadomość, że na te listy skierowane do mnicha kartuzjańskiego odpowiedzi nigdy nie dostanie[31], gdyż byłoby to „niekartuskie”. Dość

[29] I. Hague, op. cit., s. 117.

[30] W momencie pisania niniejszego artykułu nie udało mi się stworzyć przekonującej mnie samego interpretacji tego, dlaczego jest to „drugie” *post scriptum*.

[31] Choć niekoniecznie, gdyż kartuzi podobno „trzy razy w roku mogą też wysłać list do kogoś ze świata zewnętrznego”. Zob. M. Wójcik, R. Żak, *Cisza*, Warszawa 2017, s. 102.

oczywista jest zatem wizualizacja, poprzez którą FSL uzmysławia czytelnikom, że *de facto* pisał do szuflady (metafora ta funkcjonuje zarówno w języku polskim, jak i w portugalskim), a teraz postanawia te listy wizualizować na potrzeby komiksu (zgaduję, że tak właśnie się stało, choć kuszące jest stwierdzić, że listy powstały tylko w takiej graficznej formie, choćby dlatego, że FSL po ukończeniu komiksu przekazał go do évorskiej kartuzji). W głównej części „szuflady”, przed stertą listów i bokiem bryły z napisem widzimy kartuskiego mnicha. Nakazuje nam to na obraz szuflady nałożyć jeszcze jeden, kiedy weźmiemy pod uwagę postać mnicha w otoczeniu pustych, małych kubików po bokach głównej części szuflady. W liście siódmym pt. *Wielkości / Niemożliwości / Przesadności* FSL pokazuje nam plan przestrzenny évorskiej kartuzji, na którym widzimy podobne do szufladowych kubików przestrzenie. Skojarzenie tej „szufladowej” przestrzeni z mnisimi celami wydaje się oczywiste i nienaciągane, a cała organizacja rozkładówki łączy w sobie przestrzeń wewnętrzną refleksji autora z fizyczną przestrzenią (odwiedzoną kartuzją), która do tej refleksji miała prowadzić.

Rozłożenie treści pierwszych czterech listów jest również bardzo znaczące i w podobny sposób łączy prawdziwą przestrzeń z refleksją, ale tym razem chodzi o przestrzeń wystawy, której pilnowaniem FSL zajmował się w czasie pisania (?) listów do kartuzji. FSL wspomina o tym już w pierwszym liście, a potem pokazuje samego siebie podczas czynności pisania lub np. sprzątanania czegoś w sali wystawowej. W przestrzeni tej wystawy, z której widzimy tylko fragmenty (napisy po angielsku[32]), umieszcza fragmenty listów zawieszane niczym obrazy na intrygująco zamontowanych poprzecznych belkach (il. 9). FSL, zachowując podstawowe zasady perspektywy dla organizacji przestrzeni galeryjno-wystawowej, zachowuje również odpowiednią perspektywę dla tekstu w samym tekście. Podkreśla w ten sposób przeniesienie materialnych cech skonceptualizowanej przestrzeni na zawartość listów. One jednocześnie tam są i ich nie ma, gdyż *de facto* nie były przecież częścią wystawy, ale tylko elementem metafizycznego doświadczenia ich autora. Czasami FSL fragmenty stwierdzeń z listów umieszcza również na samych belkach.

Zwróćmy uwagę na to, że materialne listy zostają przełożone przez FSL na formę metaforycznych wizualizacji. Zostają one opublikowane w formie komiksu-przedmiotu, którego akcja w pierwszych czterech listach dzieje się w przetworzonej przestrzeni galerii sztuki, a galeria ta tak naprawdę istnieje poza komiksem. To jednoznacznie łączy refleksję FSL z twórczą medytacją poprzez żonglowanie przestrzeniami „dziania się”. Świadomość tego, że te przestrzenie fizycznie gdzieś zaistniały, intensyfikuje obcowanie z materialną lub/i przematerializowaną formą *Deserto / Nuvem*.

[32] Nie będę się zajmował ich ewentualnym znaczeniowym związkiem z treścią listów oraz przestrzenią wystawy, ale warto zaznaczyć, że to kolejny aspekt

komiksu FSL, który warto rozwinąć, choć zdecydowanie w innym artykule, gdyż tutaj wykraczałby poza przyjęte przeze mnie ramy pisania o materialności.



FSL w tej galeryjno-epistemologicznej przestrzeni *Nuvem* stosuje jeszcze jeden bardzo zmysłny zabieg, który nie tylko nie pozwala zignorować tego, że mamy w rękach przedmiot, lecz także wręcz przypomina o tym, z każdą przerzuconą stroną. Tuż przed stroną tytułową listu czwartego natrafiamy na bardzo ciekawą kompozycję: całkowicie białą planszę, w której dolnym lewym rogu widać brązowy gruby pas złączony z jeszcze grubszym jasnoniebieskim pasem, cieniutką brązową linię, a w samym rogu małej białej trójkąt (il. 10). Całość tworzy trójkątną przestrzeń w dolnym lewym rogu tej planszy. Trójkąt wygląda na element całkowicie płaski w tej przestrzeni. Być może nie każdy czytelnik zastanowi się „co to w ogóle ma znaczyć?”, ale ten który to zrobi, na pewno odwróci stronę na poprzednią rozkładówkę (il. 11), której prawa plansza pokazuje belkę wystawową, przecinającą całą białą przestrzeń bliżej dolnej części strony. Do linii zgięcia wędruje nią „pod górę” kartuski mnich, a w stronę końca strony „schodzi autor” (nie jest to bez znaczenia: mnich wędruje w kierunku tabliczki z treścią listu, a FSL „wychodzi” z tego rozdziału, który na następnej stronie się kończy). Napis na bocznej stronie belki, po której wędrują, głosi „cisza i nadmiar”. Jeśli stronę z nietrójwymiarowym trójkątem dołożylibyśmy w miejscu, gdzie kończy się belka z rozkładówki, otrzymalibyśmy jej przedłużenie. Jeśli jednak obejrzymy sobie rozkładówkę pod światło, to zobaczymy, że strona z trójkątem nie jest przedłużeniem belki w prostej

Il. 9. Wizualizacja przestrzeni galeryjnej, w której „zawieszono” listy do kartuzów



Il. 10. Trójkątną przestrzeń w dolnym lewym rogu planszy – kontynuacji wcześniejszej rozkładówki

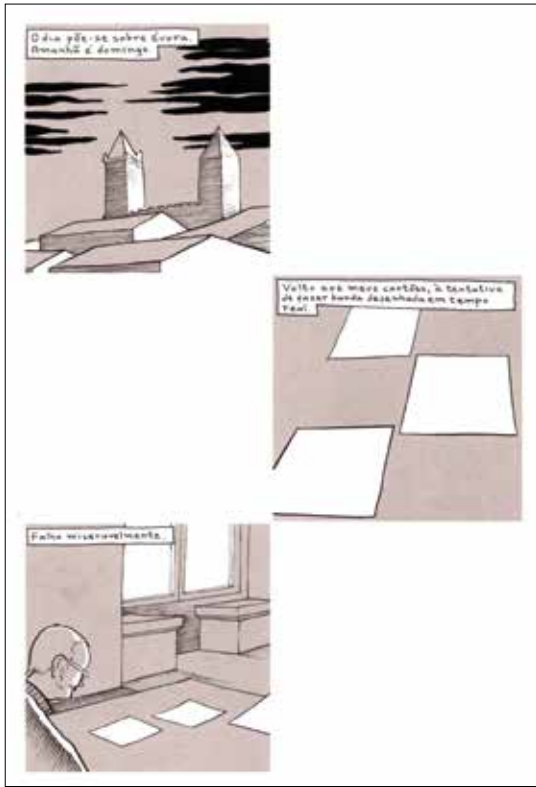
Po takim komentarzu FSL może spokojnie odejść w stronę „przesady/nadmiaru”, która ukazuje nam się na kolejnej planszy jako niemal nie-naruszona biała przestrzeń.

Wykonajmy teraz, postawieni wobec takiej przestrzeni świata przedstawionego w *Deserto / Nuvem*, ćwiczenie z Groensteenowskiej translinearności połączeń w obrębie układu kadrów w jednym dziele, która sugeruje postrzeganie wewnętrznej organizacji komiksu jako *the network*: czyż ta trzyplanszowa (pokazana na il. 10 i il. 11) sekwencja nie łączy się ze spostrzeżeniem autora, które przywołałem na początku we fragmencie „architektonicznym”, kiedy cytowałem Batchelora oraz FSL, mówiącego o tym, że to kartuzja jest przestrzenią otwarcia, a świat na zewnątrz jest klaustrofobiczny? Jeśli czytelnik zacznie podejrzewać taką łączność, to z tego miejsca *Nuvem* rozciągnie jedną z nici *the network* i połączy ją z tamtym fragmentem *Deserto*. Świadomość translinearnej natury komiksu spowoduje, że będzie musiał na pierwszy plan *close experiencingu* na chwilę przesunąć materialne doświadczenie obracanego przedmiotu *Deserto / Nuvem* i kartkowanie *Deserto* w poszukiwaniu tamtego fragmentu. Kiedy już go odnajdzie, zostaną one na planie

linii. Jest zawinięciem tej belki w drugą stronę. Tak czy inaczej, dopiero spojrzenie pod światło^[33] sprawia, że dostrzegamy to zagięcie, a sam trójkąt staje się trójwymiarowym przedłużeniem belki z poprzedniej strony. Ta belka zawija się zgodnie z ruchem przerzucania strony wzdłuż jej krawędzi. Kompozycja planszy kończącej list trzeci łączy się ze słowem „przesada / nadmiar”, które znajduje się na belce, po której „wychodzi” z tej historyjki FSL. Wychodzi na stronę, która tej „przesady” / tego „nadmiaru” jest pozbawiona. A to z kolei łączy się z treścią listu, w stronę którego wzdłuż słowa „cisza” wspina się mnich kartuski. List brzmi tak:

To ciekawe, co mówi się w kartuzji, że introwertycy nie są w stanie podolać rygorom klasztornym. Trzeba być ekstrawertykiem o kontemplującym nastawieniu, aby trwanie w ciszy nic nam nie wyrządziło. To wszystko pozornie dzieje się wbrew naszej intuicji. Ja sam wiedziałem, że jestem zbyt słaby, aby zostać mnichem, lecz cenię sobie tę słabość.

[33] Na tej samej zasadzie belki wystawowe łączą się ze sobą w obrębie każdego z listów, którego tłem jest układ galeryjny.



Il. 12. Jak się materializuje niemoc twórcza

winiety, które nie powstały z powodu niemocy twórczej FSL. Siatka zakładała łącznie sześć równych kadrów ułożonych po dwa w jednej linii, a otrzymujemy tylko trzy: pierwszy, czwarty i piąty: dokładnie te kadry-kartki z bloku leżą na stole przed FSL (to drugi narysowany kadr na planszy w miejscu czwartego w zaplanowanej, a niewypełnionej siatce), jeszcze puste, co wnioskować możemy z dokładnie takiego samego ich ułożenia jak kadry narysowane na planszy. FSL nie potrafi dotrzymać kroku pomysłowi rysowania i pokazuje to czytelnikowi w takiej organizacji przestrzennej. Możemy też uznać, że to te kadry (kartki z bloku), których brakuje na tej planszy, leżą na kadrach narysowanych pod postacią trzech pustych kartek z bloku, których brak na planszy. Oczywiście możemy odczytać, że na tej planszy jednak zaistniały pod postacią białych winiet na białej przestrzeni planszy. Taką suprematyczną interpretację uwiarygadnia fakt, iż kadry w całym tym komiksie nigdy nie mają konturu, zatem i tutaj mogą istnieć jako puste kartki z bloku, puste kadry, których FSL nie zdołał zarysować. Z drugiej jednak strony, trzymamy w rękach gotowy komiks, który FSL narysował, a więc fizycznie dociera do nas w podwójny sposób to, co można nazwać doświadczeniem materialności: FSL przenosi konkretne działanie na layout strony i neguje ów zwizualizowany kryzys twórczy w postaci stworzonego komiksu-przedmiotu. Wykorzystuje okazję

że to, o czym czyta, istnieje gdzieś w formie materialnej, której tylko powielenie (również w formie fizycznej) zostało mu udostępnione.

Translinearność manifestuje się nie tylko między dwoma częściami komiksu, lecz także w obrębie jednej całości. Na przykład w innym miejscu *Deserto* FSL pisze tak: „Wracam do moich kartek z bloku, próbując robić ten komiks na bieżąco. Ponoszę całkowitą porażkę”. W obrębie świata przedstawionego *Deserto* autor powtarza kwestię metody twórczej, która go zawodzi (ta nić zostaje rozciągnięta tylko między elementami *Deserto*). Koncept absolutnej klapy rysowania na bieżąco zostaje podkreślony na dwa sposoby: na kadrach z tymi dwoma tekstami widzimy najpierw puste kartki, a następnie FSL, który siedzi przy stole i gapi się na te kartki, jakby pogrążony w niemocy (il. 12). Dokładnie to dzieje się w świecie przedstawionym *Deserto*. Natomiast konceptualizacja niemocy twórczej na zmaterializowanej przed czytelnikiem planszy zostaje pokazana w następujący sposób: na białym tle widzimy trzy kadry, pomiędzy którymi istnieją wolne przestrzenie na te

w kryzysie (*crisitunity*). Pamiętajmy jednak, że w rękach mamy nie namacalny oryginał, ale *de facto* jego reprodukcję (*Ceci n'est pas une pipe*).

Część *Deserto* kończy fragment stworzony przez autora w Londynie. FSL podróżuje klasycznym *double-deckerem* i rozmyśla o tym, co też zrobił za komiks, o czym i po co. Istotne jednak jest to, że ów autobus najpierw wygląda jak z kartonu, a kiedy FSL w końcu z niego wychodzi, jakby był budynkiem. Zdaje się, że w tej sekwencji łączy się perspektywa twórcza (rysowania na kartkach z bloku) z perspektywą przebywania w zamkniętej kartuzji. Ponieważ podróż po duchowym świecie kartuzów dobiega końca, FSL opuszcza „kartonowy budynek na kółkach”. Dokładnie w tym momencie mówi o wstydlivosti gestu podarowania kartuzom komiksu-przedmiotu: „Podarowuję im ten komiks z ogromnym wstydem/skromnością, wiedząc, że zamieszka w tej samej bibliotece, co Proust i Patrologia, będąc niepasującym do tamtego miejsca, niedorzecznym gościem”^[34]. Metafizyczna refleksja komiksowa nie musi jednak dobiegać końca. Jeśli zaczęliśmy czytać od tej części, to wiemy, że mamy jeszcze do przeczytania część *Nuvm*.

– Chcę... porozmawiać z tymi mnichami.

– Ale czy oni nie są milczący?

– No tak, są.

– Więc co zamierzasz na tym zyskać?

– Ciszę.

FSL, *Deserto*

Cisza! Będą się modlić! „Comics making as a form of prayer?”

Pedro Moura w swojej recenzji *Deserto / Nuvm* postawił na koniec pytanie „Comic making as a form of prayer?”^[35], odnosząc się do tego, czym dla FSL jest wprowadzanie wątków autobiograficznych, silnie związanych z procesem twórczym i wątpliwościami wiary, do tworzenia narracji komiksowych. Mając na uwadze to, że w przypadku *Deserto / Nuvm* mowa jest o zachowujących śluby milczenia kartuzach, można przyjąć, że faktycznie stworzenie tego komiksu jest w pewnym sensie odmawianiem modlitwy (czy też medytacją). Z jednej strony padają tutaj słowa, jak w prawdziwej modlitwie, ale słowa te zostają uciszone przez formę wyrazu. Choć w wizji doświadczania komiksu wszystkimi zmysłami, którą proponuje nam Ian Hague, a która przy czytaniu performatywnym *Deserto / Nuvm* jest wskazana (w ten sposób odtwarzamy performatywny charakter tworzenia komiksu przez autora), nie pomija się „słyszenia”, to akurat w *Deserto / Nuvm* modlitwa zostaje w pewnym sensie jednocześnie wyciszona i podgłośnieona. Słyszymy więc tę modlitwę oczami? Byłby zatem odbiór *Deserto / Nuvm* przetworzeniem Claudelowskiego „Bóg jest tym uchem, które odwzajemnia nasze spojrzenie?” na „Komiks jest tym głosem, który odwzajemnia nasze spojrzenie? Autor jest spojrzeniem, które do nas

[34] F. Sousa Lobo, op. cit.

[35] P. Moura, *Nuvm/Deserto*. Francisco Sousa Lobo (*Chili Com Carne*), Yellow Fast Crumble, 31.10.2017,

<https://yellowfastcrumble.wordpress.com/2017/10/31/nuvmdeserto-francisco-sousa-lobo-chili-com-carne/> (dostęp: 8.02.2022).

przemawia? A my jesteśmy tymi, którzy uczą się słuchać, jak autor widzi naszą rzeczywistość i nas w niej?”. Sara Figueiredo Costa we wstępie do antologii FSL *Pequenos problemas* pisze o tym, że FSL woli zadawać pytania, niż na nie odpowiadać^[36]. Na podobnej zasadzie i ja, jako pilny uczeń FSL, nie odpowiem na postawione tutaj pytania. Sugerują one bowiem jedno z wielu wskazówek do czytania *Deserto / Nuvem*.

Komiks FSL jest cichy na wielu poziomach (od prawie całkowitej rezygnacji z onomatopei, poprzez brak dymków dialogowych w epistemologicznej części *Nuvem*, po opis dźwięku ograniczony do słów w części *Deserto*). Jak się zdaje po to, aby oddać (zmaterializować) pietyzm, z jakim kartuzi stosują się do reguły zachowania milczenia. FSL też zachowuje milczenie, ale szczególnie, ponieważ zwizualizowane. Jeśli jego metoda twórcza, która staje się rodzajem medytacji, nie jest modlitwą, to może być równie dobrze wyznaniem podczas spowiedzi. Na ten trop naprowadza nas poprzedzająca epistemologiczną część *Nuvem* scena, w której FSL przywołuje czasy swojego dzieciństwa i pisze, że „nie było konfesjonału w kościele w mojej wiosce”, po czym siada naprzeciwko spowiadającego go „ojca hipisa” i mówi do niego normalnym tonem głosu, nie ściszone, o tym, co powinno pozostać tajemnicą spowiedzi. W podobny sposób możemy postrzegać *Deserto / Nuvem*: FSL z jednej strony niby wyłączył głos, sięgając po komiks, ale z drugiej strony sięgnął przeciwieństwo po medium powielane w setkach egzemplarzy. Obnażył się więc przed czytelnikami. Ponieważ robi wywiad z ciszą, odczuwa potrzebę przeniesienia tej „ciszy” w świat materialny, ale doświadczany przede wszystkim innymi zmysłami niż słuchem. W *Deserto* mówi nawet w rozmowie z jednym z kartuzów, że podobnie jak w filmie, tak też w komiksie można odtworzyć ciszę. FSL osiąga to jednak nie tylko typowymi zabiegami komiksowymi, lecz także integralnym sprowadzeniem swojej medytacji do materialnej formy komiksowej. Zawieszona struktura komiksowa pozwoliła FSL coś powiedzieć, zachowując drogie kartuzom milczenie. FSL milczy dźwiękiem, ale nie obrazem. W pewnym sensie czyni z performatywnego doświadczania swojego komiksu bardzo specyficzne odtworzenie 4'33” Johna Cage’a: ciszę panującą przy lekturze zagospodarowuje sam odbiorca i za każdym razem zostaje ona wypełniona innymi dźwiękami.

„Dekonstrukcja mistyczna” (określenie użyte przez FSL) w *Deserto / Nuvem*, która jest powtórzeniem doświadczenia spowiedzi poza konfesjonałem, okazuje się dźwiękiem zaklętym w ciszę, który odtwarza czytelnik:

Dziewiątego kwietnia 1860 roku Édouard-Léon Scott de Martinville, francuski zecer i księgarz, robi nie lada sztuczkę. Zamyka dźwięk w czymś, co samo w sobie milczy. Urządzenie, które mu to umożliwia, nazywa fonografem, a dźwięk, który rejestruje, to piosenka ludowa *Au clair de la lune, mon ami Pierrot*. Tym samym udaje się po raz pierwszy w historii zarejestrować dźwięk.

[36] S. Figueiredo Costa, [bez tytułu], [w:] F. Sousa Lobo, *Pequenos problemas*, Cascais 2018.

Zasada działania maszyny jest prosta. Tuba wylapuje dźwięki z otoczenia, membrana przenosi drgania na rylec, który odwzorowuje je na papierowym cylindrze, osmolonym wcześniej dymem. Minus tej technologii jest jeden – nie pozwalała na odtwarzanie zapisanych dźwięków, a jedynie na graficzny zapis tego, co usłyszy maszyna. Scott opracował urządzenie po to, żeby badać dźwięk, a nie zakładać imperium fonograficzne. Udaje mu się przekształcić dźwięk w ciszę graficznego zapisu.

W 2008 roku amerykańscy naukowcy znajdują w archiwum Francuskiej Akademii Nauk kilkanaście czarnych od dymu kartek, z dziwnymi białymi rysami. Udaje się napisać program komputerowy, który pozwala na odczytanie treści zapisanej w tych liniach. Kiedy program zaczyna analizować „zapisane” rysami kartki, badacze słyszą słowa piosenki [*Au clair de la lune, mon ami Pierrot*][37].

Czy zatem FSL jest Éduardem-Léonem Scottem de Martinville, a my amerykańskimi naukowcami? Czy może jednak ostatecznym celem FSL jest osiągnięcie ciszy, czyli spokoju w głowie, której można dostąpić, żegnając się z całym bagażem posiadanej wiedzy? Wiedzy, która zdaje się brzemieniem, przeszkadzającym w rozumieniu doświadczenia ciszy, hałasem?

...

*Wykorzystuję każdy komiks,
żeby pojąć jakąś niewidzialną rzecz.
Komiksy zabierają mnie w miejsca,
do których nigdy bym sam nie poszedł.*

FSL, *Construção*

FSL w wielu swoich pracach, dłuższych i krótszych, porusza wątki religijne i kwestie wiary. Jak sam mówi, „w prawdziwym życiu był już zarówno po stronie katolików, jak i przeciw nim, a teraz woli przyglądać się światu z góry, siedząc sobie na wysokim murku komiksowym”[38]. Według Pedro Moury komiksy tworzone przez FSL powinny być czytane jako seria tekstów i rozrzuconych w nich elementów jednej układanki[39], co jasno wskazywałoby na translinearny charakter dokonań autora, a to z kolei umaterialniałoby doświadczenie jego twórczości. Uznanie zasadności takiego podejścia sprawi, że będziemy mogli otworzyć się na uczestniczenie w jego światach przedstawionych z pełną świadomością materialnych bodźców, które najpełniej oddziałują na nas w *Deserto / Nuvem*. To właśnie ten komiks jest realizacją obnażania się postulowaną przez FSL w krótkiej historyjce *Obsceno* ze zbioru *Pequenos problemas*. Autor staje w niej naprzeciw swojej publiczności i uchyla kurtynę, za którą znajduje się jego życie. W *Deserto / Nuvem* próbował rozwiązać przed nami chmurę,

[37] M. Wójcik, R. Żak, op. cit., s. 56.

[39] P. Moura, op. cit.

[38] F. Sousa Lobo, op. cit.

wieńczącą nie tylko kartuskie Scala Coeli, lecz także jego wątpliwości. Stopień otwarcia na materialność tego doświadczenia komikсового zależy tylko od czytelnika. *Deserto / Nuvem* aż prosi się o to, żeby raczej je pokazywać, trzymać, oglądać, jednym słowem: doświadczać, niż o nim mówić czy pisać. Dla mnie jednak pisanie o *Deserto / Nuvem* jest najwyższym stopniem otwarcia na doświadczenie tego komiksu. I choć opis słowny doświadczenia materialności wymaga ogromnej liczby znaków (większej niż dopuszczalny limit znaków na większość artykułów naukowych; i jeszcze większej niż nawet zwielokrotniony ekwiwalent słowny obrazka^[40]), to istnieją takie przypadki komiksowe, do których inaczej podejść się nie da.

Sousa Lobo, tworząc *Deserto / Nuvem*, zadał pytanie, co oznacza w dzisiejszych czasach wiara. Wydaje się, że dla niego jest ona rodzajem zawieszenia, a materializacją zawieszenia między ciszą a mówieniem o niej okazuje się forma komiksowa, którą w tym konkretnym przypadku dzieli na dwa nierozzerwalnie złączone ze sobą komiksy, zarówno fizycznie, jak i treściowo.

BIBLIOGRAFIA

- Batchelor D., *Chromophobia*, London 2000
 Chmielewski D., *Zapęlenie*, Warszawa 2014
 Drucker J., *Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production*, Cambridge – London 2014
 Figueiredo Costa S., [bez tytułu], [w:] F. Sousa Lobo, *Pequenos problemas*, Cascais 2018
 Hague I., *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, London – New York 2014
 Hatfield Ch., *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson 2005
 Jankowski J., *Diabeł tkwi w szczególe, rynnice czy między kadrami? Czyli o polskim przekładzie McClouda raz jeszcze*, „Zeszyty Komiksowe” 2018, nr 25, s. 90–101
 Jankowski J., *Nic, nigdzie, o niczym*, Poltergeist, 24.06.2013, <https://polter.pl/komiks/Przygody-Nikogo-c25731> (dostęp: 8.02.2022)
 Jankowski J., *Rozumiejąc przekład – czy „Zrozumieć Komiks” Scotta McClouda i „Understanding Comics. The Invisible Art.” Scotta McClouda to ten sam komiks?*, „Zeszyty Komiksowe” 2017, nr 23, s. 62–78
 Kashtan A., *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality, and the Book of the Future*, Columbus 2018
 Liniers, *Macanudazo*, t. 1–10, Barcelona 2015
 Moura P., *Nuvem/Deserto. Francisco Sousa Lobo (Chili Com Carne)*, Yellow Fast Crumble, 31.10.2017, <https://yellowfastcrumble.wordpress.com/2017/10/31/nuvemdeserto-francisco-sousa-lobo-chili-com-carne/> (dostęp: 8.02.2022)
 Sousa Lobo F., *Construção*, [w:] *Pentangulo #3*, Cascais 2019
 Sousa Lobo F., *Deserto / Nuvem*, Cascais 2017
 Sousa Lobo F., *O andar de cima*, Lizbona 2014
 Sousa Lobo F., *Obsceno*, [w:] *Pequenos problemas*, Cascais 2018
 Wójcik M., Żak R., *Cisza*, Warszawa 2017

[40] Doktor Berenstein odkrył po wielu latach badań, że jeden obraz jest wart dokładnie 947 słów (zob. Liniers, *Macanudazo*, t. 1–10, Barcelona 2015, s. 362),

a licznik LibreOffice Writera wskazuje, że materialność komiksu *Deserto / Nuvem* warta jest dokładnie 8598 słów (bez bibliografii i spisu grafik).

Nie.Przedstawialne. Uwagi o ciałach boskim, zwierzęcym i ludzkim w komiksie Roberta Crumba Księga Genesis

ABSTRACT. Kaźmierczak Marek, *Nie.Przedstawialne. Uwagi o ciałach boskim, zwierzęcym i ludzkim w komiksie Roberta Crumba Księga Genesis* [Not.Presentable. Remarks on holy, animal and human bodies in Robert Crumb's comic *The Book of Genesis*]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 63–77. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.4>.

The paper refers to the comics entitled *The Book of Genesis* illustrated by Robert Crumb. The main hypothesis relates to the following statement: Robert Crumb's visual interpretation of *The Book of Genesis* is dominated by an anthropocentric perspective. The article consists of three main parts: remarks about the body of God, about the body of animals and about the body of humans. The representations of the body show how the process of desacralization of *The Book of Genesis* becomes real. Crumb's style seems to put the dominant religious interpretation of the Book into brackets.

KEYWORDS: comics, religion, body, anthropocentrism, desacralization

Linda Barry napisała, odnosząc się do komiksów Roberta Crumba, że jego twórczość przekonała ją do niezwykłej myśli: „można narysować wszystko”[1]. Co w tym niezwykłego? Połączenie medium oraz wyobraźni. Z tego połączenia wynika transgresyjność na poziomie wypowiedzi artystycznej. Crumb rysuje niemal wszystko, jest zatem nieoczywisty, transgresywny właśnie, niekoniunkturalny i kontrkulturowy. Piszę „niemal”, bo przecież ten twórca zajmuje się tym, co jest ważne dla niego.

Crumb przesuwa granice – i to jest siłą jego komiksów. Krytycy zarzucający mu eksponowanie brzydoty – chyba jednak zbyt dosłownie traktują to, co widzą, przewartościowując przy tym własne mniemania. Linda Barry głosi apologię Crumba, choć jej dokonania w sztuce komiksu są niekwestionowalne[2], więc tym bardziej jej „wszystko” mieści w sobie również jego wizualną wersję *Księgi Genesis*. Granice wyobraźni są granicami komiksu, ale tylko do „następnej” Barry i do „następnego” Crumba. W perspektywie kulturowej ciało i komiks mają

[1] M.H. Miller, *R. Crumb Means Some Offense Even from his refuge in France, the comics artist still makes America's pulse race*, *The New York Times*, 15.09.2022, <https://www.nytimes.com/2022/09/15/t-magazine/r-crumb.html> (dostęp: 11.11.2022).

[2] Wywiad dla „The New York Times” przeprowadzony przez Davida Marchese'a z Lyndą Barry, *A Genius Cartoonist Believes Child's Play Is Anything But Frivolous*, *The New York Times*, 5.09.2022, <https://www.nytimes.com/interactive/2022/09/05/magazine/lynda-barry-interview.html> (dostęp: 2.09.2022).

wiele wspólnego – są to media znaczeń, których przekaz zależy od tego, co widziane.

Lata 60. XX wieku bez Roberta Crumba byłyby wciąż okresem kojarzonym z rewolucją seksualną, intelektualną, obyczajową. Można więc wyobrazić sobie świat bez twórcy komiksów o Kocie Fritzu, bez wydawanej przez niego serii „Zap Comix”, w której on i inni „komiksiarze” [3] uwalniali energię *undergroundu*. Trudno jednak pomyśleć o Crumbie bez świata, w którym tworzył, kontestując rzeczywistość społeczną USA przy wykorzystaniu komiksów jako osobliwych, społecznych masek. Nie należy jednak jego twórczości redukować do różnych porządków dyskursu. Komiksy Crumba stawały się odrębnymi artystycznymi propozycjami. I tak w istocie było od samego początku. Crumb publikował swoje wczesne prace w magazynach humorystycznych i podziemnych gazetach oraz sprzedawał zszyte, samodzielnie drukowane komiksy, wprowadzając w obszary kontrkultury postaci, które zyskiwały szczególny status: Mr. Natural, Snoid, Kot Fritz [4]. Satyra, ironia, hiperbola, metafora, groteska, absurd, prowokacja – tymi pojęciami można charakteryzować styl Crumba i jego doświadczenia artystyczne [5]. Pełen wizualnych i językowych drgań komiks prowokuje, niepokoi, na pewno nie dba się w nim o dobre samopoczucie czytelnika. Crumb jest artystą kontrkulturowym, krytycznym – takim Sokratesem prowadzącym dialog ze współczesnością za pomocą linii i kadrów.

Crumb pokazuje różnorodne postaci przy wykorzystaniu poetyki przesady i deformacji. Wydobywa w ten sposób ich cechy, indywidualizuje je, drwi z nich, albo inaczej – poprzez te postaci kpi z politycznej poprawności, z różnych przejawów hipokryzji opartej na uprzedzeniach rasowych, podziałach klasowych, różnicach religijnych, obnaża mieszczańską moralność. Poetyka przesady i deformacji służy wyzwoleniu ze stereotypów i różnych form wykluczenia posługującego się m.in. stygmatyzacją wzmocnianą narzucanymi ogólnie normami i schematami. Długa droga do obecnego statusu artysty [6] wiodła przez twórczość kontestującą władzę, przemoc, zinstrumentalizowaną seksualność – po prostu przez *underground* San Francisco, *underground*, który rozwijał się wraz z testami kwasowymi i psychodelią Timothy’ego Leary’ego (Crumb eksperymentował podówczas z LSD). W tamtym

[3] S. Rerak, *Flegma w oku Myszy Mickey*, „Magazyn Miłośników Komiksu”, nr 31, https://www.kzet.pl/2004_07/z_crumb.htm (dostęp: 14.04.2023).

[4] Animator Ralph Bakshi nakręcił popularny film *Fritz the Cat*, który miał premierę w 1972 r.; Crumb nie akceptował tej adaptacji, ponoć m.in. z tego powodu zrezygnował z kreacji następnych epizodów z udziałem tej postaci. Por. M.H. Miller, op. cit.

[5] Pełna bibliografia prac Crumba jest dostępna na stronie: https://www.crumbproducts.com/Crumb-Comics-Timeline_ep_135.html (dostęp: 14.11.2022).

[6] „Aura dziadka”, „dziwnie przystojny” – tymi określeniami wciąż charakteryzuje się Crumba. Dopiero w ostatnich latach Crumb zostaje uznany jako artysta nie tylko wśród miłośników komiksów i fanów amerykańskiego *undergroundu*. Cenią go ikony popkultury: George Lucas, Leonardo DiCaprio, a notatniki Crumba sprzedają się po blisko milione dolarów za sztukę. M.H. Miller podsumowuje status Crumba w kulturze współczesnej następująco: „W czasach narastającego konserwatyizmu istnieje większe zapotrzebowanie na artystę tak monumentalnie pozbawionego wstydu i tak niechętnego autocenzurze”. M.H. Miller, op. cit.

okresie niezależne komiksy wolne od superbohaterów zyskiwały swą estetyczną tożsamość, która umożliwiała im niezależność od wydawców komercyjnych, reprezentowały przy tym anarchiczny typ wypowiedzi[7]. Crumb nie budował szanów, nie tworzył wielkich narracji w stylu „my naród” albo „my artyści”, po prostu robił swoje, dlatego dla swoich fanów był wiarygodny.

W latach 60. XX wieku w kulturze popularnej (przy całej złożoności i wielowymiarowości) mamy do czynienia z silną instrumentalizacją cielesności traktowanej jako „technologia” estetyczna. Konstruowane podówczas ideały piękna sugestywnie i ironicznie wyraża zdanie z dramatu Tadeusza Różewicza zatytułowanego *Świadkowie albo nasza mała stabilizacja* (1962): „Nieskończoność jest krótsza od nóg Sofii Loren”. Oto narzucane przez dyktatorów mody, artystów, producentów filmowych kanony funkcjonalnego piękna determinują pragnienia coraz większej liczby ludzi. Jest w powyższym zdaniu metafora obrazująca przewartościowanie istotne w świecie współczesnym – oto gwiazda kultury popularnej staje się azymutem potrzeb, pragnień, dążeń, jest zapowiedzią innej niż można by się spodziewać perspektywy czasowej, wszak coraz bardziej zaczyna się liczyć to, co tymczasowe, doraźne, terażniejsze. Na poziomie *signifiant* przywołanego cytatu wyczuwa się erozję metafizyki. Sytuacja wcale nie staje się lepsza w latach 70. i 80. XX wieku. Czy jednak erozja metafizyki musi oznaczać od razu koniec człowieczeństwa, koniec postoświeceniowego dziedzictwa i rozumu? Oczywiście, że nie, przecież „nogi Sofii Loren” są również „współrzędnymi” na mapie współczesnego świata. Problemem pozostaje natomiast przebóstwienie jednowymiarowości traktowanej jak fantom tego, co uniwersalne, traktowanej jako totem, wokół którego ogniskują się dążenia coraz większej liczby ludzi. W całej złożoności kultury popularnej jest jednak tak, iż wyłaniają się mechanizmy, które pozwalają niemal od środka katalizować asymetrię między tym, co dosłowne, i tym, co nieoczywiste. Przykładem takiego katalizatora jest m.in. kultura kontestacji, w tym film, ale również jak najbardziej komiks, w tym komiks Crumba.

Phoebe Gloeckner, autorka między innymi „powieści”[8] hybrydowej *The Diary of the Teenage Girl* (2002), mówiła:

Kiedy byłam dzieckiem [...] naprawdę przerażały mnie zdjęcia ładnych dziewczyn w magazynach dla nastolatków i myśl, że aby być traktowaną poważnie jako osoba, muszę wyglądać w określony sposób. Kiedy patrzyłam, jak rysuje [Crumb – przyp. M.K.] kobiety, było to wyzwalające[9].

Poetyka przesady i deformacji jest w tym kontekście elementem dyskursu emancypacyjnego opartego na kontestacji, na prowokacji, na uwalnianiu od przyzwyczajęń estetycznych, poznawczych, komiks staje się dyskursem-katalizatorem. W tym właśnie sensie sztuka Crumba

[7] Ibidem.

[8] Pojęcie „powieści” wziąłem w cudzysłów, aby podkreślić nieoczywistość i transnarracyjną złożo-

ność dzieła, na które składają się fragmenty prozy powieściowej, ilustracje i formy komiksowe.

[9] Cyt. za: M.H. Miller, op. cit.

wyzwała, ale nie jest to działanie oparte na manifestach czy potrzebie konstruowania dyskusji pełnej bibliograficznych odniesień. Crumb reaguje „liniami na papierze” [10] na to, co go irytuje, śmieszy, niepokoi. Jego „linie na papierze”, jak z ironią sam odnosił się do swojej twórczości, wydają się nadrealne ze względu na zakłócenie proporcji, gdy mowa o ciele, nadrealne z powodu brzydoty i naturalizmu jako inwariantów charakteryzujących postaci. W czasoprzestrzeni tworzonych przez niego kadrów są to jednak idealne, naturalne i konieczne proporcje. Ich antymimetyczny charakter pokazuje coś, co wiemy już od czasu Magritte’a: że to, co jest pokazane, nie jest tym, co przedstawione, jak w przypadku obrazu *Ceci n'est pas une pipe* (1928–1929), czyli *To nie jest fajka*. Kiedy więc kobieta pokazana jest stereotypowo jako obiekt seksualny, to przecież nie oznacza to, że Crumb jest mizoginem czy seksistą. Kiedy przerysowuje cechy anatomiczne przedstawicieli różnych grup etnicznych, to drwi z rasistów, a nie staje się jednym z nich. Jego ikonografia obejmuje różnorodne tabu, jakie można sobie wyobrazić: nie tylko kazirodztwo i rasizm, ale także przemoc seksualną, kastrację, samookaleczenie i zbrodnię [11]. Przemoc seksualna oglądana w komiksie nie jest apoteozą przemocy seksualnej, staje się prowokacją zmuszającą do pytań o granice własnej obojętności na to, co jest przemocą, prowokacją uderzającą w *id* każdego z nas, w którym seksualność wciąż poddawana jest religijnej, społecznej czy kulturowej musztrze.

W analizie i interpretacji *Księgi Genesis* narysowanej przez Crumba skoncentruję się na cielesności boskiej, ludzkiej i zwierzęcej, aby pokazać, jak sensualnym medium jest komiks tego artysty, a jednocześnie medium niejednoznacznym. Ciało jest bowiem podstawową „lokacją”, w której krzyżują się porządki religijne, polityczne, społeczne i kulturowe [12]. Ciało boskie jest ciałem ludzkim. Ta antropomorfizacja nie umniejsza człowieka w *Księdze Genesis*, a raczej zrównuje bóstwo ze stworzeniem. Fizyczność zwierząt jest w tym kontekście kontynuacją tej osobliwej nie tylko estetycznie, sensualnej ekwiwalencji między stworzycielem a stworzonym, między bóstwem a stworzeniem. Za tymi implikacjami kryje się intrygująca wizja artystyczna, która *Księdze Rodzaju* odbiera status dzieła natchnionego, nadhistorycznego. Antropomorfizacja dominująca poznawczo w komiksie wzmacnia ideę nadrzędną w tej perspektywie, otóż *Księga Genesis* zostaje potraktowana jako zbiór opowieści wpisanych w historię człowieka, opowieści uwarunkowanych religijnie, politycznie i kulturowo [13].

[10] Ibidem.

[11] Ibidem.

[12] Nawiązuję w ten sposób do myśli Ch. Shillinga, który powołując się na Marksa i Durkheima, pisał, że: „The body is a prime location for social structures”. Ch. Shilling, *The Body in Culture, Technology and Society*, London 2005, s. 34.

[13] Komiks Crumba został zauważony na rynku czytelnictwem i dobrze przyjęty w Polsce. W 2010 r.

pojawiły się recenzje w ważnych czasopiśmie opinio-twórczych, a także na stronach serwisów internetowych. W recenzjach zwracano uwagę m.in., że to, co proponuje Crumb wizualnie, odbiega od naiwnych, schematycznych przedstawień istniejących w komiksach religijnych. Por. B. Chaciński, *Jedyna w swoim rodzaju*, *Polityka*, 15.12.2010, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/ksiazki/1511334,1,recenzja-ksiazki-r-crumb-ksiega-genesis.read> (dostęp:

Bóg w *Księdze Genesis* nie jest Bogiem religii, lecz komiksowym obrazem przedstawiającym starca (osobnego studium wymagałyby portrety Boga w tym dziele), który jest mściwy, silny, emocjonalny. Bóg jako starzec (częste zbliżenia na twarz, w których ukazane są emocje bóstwa) przestaje być zaledwie wizualną, religijnie umotywowaną kliszą, a staje się medium władzy, przemocy, zawziętości, ale też siły i wiedzy. Bóg stwarza, przewiduje, nakazuje (por. il. 1) i nawet gdy pojawia się jako głos z nieba, to przedstawiony zostaje w antropomorficznej postaci (por. il. 2).



Il. 1. Bóg stwarza człowieka[14]



Il. 2. Bóg jako głos z nieba

Poprzez grę z wizualną kliszą starca-brodatego mężczyzny-bóstwa Crumb prowokuje do myślenia, które uwalniać może z konwencji naiwnego i dosłownego przedstawienia religijnego, jakbyśmy mieli myśleć: to, co jest obrazem Boga – nie jest Bogiem nigdzie indziej, jak tylko w kadrze, kadrach, w tym oto konkretnym komiksie, w ramach ontologii konkretnej opowieści. To, co przedstawione – jest historyczne, zmienne. Były więc obrazy Boga w XVI, XVII czy XIX wieku odbiciem ludzkich wyobrażeń, pragnień, ale też lęków. Obraz Boga w komiksie Crumba jest zatem kolejnym dowodem na zmianę myślenia o bóstwie przejawiającym się w diachronii przedstawienia[15].

25.04.2023); B. Biedrzycki, *I stworzył Crumb komiks. I widział, że dobrze. O „Księdze Genesis” Roberta Crumba*, „Kultura Liberalna” nr 97 (47/2010), 16 listopada 2010, <https://tinyurl.com/4pruw8vf> (dostęp: 16.10.2020).

[14] Wszystkie ilustracje w tekście pochodzą z polskiego wydania *Księgi Genesis* według Roberta Crumba. R. Crumb, *Księga Genesis*, przeł. I. Cyłkow, Kraków 2010.

[15] Jest to dlatego ciekawe, że kadry przedstawione na il. 1 wpisują się w tradycję interpretacyjną, według

której Adam został stworzony, uformowany z ziemi: podobieństwo fonetyczne leksemów Adama (człowieka) i ziemi wydaje się sugerować podobieństwo na poziomie etymologii אָדָם [adam] i אִדָּמָה [adama]. Por. R.A. Sucharski, *Człowiek – Boże igrzysko*, [w:] *Człowiek jako znak. Tom jubileuszowy dla uczczenia 70-lecia prof. dr. hab. Zbigniewa Klocha*, red. E. Rudnicka et al., Warszawa 2021, s. 24; M. Majewski, *Bereszit. Język hebrajski biblijny dla początkujących*, z. 1, Kraków 2011, s. 44.

W tej zmianie, zapośredniczonej kulturowo, społecznie, politycznie i estetycznie odbija się to wszystko, co dla twórcy komiksowej *Księgi Genesis* jest istotne, fundamentalne, ważne. Zaczynamy się zastanawiać, czy takie podejście narracyjne nie oznacza relatywizacji? To pytanie jest wtórne wobec niezwykle intrygującej antropologicznie kwestii: to, co dzieje się w *Księdze Genesis* według Crumba, podważa ostateczność każdego przedstawienia bóstwa, skoro ktoś nie godzi się na wizję Boga w *Księdze Genesis*, to dlaczego akceptuje wizualne przedstawienia Boga znane z tradycji malarskiej, skoro są to wciąż obrazy, tylko obrazy zasadne w ramach ontologii przedstawienia – i tylko tak. W *Księdze Genesis* hipertekstualnie rozszerzonej przez artystyczną wizję Crumba za obrazami każącego Boga kryje się przecież człowiek. To jest hipoteza, powiedzmy, antropocentryczna Crumba.

Komiks albo – jak brzmi w języku angielskim tytuł – zilustrowana przez Crumba *Księga Genesis*[16] układa się w teatr międzyludzkich spraw. W tym sensie ktoś, kto w 1979 r. w sześciu kadrach narysował krótką historię USA, może zmierzyć się z tak ważnym w kontekście historycznym, kulturowym i religijnym dziełem, jak *Księga Rodzaju*[17]. Crumb uznany przez niechętnych mu krytyków za „sługę diabła” – odkrywa *id* twórców *Księgi Genesis*, a zapewne i czytelników tego dzieła. Robert Crumb mówi wprost:

Każda inna komiksowa wersja Biblii, jaką widziałem, zawiera fragmenty całkowicie zmyślonych narracji i dialogów, dodane, by ożywić i „zmodernizować” stare teksty. Jednak wszystkie te komiksy biblijne głoszą wierność przekonaniu, że Biblia jest „słowem Bożym” lub „natchniona przez Boga”, podczas gdy ja, o ironio!, nie wierzę, że Biblia jest „słowem Bożym”. Wierzę, że to słowa ludzi[18].

Crumb nie umniejsza wartości historycznej wyrastającej z recepcji tego dzieła. Zanim przystąpił do tworzenia, jak to skromnie określa, „ilustracji” do *Księgi Genesis*, czytał wiele na jej temat, lecz nie zmieniło to jego sposobu myślenia – myślenia dalekiego od teocentrycznej interpretacji, czyli myślenia jednoznacznie antropocentrycznego. Crumb nie stworzył adaptacji, lecz zaproponował własną wizję opierając się na tekstach najstarszych[19]. Taka postawa artystyczna jest działaniem

[16] W oryginale: *The Book of Genesis illustrated by Robert Crumb*.

[17] Wybór tytułu *Księga Genesis* (w oryginale: *The Book of Genesis illustrated by Robert Crumb*), a nie np. *Bereszit* pokazuje zapośredniczenie wizualnej koncepcji Crumba w określonej tradycji religijnej – chrześcijańskiej, choć po polsku korzysta się z tłumaczenia tekstu wykonanego ponad sto lat temu przez Izaaka Cylkowa. Różnica między greckim Γένεσις [Genezis] a hebrajskim תְּשֵׁבַת [Bereszit] jest fundamentalna nie tylko na poziomie translatorskim.

[18] R. Crumb, *Wstęp do wydania angielskiego*, przeł. P. Piekarski, [w:] idem, *Księga Genesis...*, s. 5.

[19] B. Biedrzycki w recenzji opublikowanej w „Kulturze Liberalnej” zwraca uwagę na szczególnie zabieg polskiego wydawcy komiksu Crumba, pisząc: „edytorzy z WL podeszli najwyraźniej do *Księgi Genesis* z namysłem i pomysłem. Przede wszystkim skorzystali nie z aktualnego i popularnego tłumaczenia Starego Testamentu, lecz sięgnęli po nieco archaiczny – za to dużo ciekawszy – przekład Izaaka Cylkowa, pochodzący sprzed ponad stu lat. Tym zabiegiem idealnie wpisali się w oryginalny koncept Crumba – sięgnięcia do tekstów pierwotnych. Tłumaczenie Cylkowa odbiega od popularnej wersji Biblii Tysiąclecia. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to nazwy i imiona,

zintegrowanym, gdyż obraz i język stanowią całość, która jednak niczego ma nie ułatwiać, nie ma być protezą lekturową, w której myślenie komiksowe jest podporządkowane dziełu religijnemu. Są to porządki współrzędne, współfistotne nie tylko na poziomie semiotycznym i symbolicznym, lecz także na poziomie poznawczym.

D. Jason Slone we wprowadzeniu do książki *Theological Incorrectness. Why Religious People Believe What They Shouldn't* pisze, że w myśleniu o religii nie przestają go fascynować dwa zagadnienia: że jest na świecie więcej niż jedna religia, a także – że religijne wierzenia są niekompletne, co nie oznacza, że wyznawcy religii nie przestają sobie uzurpować prawa do wykładania prawd absolutnych [20]. „Niekompletność” jest cechą immanentną komiksu *Księga Genesis*. Posługiwanie się kadrami z licznie wypełniającymi je

zbliżeniami twarzy mężczyzn, kobiet, Boga wzmacnia antropocentryczną interpretację dzieła zaproponowaną przez Crumba. Spojrzenia, grymasy, gesty i dynamika wynikająca z ich nagromadzenia wydobywają raczej, niż wyjaśniają to wszystko, co niejasne, niepełne, wątpliwe, po prostu niekompletne na poziomie opowieści albo na poziomie wizualnej metonimicznej przyległości wypełniają luki w wyobraźni czytelnika konkretnymi interpretacjami ułożonymi z linii i kadrów. Gdy zatem widzimy walkę Jakuba z – jak się domyślamy – Bogiem (por. il. 3), dostrzegamy wysiłek fizyczny, walkę dwóch męskich ciał, widzimy pot, ból, zmęczenie. W trzech kolejnych kadrach mamy podobną perspektywę, w której widoczne staje się zbliżenie na twarze mężczyzn wyrażające

narastające zmęczenie, ale też chęć zwycięstwa, zbliżenie uwydatnia również sensualny charakter walki, w której kotłujące się w zapasach ciała konotują rzeczywistą potrzebę zwycięstwa opartego na dominacji. Dopiero teraz można sobie uzmysłowić, że walka Jakuba była walką fizyczną, wymagającą sprytu, siły. Walką wpisaną w patriarchalny porządek świata, w którym imię wypowiada ten, który zwycięża – Jakub domagający się błogosławieństwa, Jakub stawiający warunki. W scenie walki widać zatem naturalistyczny obraz konfrontacji, pojedynek, który urealnia sytuację – pot, wysiłek. Postaci walczące nie są piękne, nie są



Il. 3. Walka Jakuba

stopniowo też uważny czytelnik odkrywa inne drobne różnice. Ten zabieg zdejmuje z *Księgi* przytłaczające początkowo odium dzieła religijnego i ustanawia dystans między powieścią graficzną Crumba jako samoistnym tworem a jego literackim pierwowzorem. W ten sposób, mimo dokonania dosłownej translacji z języka literatury na język opowieści sekwencyjnej,

podobnej do tej, której dokonał Sfar ilustrując przepięknie *Małego Księcia*, osiągnął autor nową jakość”. B. Biedrzycki, op. cit.

[20] D.J. Slone, *Theological Incorrectness. Why Religious People Believe What They Shouldn't*, Oxford 2004, s. v–vii.

ładne, walka nie jest estetyczna, nie jest występem na scenie, lecz obrazem przemocy wpisanej w relacje człowiek–bóstwo. Przemoc fizyczna obrazująca jedną z najstarszych znanych opowieści o mierzeniu się człowieka z Bogiem potwierdza antropocentryczny klucz interpretacyjny *Księgi Rodzaju*, a jednocześnie wskazuje, że opowieść religijna jest opowieścią mityczną stworzoną przez człowieka i powielaną w ramach zmiennej historycznie tradycji[21].

Do znanej religijnie i kulturowo historii o walce Jakuba z Bogiem Crumb dodaje – poprzez metonimiczną przyległość – bardzo zmysłowy, niemal „reporterski” zapis konfrontacji.

Komiksowa interpretacja Crumba nie jest przecież pierwszą wizualną propozycją odnoszącą się do *Księgi Rodzaju*[22]. Tym, co na poziomie artystycznym wyróżnia tę propozycję, to podkreślenie współistotności komiksu wobec innych dzieł, a na poziomie poznawczym – komplementarność interpretacji twórcy wobec już istniejących przedstawień.

Jaki wniosek o charakterze ogólnym wynika z dotychczasowych rozważań? Otóż, antropomorficzna perspektywa oparta na surowej, nienaiwnej linii, na przesadzie – niemal na karykaturze utrwalonych, schematycznych przedstawień funkcjonujących w kulturze wizualnej odnoszących się do *Księgi Rodzaju* pokazuje antropologiczną konsekwencję Crumba: *Księga Genesis* jest opowieścią ludzi dla ludzi. I w tym kontekście osobliwa, wcześniej uznawana za przykład *undergroundowego* stylu surowa kreska i dynamiczna linia Crumba wydają się być konieczne, istotne, potrzebne w celu przedstawienia treści, które ukryte są pod powierzchnią obiegowych interpretacji *Księgi Rodzaju* determinowanych przez setki lat tradycji. „Nagle” styl Crumba wydaje się idealny, aby zobrazować *id* twórców *Księgi Genesis*, a być może również *id* czytelników tego dzieła. Styl Crumba w tym kontekście detranscendentalizuje bóstwo.

[21] Zupełnie inaczej tę opowieść przedstawia Rembrandt czy Paul Gauguin, choć w przypadku tego drugiego malarza widzimy przecież połączenie historii religijnej z XIX-wieczną percepcją postaci spoglądających (być może w formie duchowej kontemplacji) na pojedynku.

[22] D.C. Cook w 1978 r. opublikował *The Picture Bible*, ponad 3,5 mln egzemplarzy zostało sprzedanych w ciągu następujących czterech dekad. W 2006 r. D.C. Cook chciał stworzyć nową, oryginalną grafikę do *The Picture Bible*, dlatego zdecydował się na współpracę z Sergio Cariello. Zaktualizowana edycja została wydana w 2010 r. jako *The Action Bible*. Aby uczcić 10. rocznicę wydania *The Action Bible*, ilustrator Sergio Cariello stworzył 25 nowych historii biblijnych i rozszerzył grafikę do 23 oryginalnych historii. Nowo rozszerzone wydanie *The Action Bible*

ukazało się w 2020 r. Pierwsze polskie wydanie tego dzieła ukazało się w 2014 r., a drugie – rozszerzone w 2021 r. Por. <https://theactionbible.com/about/> (dostęp: 15.12.2022). Jeszcze innym przykładem wizualnego przedstawienia m.in. *Księgi Rodzaju* może być *The Lion Graphic Bible: The Whole Story from Genesis to Revelation*, illustrated by Jeff Anderson, pierwsze wydanie – 1998 r. Przywołane przeze mnie przykłady pokazują instrumentalne wykorzystanie komiksu w celu zobrazowania treści biblijnych. Crumb w tej perspektywie jest nowatorski, nieschematyczny, nie stara się idealizować postaci, o których mowa w Księdze. Mało prawdopodobne, aby na stronach internetowych księgarń religijnych ktoś zechciał promować jego komiks jako dobry prezent na I komunię świętą, co ma miejsce w przypadku promocji np. *The Action Bible* (tytuł polskiego tłumaczenia: *Biblia – Komiks*).

Skoro Bóg ma ciało i płeć, to znaczy, że jest obrazem odzwierciedlającym dominującą albo po prostu jedyną rzeczywistość, tj. rzeczywistość spraw ludzkich. Groteska i ironia są tutaj nawiasem estetycznym, który zawieszka myślenie religijne – wydobywając ludzką historię. Przedstawienie Boga, które nie odbiega od patriarchalnego stereotypowego wyobrażenia, wzmacnia przekonanie, że *Księga Genesis* to teatr ludzkich spraw, że jest to zbiór opowieści o człowieku uwikłanym w dychotomię historii (walka o władzę, walka o bogactwo, sojusze, porządki wykluczenia, konstruowanie symboli, systemów normatywnych itp.) i przyrody (popędy rządzące człowiekiem, walka o przetrwanie, konfrontacja z żywiołami natury, życie ludzkie pośród różnych stworzeń itp.).

Zwierzę w dziele Crumba uczestniczy w ludzkiej historii albo inaczej – doświadczenie historii jest wspólne ludziom i zwierzętom.

Już na poziomie mitu okazuje się zatem, że głód, powódź to granice życia w całej jego złożoności – ludzkiego i nie-ludzkiego. Antropocentryzm w kontekście *Księgi Genesis* odbiera religijny charakter składającym się na nią opowieści, lecz wyraźnie w kontekście instrumentalnego traktowania przez postaci ludzkie zwierząt – dostrzegamy ludzkie sprawstwo zwierzęcych nieszczęść. Zwierzę – krowa, osioł, koza doświadcza tych samych katastrof, co człowiek – czy to głodu, czy powodzi – por. il. 4. Zwierzę jest na poziomie estetycznym znakiem etniczno-historycznym, służącym wzmocnieniu wyobrażeń na temat czasoprzestrzeni, na którą składają się opowieści z *Księgi Genesis*.

Przedstawienia zwierząt są więc przedstawieniami naturalistycznymi, Crumb tak posługuje się liniami, abyśmy mogli rozpoznawać gatunki zwierząt, ale też wyraźnie podkreśla ich rezygnację, zmęczenie, cierpienie i przerażenie. Zwierzę jest bierne, jest narzędziem w rękach człowieka, nie ma w tym przypadku na poziomie ilustracyjnym, nazwijmy to, ekokrytycznego „odchylenia” od biblijnej wymowy określającej relacje między ludźmi i zwierzętami. Człowiek wybrany przez Boga podporządkował sobie zwierzę. To straszne i destruktywne dziedzictwo po naszych przodkach – dziedzictwo śmiertelnej interpretacji opartej na przewartościowaniu roli człowieka – jest wyraźnie zobrazowane w dziele Crumba. Nawet gniew Boga dotyczy ludzi i zwierząt. W scenach obrazujących potop widzimy zatem, jak toną ludzie oraz – jak toną zwierzęta (il. 5). Ważne jest jednak ukazanie ich cierpienia, choć nie w centralnym planie kadru. Zobrazowana przez Crumba zagłada zwierząt jest elementem współistotnym treści biblijnych, choć oczywiście służy pokazaniu skali zniszczenia.

Ciało zwierzęce



Il. 4. Doświadczenie katastrofy przez zwierzęta



Il. 5. Opowieść o potopie obrazuje śmierć zwierząt i ludzi



Il. 6. Esaw i upolowane zwierzę

Błogosławieństwo Boga jest nagrodą dla człowieka i karą dla zwierzęcia. Esaw dorastający staje się przecież biegłym myśliwym, co Crumb pokazuje w następujący sposób: na pierwszym planie martwe zwierzę trafione strzałą, na drugim myśliwy idący w stronę upolowanej ofiary. Takie ustawienie kadru może służyć podkreśleniu obecności śmierci wpisanej w inicjację i dorastanie mężczyzny, Esawa, ale jednocześnie nadrzędność ofiary wobec myśliwego, jakby przewrotnie Crumb pokazał na poziomie wizualnym to, co w opowieści biblijnej wybrzmiewa inaczej. W *Księdze Genesis* Esaw staje się „mężem biegłym w myślistwie” (poziom treści), lecz w interpretacji artysty dostrzegamy najpierw konsekwencję tak osobliwie określonej historii o dorastaniu, a więc przemoc i śmierć (poziom obrazu) – por. il. 6.

Oczywiście, należy uwzględnić kontekst, w którym ten kadr się odczytuje, a mianowicie kontrast między braćmi – Esaw staje się biegły w myślistwie, a Jakub jest skromnym człowiekiem przebywającym w namiotach, a więc kimś, kto nie poluje, nie zadaje cierpienia, bólu, nie walczy (wtedy jeszcze nie walczy). Ważna jednak okazuje się podkreślona przez Crumba dwuznaczność sytuacji: dojrzewanie myśliwego, Esawa, jako mężczyzny wiąże się z nieodwracalnymi konsekwencjami dla innych, w tym dla zwierząt. Ich ciała stają się mediami, za pomocą których redefiniuje się to, co przez setki lat tradycji oznaczało wybranie ludzkiego stworzenia jako nadrzędnego wobec innych stworzeń. Historia człowieka to historia zwierząt i ich cierpień, których nie są sprawcami, ale niemal zawsze ofiarami. Na przykład w kadrach obrazujących głód, który zapanował w krainie, zwierzęta przedstawia się przy wykorzystaniu znaków konotujących wycieńczenie i umieranie: bezwolność, wyraźnie zarysowane żebra, półprzymknięte oczy (por. il. 4).

W opowiedzianej obrazami przez Crumba *Księdze Rodzaju* nie ma elementu cudowności z udziałem zwierząt. Oczywiście, pojawia się wąż/jaszczur w raju, który mówi, dyskutuje, ale jest to jedyne nadrealne zwierzę. Crumb nie proponuje żadnych nowych odczytań, nie infantylizuje również zwierząt, pojawiają się natomiast istotne przesunięcia na poziomie interpretacji oparte na dwuznacznościach: na przykład człowiek błogosławiony to człowiek, który błogosławieństwo przyjmuje kosztem różnych istnień, najczęściej zwierząt jako ofiar lub składanych w ofierze.

Odwzorowanie treści i sposobu myślenia wpisanych w *Księgę Rodzaju* – zwierzęta pokazane są jako stworzenia żyjące z ludźmi, pośród ludzi, choć ich początek był wspólny w raju, jest przecież jawnym wprowadzeniem zwierzęcia w ludzką historię i zarazem usankcjonowaniem przemocy jednego wobec drugiego. Problem polega na tym, że wypędzenie z raju na skutek tego, co zrobili Ewa i Adam, doświadczone jest przez zwierzęta. Dopiero poza edenem stają się one narzędziami wykorzystywanymi w pracy, są mięsem, głodują i giną.

Zwierzęta również zostały wypędzone z raju, a tym samym historia człowieka „uprzedmiotowiła” ich los. Także w tym przypadku dostrzegamy „niekompletność” w religijnym przekazie, co tym bardziej wzmacnia przekonanie głoszone przez Crumba, iż oto *Księga Genesis* jest zbiorem ludzkich opowieści.

Ciało zwierzęce omawiane jest jako drugie po ciele boskim, gdyż na tym poziomie widać, jak silnie antropocentryczną perspektywę przyjmuje Crumb. Można metaforycznie powiedzieć, że Crumb destyluje swoim stylem *Księgę Genesis* (zwróćmy uwagę, że nawet w wersji angielskiej podkreśla się nie tyle judaistyczny sposób odczytania, co chrześcijański, a to wzmacnia arbitralność odbioru *Księgi Rodzaju* jako zbioru opowieści), pozostawiając w dziele komiksowym opowieści o ludziach zebrane przez ludzi. W scenach przedstawiających cierpienie zwierząt dostrzegamy, jak ich uczucia strachu i doświadczenia bólu zostały podkreślone. Dzieje się tak, jak miemam, aby uzmysłowić czytelnikowi, że w *Księdze Rodzaju* – jako zbiorze opowieści stworzonych przez ludzi dla ludzi – nie może zabraknąć zwierzęcej perspektywy będącej czymś więcej niż tylko dekoracją dla losów ludzkich[23]. Ta księga Biblii to „instrukcja obsługi” życia, które podporządkowane człowiekowi – jest przez niego skradzione.

Ciała Boga, zwierząt i ludzi są narysowane w tym samym stylu. Człowiek z *Księgi Rodzaju* jest zatem człowiekiem widzianym przez Crumba: kobiecość jest przerysowana, podobnie męskość. „Geometria” naturalizmu oparta na dysproporcjach: ogromne uda, pośladki, piersi, wargi, oczy, ramiona, nogi. Styl Crumba zachowuje osobliwe „decorum” na poziomie antropologii zdeponowanej w obrazach *Księgi Genesis*. Chce w ten sposób podkreślić, że postać ludzka nie ma się podobać, staje się natomiast medium opowieści, popędów, lęków, potrzeb. Człowiek w interpretacji Crumba, gdy się rodzi, ocieka płynami płodowymi (por. il. 7). Gdy jest dojrzałym mężczyzną – jest zarośnięty, silny lub słaby. Kobięce postaci u Crumba nie zakrywają swego łona, swych piersi. Człowiek poci się, zaciska wargi, uśmiecha, walczy, stoi pewny siebie jak Ewa w raju przed złamaniem zakazu danego przez Boga, wstydzi się, uśmiecha się, kocha się i zabija. Wszystko to jednak jest przerysowane, aby podkreślić, że historie w *Księdze Genesis* są w pewnym sensie „surowe”, „nagie”, jakby obrazy były przed słowami, jakby czytelnik miał przyswoić prostą prawdę: w tych opowieściach

Ciało ludzkie

[23] Wciąż w refleksji religijnej – mam na myśli religie monoteistyczne – brakuje miejsca na podkreślenie znaczenia zwierząt w innej roli niż rola ofiary, pożywienia czy metafory. Być może, gdyby na niwie religijnej powstała przynajmniej rozprawa na miarę tej monografii, którą stosunkowo niedawno opublikował Éric Baratay, proponując komplementarną wobec ludzkiej wersji historii, szybciej zaczęłyby następować zmiany w myśleniu człowieka o środowisku natural-

nym, w tym o zwierzętach. Por. É. Baratay, *Zwierzęcy punkt widzenia. Inna wersja historii*, Gdańsk 2014, s. 19. Wspomniana przez Slone’a niekompletność każdego systemu religijnego, także monoteistycznego, bierze się w tym kontekście z całkowitego uprzedmiotowienia zwierząt, z całkowitej instrumentalizacji na poziomie rytuału, semiotyki, symbolu, języka, wyobrażeń.



Il. 7. Poród Rywki

Esawa, drugie właśnie się rodzące, Jakuba, połączonych pępowiną, ociekających płynami płodowymi, silnie kontrastuje z kadrem poprzednim, w którym matka bliźniąt ma widzenie i rozmawia z Bogiem. Silny kontrast między nadrzeczywistym zdarzeniem a zdarzeniem zobrazowanym naturalistycznie służy zapewne pokazaniu, że za historią o porodzie, za narosłymi w tradycji interpretacjami wciąż tli się historia o wysiłku fizycznym kobiety, która w trudnych warunkach musiała rodzić bliźnięta.

Ciało ludzkie jest zatem silne i słabe, walczy, kocha, wyraża strach i pożądanie, te wszystkie stany są „przerysowane” przez Crumba, aby – jak zakładam – obnażyć arbitralność nie tylko jego własnego przedstawienia, lecz także każdego przedstawienia odnoszącego się do *Księgi Genesis*. Ekspozycja własnego stylu rysownika tym bardziej sprowadza opowieści biblijne do wymiaru ludzkiego. I to jest efekt zdumiewający, otóż osobliwość linii Crumba wydaje się „odpowiednia” w celu desakralizacji *Księgi Genesis*.

Zwróćmy uwagę, jak dużo jest zbliżeń, w tym portretów, półzbliżeń i scen zbiorowych. Dostrzegamy, że wszystko, co się wydarza, wydarza się przede wszystkim w formie opowieści i poprzez nie. Język jest tylko medium opowieści, twarz – niczym kadr komiksu – staje się ich ekranem. Można nawet zaryzykować następującą hipotezę: okazałe, przerysowane postaci ludzkie, nie dość, że przywracają postaciom do pewnego stopnia na skutek recepcji religijnej i kulturowej ich ludzką naturę w całej złożoności, to jeszcze konotują przedchrześcijański i przedjudaistyczny porządek myślenia chtonicznego. Człowiek jest częścią natury, kobieta jest źródłem życia, jest matką, jest ziemią, jest żywnością, rodzi, ale też wprowadza człowieka w bieg historii ze wszystkimi tego konsekwencjami, z których śmierć wydaje się najbardziej

nie ma miejsca na naiwne przedstawienia. Jakby czytelnik miał ulec złudzeniu, że jest świadkiem – wraz z aktem lektury – wyłaniania się kolejnych opowieści: pierwszej, drugiej i następnej. *Księga Genesis* przerysowana przez Crumba staje się pełnią *in statu nascendi* – pełnią obrazu i słowa. Obrazu sugestywnego, który ma w sobie potencjał estetycznego wyparcia powidoków nawiązujących do innych wizualnych interpretacji, jakbyśmy mieli pomyśleć: „to, co wcześniej widziałem, było naiwne”.

Na przykład, kiedy Rywka rodzi Esawa i Jakuba, to na jej twarzy obrazowane jest zmęczenie; Crumb pokazuje poród w kucki, starając się przybliżyć czytelnika do wyobraźalnych realiów historycznych (il. 7). Naturalistyczny kadr, w którym widzimy jedno dziecko wyjęte z łona Rywki,

oczywistą[24]. Dlatego widzimy pępownię, na twarzy rodzącej kobiety dostrzegamy ból, przerażenie (oczywiście, stylistyka Crumba wydaje się pastiszem przedstawięń porodu funkcjonujących w kulturze popularnej). Widzimy pępownię – widzimy więc ciągłość i sferę ciała składającego się z tego, co akceptowalne, i tego, co stanowi sferę wyparcia. W takich momentach możemy sądzić, że Crumb jest wierny sobie, on się nie chce podobać, a jego komiks nie udaje, że jest natchniony, jest sposobem widzenia *Księgi Genesis*. Ta projekcja, naturalistyczna i groteskowa jednocześnie, stwarza dynamikę interpretacyjną, której początkiem jest styl artysty, a końcem po prostu opowieść o człowieku.

Crumb stawia tezę: ja wam pokazuję, kogo i jak widzę w *Księdze Genesis*. Widzę człowieka. W jego wielkości i nędzy[25].

Jedną z funkcji obrazu – za Hansem Beltingiem – jest funkcja substytutowa[26]. W tym kontekście komiks Crumba bierze w nawias tę tradycję odniesień i ilustracji religijnych, których funkcją było przekierowanie od tego, co przedstawione, do tego, co nieprzedstawialne. A jednocześnie – to przekierowanie mogło nas niepokoić, gdy stawało się redundantne: odbiorca w miejsce własnej wyobraźni miał wprowadzić powidoki narzucające mu/jej określoną, jednoznaczną interpretację, jakby od samego początku *Księga Genesis* powstawała jako tekst kanoniczny. Jakby kanon nie był historyczny, jakby przedstawienie religijne nie było historycznie zmienne. Schematy inkorporowane na poziomie ilustracji Biblii otwierać miały umysł odbiorcy na gotowe, uproszczone i jednoznaczne interpretacje, jakby schemat powielany w kulturze popularnej, a wykorzystywany w dyskursie religijnym miał służyć kompletowaniu tego w refleksji religijnej, co z natury swojej, o czym wspominał cytowany już Slone, jest niekompletne. Crumb nie chce powierzchwni, chce przedstawić świat we właściwy dla siebie sposób, który jeszcze nie jest estetycznie podporządkowany określonej ideologii czy religii. Urzekający paradoks wynika z takiego założenia: *Księga Genesis* pokazana jest jako opowieść, jakby propozycja Crumba była reportażem z powstania mitu. To nie jego dzieło jest przerysowaną *Księgą Rodzaju*, lecz okazuje się, że składające się na nią opowieści zostały przerysowane przez tradycję i wynikające z niej oczekiwania religijne. *Księga Genesis* w formie komiksu, którego autorem jest Crumb, okazuje się obrazem zapowiadającym zmiany kulturowe w postrzeganiu tekstu biblijnego.

Komiks wprowadza w przestrzeń międzyludzką taki sposób myślenia, który bierze w nawias teologiczne i malarskie tradycje, proponując w zamian „nagą” antropocentrycznie narrację wizualną. Opisałem ciała Boga, zwierzęcia i człowieka, aby w ten sposób wydobyć krytyczny

Podsumowanie

[24] K.S. Guthke, *The Gender of Death. A cultural history in art and literature*, Cambridge 1999, s. 177.

[25] A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2001.

[26] H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl, Kraków 2007.

komentarz rysownika wobec tych tradycji, które przebóstwiły dominujące w nich interpretacje, jakby zapomniano, że *Księga Genesis* jest przede wszystkim zbiorem opowieści o ogromnym potencjale mitotwórczym łączącym się z różnorodnymi praktykami społecznymi potrzebnymi, gdy chce się zawładnąć zewnętrżnością[27]. Etymologicznie słowo „mit” pochodzi od słowa „opowieść”, „fikcja” (*μῦθος*). Komiks wydaje się dodawać w polu semantycznym tego słowa istotny element wizualny: mit to opowieść, którą można zobaczyć lub przynajmniej sobie wyobrazić, a najlepiej wyobrazić i przedstawić. Komiks Crumba[28] nie jest zatem ilustracją religijną, a jeśli przekierowuje naszą uwagę, to właśnie z porządku teocentrycznego na antropocentryczny. Crumb powtarzał, że ilustruje *Księgę Genesis*, z rzadka coś dodając od siebie, co brzmi przewrotnie w kontekście naszych przyzwyczajeni estetycznych uwarunkowanych religijnie, przecież rysownik dodaje siebie, swój styl, swoją kreskę, swój kadr. Crumb wydaje się nas przekonywać, że to, co proponuje – jest PRZEDSTAWIALNE, bo jest wyobrażalne, bo jest ludzkie. To właśnie, koncentrując się w swych rozważaniach na przedstawieniach ciała Bożego, zwierzęcego i ludzkiego, starałem się pokazać, jak możliwa staje się desakralizacja opowieści składających się na *Księgę Rodzaju*.

Kto jest obiorcą jego komiksu, który przecież nie jest kiczem religijnym? W najogólniejszej bowiem definicji kiczu mówi się, że jest to sztuka, która udaje sztukę. Parafrazując tę myśl, można powiedzieć, że komiks o tematyce religijnej staje się kiczem, gdy udaje, że jest czymś więcej niż tylko komiksem o tematyce religijnej, że służy transcendowaniu tego, co widzialne, że służy odcieśnieniu świata przedstawionego. Komiks Crumba nie udaje, że jest czymś więcej niż komiksem, dlatego właśnie nie jest kiczem religijnym, bo nie pozoruje żadnej transcendencji, jest antropocentrycznie sfunkcjonalizowaną opowieścią, fikcją[29] detronizującą metafizyczny potencjał Księgi. Crumb w obrazach ciała boskiego, zwierzęcego i ludzkiego lokuje słowo mówione, przypominając o jego znakowej, historycznie uwarunkowanej poręczności, która na skutek tradycji i jej recepcji przekształciła mit w religię. Kreska Crumba „rzeczowo” (w ujęciu postsekularnym) wydobywa antropocentryczny potencjał Biblii, w tym przypadku *Księgi Rodzaju*.

To, co wcześniej wydawało się tylko osobliwością stylu Crumba (pełną ironii, groteski, pastiszu) – w interpretacji *Księgi Genesis* służy

[27] M. de Certeau pisał: „Mit jest rozumiany jako fragmentaryczny dyskurs łączący się z różnorodnymi praktykami jakiegoś społeczeństwa, który wyraża je w sposób symboliczny. Na Zachodzie rolę tę odgrywa nie tyle otrzymywany dyskurs, ale pisanie”. M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008, s. 136.

[28] M.H. Miller, op. cit.

[29] F. Zipfel pisze na temat fikcji w następujący sposób: „[...] in order to be fictional, a world must present some degree of **deviation** when compared

to the real world or, more precisely, when compared to what we usually regard as the real world”, a zatem – wyznacznikiem fikcji jest m.in. różny stopień odchylenia (ang. *deviation*) od tego, co postrzegamy jako rzeczywistość lub od tego, co nam się wydaje, że jest rzeczywiste. Por. F. Zipfel, *Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality*, [w:] *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln 2014, s. 105.

„desakralizacji” Biblii. Nie oznacza to umniejszenia jej społeczno-historyczno-kulturowego statusu. Crumb niemal fascynuje się potencjałem wizualnym ludzkiej opowieści. Potencjał ten dostrzec można we wciąż otwartej na wizualne przedstawienia interpretacji. Opowieści z *Księgi Rodzaju* są dalej przekazywane/myślane, aby człowiek mógł trwać poprzez nie, ponieważ nie opowiadać = nie być, nawet jeśli opowiadać – oznacza rozumieć coraz więcej, i to krytycznie.

- Baratay É., *Zwierzęcy punkt widzenia. Inna wersja historii*, Gdańsk 2014
- Belting H., *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl, Kraków 2007
- Biedrzycki B., *I stworzył Crumb komiks. I widział, że dobrze. O „Księżce Genesis” Roberta Crumba*, „Kultura Liberalna” nr 97 (47/2010), 16 listopada 2010, <https://tinyurl.com/4pruw8vf> (dostęp: 16.10.2020)
- de Certeau M., *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008
- Crumb R., *Księga Genesis*, przeł. I. Cyłkow, Kraków 2010
- Crumb R., *Wstęp do wydania angielskiego*, przeł. P. Piekarski, [w:] R. Crumb, *Księga Genesis*, przeł. I. Cyłkow, Kraków 2010
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2001
- Guthke K.S., *The Gender of Death. A cultural history in art and literature*, Cambridge 1999
- Chaciński B., *Jedyna w swoim rodzaju*, Polityka, 15.12.2010, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/ksiazki/1511334,1,recenzja-ksiazki-r-crumb-ksiega-genesis.read> (dostęp: 25.04.2023)
- Majewski M., *Bereszit. Język hebrajski biblijny dla początkujących*, z. 1, Kraków 2011
- Marchese D., *A Genius Cartoonist Believes Child’s Play Is Anything But Frivolous* [rozmowa z Lyndą Barry], *The New York Times*, 5.09.2022, <https://www.nytimes.com/interactive/2022/09/05/magazine/lynda-barry-interview.html> (dostęp: 2.09.2022)
- Miller M.H., *R. Crumb Means Some Offense Even from his refuge in France, the comics artist still makes America’s pulse race*, *The New York Times*, 15.09.2022, <https://www.nytimes.com/2022/09/15/t-magazine/r-crumb.html> (dostęp: 11.11.2022)
- Rerak S., *Flegma w oku Myszy Mickey*, „Magazyn Miłośników Komiksu”, nr 31, https://www.kzet.pl/2004_07/z_crumb.htm (dostęp: 14.04.2023)
- Shilling Ch., *The Body in Culture, Technology and Society*, London 2005
- Slone D.J., *Theological Incorrectness. Why Religious People Believe What They Shouldn’t*, Oxford 2004
- Sucharski R.A., *Człowiek – Boże igrzysko*, [w:] *Człowiek jako znak. Tom jubileuszowy dla uczczenia 70-lecia prof. dr. hab. Zbigniewa Klocha*, red. E. Rudnicka et al., Warszawa 2021, s. 19–28
- Zipfel F., *Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality*, [w:] *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln 2014, s. 103–126

BIBLIOGRAFIA



Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis

ABSTRACT. Górecka Ewa, *Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis* [Love, forgiveness, and sacrifice. The image of Christianity in *Quo Vadis*]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 79–97. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.5>.

Quo Vadis, thanks to its plot structure, favours transformations – even into comic books, where the image of Christianity as an important aspect of the story is challenging to depict. It is therefore worth determining how religious issues are manifested in comic books related to the novel and how the culture in which they were conceived affected them. I reflect on the image of Christianity, recognising religion as a personal experience of each individual (W. James), especially one of love, forgiveness, and sacrifice. These values were given more attention by the Polish writers, and in both adaptations, the sequences and frames were formulated differently, they differed in terms of composition (different perspectives, plans, and use of text), and finally, both offered different interpretations of Sienkiewicz's novel. The authors of the French adaptation read the book as a vibrant, adventure-history-love story, while the Polish authors saw it as a story dedicated to a moment in history in which one world ends and another one begins, as a new religion emerges. These interpretations confirm that culture plays an important role in how literary works are adapted into the comic book format.

KEYWORDS: J. Mirek, G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Buendia, Cafu, comic book, adaptation, *Quo Vadis*, religion

Quo vadis jest dziełem, które od momentu publikowania go w odcinkach w prasie[1], a szczególnie wydania edycji książkowej (1896) wzbudzało wiele emocji u czytelników, ponieważ pisarz zręcznie połączył różne konwencje gatunkowe – powieść historyczną, epos i romans, przenosząc czytelników do początków chrześcijaństwa w Europie. Wybory genologiczne[2] podporządkowane były jednak nie tylko dążeniu do stworzenia barwnej opowieści atrakcyjnej dla odbiorców o różnych kompetencjach kulturowych, lecz przede wszystkim artystycznym zamiarom, wyrosłym z poważniejszych pobudek. Sienkiewicz sam tak je określał w liście do Dionizego Henkiela:

Marzy mi się wielki epos chrześcijański, w który chciałbym wprowadzić świętego Piotra, Pawła, Nerona, pierwsze prześladowania i dać szereg tak ogólnoludzkich i wspaniałych obrazów, żeby je musiano tłumaczyć z „polskiego” na wszystkie języki[3].

[1] Utwór publikowano w „Gazecie Polskiej”, w krakowskim „Czasie” oraz w „Dzienniku Poznańskim”.

[2] O ich złożoności pisze Teresa Świątosławska (*Quo vadis Henryka Sienkiewicza: powieść historyczna czy epos?*, „Prace Polonistyczne” 1995, nr 50, s. 103–122).

[3] List Sienkiewicza do Henkiela z 14 sierpnia 1893 r. H. Sienkiewicz, *Listy*, t. 2, cz. 3, red. M. Bokszczanin, Warszawa 1996, s. 168.

Te wielokrotnie przytaczane słowa pisarza wyraźnie wskazują na ważną rolę tematyki religijnej[4]. Sienkiewicz pragnął bowiem przeciwstawić chrześcijaństwo dekadencji Rzymu, ale też wyraźnie artykułował potrzebę rozślawienia narodu pozbawionego terytorium. *Quo vadis* uznano za powieść w obrazach[5], dzięki strukturze fabularnej wynikającej z publikowania jej w odcinkach, co sprzyjało transformacjom, wśród których znalazł się także komiks[6]. Do roku 2018, jak notuje Wojciech Birek, powstało 26 adaptacji komiksowych utworu, w tym zaledwie jedna polska, co wprawdzie nie dorównuje imponującej liczbie języków, na które został przetłumaczony (59), ale potwierdza jego popularność także w tak odległych kulturach jak japońska[7], bardzo bogata w artystyczne formy komunikacji wizualnej[8].

Choć adaptacje obrazkowe inspirowane utworem Sienkiewicza były już przedmiotem badań[9], warto przyrzeć się bliżej uobecniającemu się w nich obrazowi chrześcijaństwa, ponieważ ten ważny motyw *Quo vadis* należy do dość trudnych w realizacji komiksowej. Problematyka ta w powieści Sienkiewicza przewija się przez całą narrację, stale splatając się z wątkiem melodramatycznym. Różnorodność form, którymi pisarz posługiwał się z wielką wprawą, sprawia, że kreowane obrazy są niezwykle plastyczne i polisensoryczne, ale w budowaniu wizji początków chrześcijaństwa ważne jest słowo, którego rola w takich adaptacjach, jak wiadomo, jest drugorzędna. Pragnę się zatem przyrzeć, w jaki sposób w komiksach nawiązujących do *Quo vadis* uobecnia się problematyka religijna i jaki jest wpływ kultury, w której obrazkowa wersja dzieła Sienkiewicza powstała. Uwagę skupię na dwóch publikacjach, z których jedna powstała w rodzimej kulturze – autorstwa Jarosława Mirki (scenariusz) oraz Jerzego Ozgi (rysunek)[10], druga zaś, którą współtworzyli Patrice Buendia (adaptacja i scenariusz), Cafu (właśc. Carlos Alberto Fernandez Urbano – rysunki) i Martin Martinez (kolor), we Francji[11]. Perspektywa komparatystyczna wykorzystana do badania tekstów powstałych w ramach odmiennych

[4] Intencjom pisarza i ich realizacji poświęcona jest praca Adriany Adamek-Świechowskiej pt. *Quo vadis Henryka Sienkiewicza. Od intencji do tekstu*, Kraków 2018.

[5] T. Bujnicki, *Quo vadis? – Sienkiewiczowska powieść w obrazach*, [w:] *Henryk Sienkiewicz. Twórczość i recepcja*, red. L. Ludorowski, Lublin 1991, s. 152.

[6] Najobszerniejsze zestawienie i omówienie takich transformacji podaje Wojciech Birek w pracy pt. *Henryk Sienkiewicz w obrazkach. Rysunki Henryka Sienkiewicza i obrazkowe adaptacje jego powieści*, Poznań 2018, s. 134, 143–300.

[7] Marito Ai, *Kuovadis*, Tokio 1982. Por. K. Kuyama, *Quo vadis w Japonii – konteksty recepcyjne*, [w:] *Literatura polska w świecie*, t. 4: *Oblicza światowości*, red. R. Cudak, Katowice 2012, s. 32, 38. Por. W. Birek,

Henryk Sienkiewicz w obrazkach..., s. 246–253.

[8] Y. Sugimoto, *An Introduction to Japanese Society*, third edition, Cambridge 2010, s. 78, 254–257.

[9] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*

[10] *Quo vadis. Komiks na motywach powieści Sienkiewicza*, scenariusz J. Mirka, storyboard i opracowanie komputerowe G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Kielce 2001. Odwołując się do niego, używam skrótu I/II dla oznaczenia tomu, przy którym podaję numer planszy. Komiks wydano przy okazji pojawienia się filmu *Quo vadis* w reżyserii Jerzego Kawalerowicza. Por. W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 264.

[11] H. Sienkiewicz, *Quo vadis*, adaptacja i scenariusz P. Buendia, rysunki Cafu, kolor M. Martinez, Warszawa 2016. Odniesienia do jego zawartości lokalizuję, podając numer strony prezentującej planszę.

systemów znakowych[12] i w różnych kulturach (polskiej i romańskiej) umożliwi ujawnienie różnic w interpretacji literackiego pierwowzoru, wynikających z roli, jaką on w nich odgrywa. *Quo vadis*, jak pamiętamy, już w założeniach twórcy miało odnosić się z jednej strony do sytuacji narodu pozbawionego państwa[13], z drugiej zaś do początków chrześcijaństwa, które wносиło szerszą perspektywę nie tylko historyczną, lecz także aksjologiczną. Popularność powieści na Zachodzie od jej pierwszych wydań brała się przede wszystkim z konfiguracji wątków – historycznego i melodramatycznego oraz wartkiej akcji. Współcześnie utwór odbierany jest inaczej, tym bardziej więc interesujące jest, jak odczytywany jest przez reprezentantów kultury Zachodu, dla których rodzimy kontekst nie odgrywa ważnej roli, i odbiorców polskich. Tropy tych lektur odnajdujemy także w transkrypcjach. Przywołane komiksy różnią się, co wykazał Birek. Uznaje on polską edycję za przykład wariantu autorskiego, ujawniającą śmiały stosunek scenarzysty do literackiego pierwowzoru[14], w której skracanie sąsiaduje z poszerzaniem scen[15], a zmiany wobec tekstu Sienkiewicza[16] współwystępują z dalekimi od doskonałości komputerowymi kolorami osłabiającymi efekty plastyczne. Badacz sytuuje ją w obrębie najlepszych polskich realizacji powieści autora *Bez dogmatu*[17]. Natomiast dzieło wydane we Francji[18], cechujące się dbałością o dynamikę i plastyczność narracji, niekiedy niezbyt fortunnymi przedstawieniami fizjonomii postaci oraz krajobrazu, obszernymi dymkami dialogowymi, kondensacją scen, czasem ich przesunięciem względem powieści Sienkiewicza i niefortunnie dobraną kolorystyką, w oczach uczonego jest słabsze od komisju polskich twórców[19]. Należy jednak wymienione różnice uznać za interesujące dla refleksji nad obrazem chrześcijaństwa, gdyż komiksy te są dziełami artystów wywodzących się z innych kręgów kulturowych, a edycja twórców pochodzących z Okcydentu i tradycji języków romańskich stanowi część serii pt. *Wielka literatura w komiksie* (nr 4). Prezentacja *Quo vadis* w ramach kolekcji wydawnictwa Hachette jest zatem transsemiotyczną interpretacją utworu zaliczonego do klasyki, autora znanego choćby dzięki otrzymanej Nagrodzie Nobla[20]. Odczytanie to będzie się różniło od dzieła polskich twórców, których odbiór może być bogatszy o kontekst kultury polskiej, dla Sienkiewicza ważny,

[12] Por. M. Beller, *Perception, Image, Imagology*, [w:] *Imagology. The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters. A Critical Survey*, red. M. Beller, J. Leerssen, Amsterdam – New York 2007, s. 4–5.

[13] Mit gladiatora, obraz walki Ursusa z turem germańskim, ligijskie pochodzenie Ligii i Ursusa współtworzą alegoryczne przedstawienie tej sytuacji.

[14] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 266.

[15] Ibidem, s. 267–268.

[16] Ibidem, s. 271.

[17] Ibidem, s. 273–274.

[18] Birek omawia francuską edycję z roku 2010, ja zaś będę odwoływała się do edycji polskiej z roku 2016, która różni się od pierwowzoru okładką.

[19] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 276–281.

[20] Autorzy informacji *O kolekcji* podają, że seria prezentuje rysunkowe adaptacje powieści najważniejszych w historii literatury (s. 2).

gdyż utwór zawiera nawiązania do rodzimej historii i zaborów[21], uobecniający się także w innych transkrypcjach[22]. Obie wersje łączą też włączenie do edycji elementów paratekstualnych. Jest to *Słownik* w komiksie polskim w części II, we francuskim – *Dossier* zawierające informacje na temat pisarza, *Quo vadis*, recepcji utworu, odniesień do historii Polski oraz wzmianka o ekranizacjach. Pojawienie się tych uzupełnień warte jest odnotowania, gdyż świadczy o dbałości o czytelnika z jednej strony, z drugiej zaś o projektowaniu odbiorcy o kompetencjach wymagających wsparcia wyjaśnieniami dotyczącymi postaci historycznych i kultury antycznej.

Przeglądanie się obrazowi chrześcijaństwa we wspomnianych utworach rozpoczne od podkreślenia, że pojęciem religii będą się posługiwała w rozumieniu Williama Jamesa, który pojmuje ją jako doświadczenie osobiste, które zogniskowane jest wokół „wewnętrznego usposobienia człowieka” – jego sumienia, samotności, bezradności i niezupełności[23], przeciwstawione rozumieniu jej jako instytucji skupionej wokół kultu, ofiar, sposobów zjednywania przychylności bóstwa, ceremoniału, teologii i organizacji kościelnej[24]. W komiksie – tak jak w powieści – chrześcijaństwo dopiero się formuje i jeszcze nie stanowi Kościoła, ale sporo scen prezentuje proces budowania wspólnoty. James uściśla definicję religii o stwierdzenie, że jest ona zdobyciem „nowej dziedziny wolności, dziedziny, w której nie ma już walki”[25], a cierpienie i poświęcenie są przyjmowane z otwartymi rękoma”[26]. W poszukiwaniu odpowiedzi na postawione wcześniej pytania pomocne będzie też pojęcie adaptacji przetransponowane przez Birka z refleksji nad filmem do badań nad narracjami obrazkowymi[27] oraz fenomenologiczna koncepcja budowy dzieła literackiego Romana Ingardena[28].

Miłość

W pierwszej kolejności uwagę skieruję na doświadczenia osobiste bohaterów, które zarówno w dziele noblisty, jak i w adaptacjach wykazują związek z sumieniem – istotnym dla wyznawców chrześcijaństwa, ważnym w formującej się aksjologii wspólnoty. Sumienie – jako wewnętrzna instancja orzekania moralnego dana od Boga[29],

[21] T. Żabski, *Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. XXIV–XXXIII; J. Kolendo, *Ligowie/Lugowie w Quo vadis Sienkiewicza. Dokumentacja źródłowa oraz intuicja badawcza pisarza*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 117–129.

[22] Por. E. Górecka, *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła literackiego jako trop aksjologii. O pocztówkowych przedstawieniach jednej sceny z Quo Vadis H. Sienkiewicza*, [w:] *Kicz w języku i komunikacji*, red. B. Kudra, E. Szukdlarek-Śmiechowicz, Łódź 2016, s. 81–93.

[23] W. James, *Doświadczenia religijne*, przeł. J. Hemper, Warszawa 1958, s. 28.

[24] Ibidem.

[25] Ibidem, s. 46.

[26] Ibidem, s. 49.

[27] W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014, s. 108–139.

[28] Zob. R. Ingarden, *Z teorii dzieła literackiego*.

Dwuwymiarowa budowa dzieła sztuki literackiej, [w:] *Problemy teorii literatury*, seria I, wyb. H. Markiewicz, Wrocław 1987, s. 8.

[29] *Katechizm Kościoła Katolickiego*, 1776–1777, <http://www.katechizm.opoka.org.pl/> (dostęp: 5.01.2022).

umożliwia odróżnienie dobra od zła^[30]. W *Quo vadis* dobrem są miłość, przebaczenie oraz ofiara. W obrazkowych adaptacjach pierwsza z wymienionych jest ważnym elementem fabuły, co nie zaskakuje, ponieważ wątek melodramatyczny w powieści pozostaje w ścisłym związku z wydarzeniami historycznymi, a te z konfliktem pomiędzy politeizmem wierzeń rzymskich a teocentryzmem nowego wyznania. W obu komiksach, tak jak i w literackim pierwowzorze, akcja rozpoczyna się od zasygnalizowania emocji Marka Winicjusza zakochanego w Ligii, pozbawionych związku z wiarą i przemianą duchową^[31]. Uczucie Marka jest prezentowane jako obejmujące także zmysłowość (te pojawiają się jedynie w obrazie uczty Nerona)^[32], ale ewoluujące od zauroczenia po miłość w duchu chrześcijańskim. Tak więc erotyzm i hedonizm, ważne dla tego afektu u pogańskich Rzymian, są stopniowo w powieściowej kreacji Marka Winicjusza i obu adaptacjach wyparte przez szacunek, troskę i wiarę w jednego Boga. W obu komiksach wybrano jednak z pierwowzoru różne fazy-części, co sprawiło, że obrazy tej miłości pojawiają się w kadrach^[33] nie tylko umieszczonych w nieco innych miejscach w komiksowej narracji, lecz także o innej zawartości ikonograficznej i semantycznej. W komiksie polskim uratowany Marek Winicjusz (I 28) uświadamia sobie siłę swego uczucia i duchowe ubóstwo, co w kadrze przedstawiającym Ligię^[34] pochylającą się nad dochodzącym do zdrowia ukochanym podkreślają jego słowa „Wiesz, że jesteś szczęśliwsza ode mnie? Masz Chrystusa, a ja mam tylko ciebie”. Twórcy adaptacji kontekst religijny tego wątku traktują poważnie, gdyż uwzględniając go, dalej prezentują postawę Kryspusa, krytykującego Ligię za uczucie do poganina, oraz postawę Piotra, podkreślającego znaczenie miłości w nauczaniu Chrystusa. Kompozycja trzech kadrów, zogniskowana wokół postaci – szczególnie apostołów Piotra i Pawła oraz zasmuconej Ligii – zawiera dość obszerne dymki, w których Piotr powołuje się na Chrystusa, który „Błogosławił miłość między kobietą i mężczyzną” i wybaczył nawet jawnogrzesznicy (I 29). Doświadczenie Marka Winicjusza ma wymiar osobisty w rozumieniu Jamesa. Jest nowe, uświadamia mu samotność, zagubienie, bezradność, niepełność – odczucia wcześniej mu obce. W adaptacji tej uczucie wiedzie bohatera do wiary poprzez sumienie. Jej autorzy ewolucję tę uwzględnili szczególnie wyraźnie w scenie, w której Marek Winicjusz prosi o rękę Ligii, a Apostoł Piotr ich błogosławi. Zarówno w sferze graficznej, jak i językowej podkreślona zostaje metamorfoza bohatera, który z pewnego siebie

[30] Ibidem.

[31] W powieści wspomina się o śnie Marka w świątyni Mopsosa zapowiadającym przemianę pod wpływem miłości. H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. 21. Dalej korzystam z tego wydania i oznaczam je skrótem Qv.

[32] W polskim komiksie to sceny z kadrów z I 7, przedstawiających umizgi Winicjusza namawiającego

Ligię do zdjęcia peplum, we francuskiej nachalne domaganie się od Kalliny pocałunków, podkreślone mimiką bohaterów – s. 17.

[33] J. Szyłak, *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 13–16.

[34] Ligia jest przedstawiona jako blondynka, co podkreśla jej ligijskie korzenie, choć w powieści ma włosy ciemne o złotawym blasku (Qv, s. 45).

Rzymianina przekształca się w młodzieńca pełnego pokory, miłości, zainteresowanego innymi wartościami (I 38, 39). Nie bez powodu w dymkach czytamy, że wyrzeka się siły, prosi o rękę Ligii i zamierza poznać wiarę jej współwyznawców, choć wcześniej ukochaną próbował porwać. Religijny aspekt wątku miłosnego wieńczy w tym komiksie przedstawienie Piotra błogosławiącego parę i wypowiadającego słowa: „Miłujcie się w imię Pana” (I 39).

W dziele polskich twórców w kreacji obrazów miłości zaznacza się dążenie do zachowania wierności powieści (choć pojawiają się nieuniknione w adaptacjach kondensacje) oraz zręczne posługiwanie się barwami. Wizję jej chrześcijańskiego rozumienia cechuje nieobecność przesadnej detrakcji. Autorzy bowiem poświęcili całą planszę na przedstawienie dylematów moralnych Ligii, uświadamiającej sobie uczucie do poganina, postawy Kryspusa, apostołów Piotra i Pawła wobec tej miłości (I 29) oraz kolejne (I 38, 39) – prezentujące sceny oświadczeń i błogosławieństwa. Kadry zwracają uwagę jasnymi barwami (błękit nieba, jasne ściany zabudowań, błękitna szata Ligii, jasny strój Pawła) współtworzącymi obraz przesycony słońcem^[35], typowym dla regionu, ale też implikującym optymizm, którego wyrazistość wzrasta, gdy przyjrzymy się kadrom poprzedzającym i następującym (I 27, 28, 30), zdominowanymi przez ciemne kolory (szarość, przyciemnione, tonalne beże). Korespondują one z kreowanymi *spatiami*: ponurą wizją koszmarnego snu Marka o pochłaniającym go oceanie (I 27, 28)^[36], obrazem ciemnej izby domu Miriam (scena pisania listu przez Marka), przedstawionej za pomocą kontrastu głębokiego beżu i żółci światła z lampki oliwnej (I 30).

Religijna przemiana Marka w polskiej adaptacji prezentowana jest także za pomocą różnorodności kompozycyjnej stripów obejmującej również ich rozmiary i ujęcia obrazu. Kontradykcja pomiędzy kadrami, na które składają się trzy stripy^[37], przedstawiające senne wizje bohatera w planie ogólnym (I 27), później przekształcające się w kontaminację planu amerykańskiego, średniego i bliskiego^[38] (I 28), świadczy o świadomym budowaniu nastroju za pomocą barw i zmian w perspektywie oraz kształtowaniu napięcia u odbiorcy w taki sposób, by podkreślić sens kolejnych scen. Stąd też inną zasadę kontrastowania kadrów wybrali twórcy, by zaakcentować znaczenie przemiany duchowej Marka. W scenie oświadczeń oraz błogosławieństwa Piotra obrazy w poszczególnych kadrach są prezentowane tak, by oddać harmonię tkwiącą w prostocie. Zmienna perspektywa, którą otwiera pierwszy kadr planszy I 38, prezentuje zbliżanie się Marka do domostwa (plan

[35] Kadry te są artystycznie dobre, gdyż – jak podkreśla Birek – barwy w tym komiksie nie zawsze należą do udanych, a obrazy Rzymu niekiedy przywodzą na myśl Islandię. Zob. W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 273.

[36] Kadry te cechuje bardziej różnorodna ścieżka. Zob. P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 149.

[37] Na planszy I 27 to dwa stripy, z których jeden zajmuje jej połowę, natomiast na planszy 28 kadr zajmuje pół planszy.

[38] P. Gąsowski, op. cit., s. 106–107.

ogólny) – prostokątnej budowli usytuowanej w pięknej okolicy. Obecność zieleni rozległego *spatium*, bieli budynku, błękitu nieba, choć należy do repertuaru kiczowatych przedstawień pejzażowych, tutaj jest uzasadniona dążeniem twórców do zachowania obecnego w powieści Sienkiewicza obrazu *locus amoenus* w wersji rustykalnej i chrześcijańskiej. Autorzy, w kolejnych sekwencjach wprowadzając odbiorcę do wnętrza, w których toczy się rozmowa o przyszłości Ligii i Marka, a potem następują ich zaręczyny, eksponują prostotę wyposażenia pomieszczeń oraz strojów mieszkańców. Dominują kolory implikujące naturę – brąz, oliwkowy, ciemny odcień niebieskiego, biel, które współwystępując, ewokują spokój. Tu jednak tylko plansze poprzedzające (I 36, 37) różnią się nieprzypadkowo. Obraz chrześcijańskiego świata i miłości jest przeciwstawiony przepychowi i zepsuciu reprezentantów kultury rzymskiej. Jej wyobrażenia obfitują w szczególności: stroje, luksusowe wnętrza, okrucieństwo (I 36, 37), a następujące po obrazie błogosławieństwa Piotra są tak skonstruowane, by sugestywnie oddać przemianę Winicjusza. Tak więc, gdy w swoim domu informuje on Petroniusza o planach na przyszłość (I 40, 41), kadry przedstawiają wyrafinowane estetycznie wnętrza, piękne ubiory świadczące o bogactwie gospodarza, ale także zwołanych niewolników, którym zwraca wolność pod wpływem nowej wiary.

Inaczej przedstawia się wątek metamorfozy Winicjusza w drugim komiksie, w którym poza słabą kolorystyką i specyficznym rysunkiem Cafu, można dostrzec wiele zalet^[39]. Kadry jako obrazki narracyjne, współtworzące opowieść, przenoszące nas do świata przedstawionego^[40] są wyborem autorów wskazującym na ich interpretację. Twórcy komiksu wiele uwagi poświęcili perypetiom związanym z próbą porwania, zniknięciem i poszukiwaniami Ligii. Metamorfoza uczucia, której towarzyszą przemiana duchowa i religijna stanowiące jednocześnie świadectwo uświadomienia sobie potrzeby formowania sumienia, najwyraźniej jest zasygnalizowana w kadrach wypełniających plansze ze s. 36–37 oraz s. 48. Autorzy komiksu akcentują sprzyjanie Winicjusza chrześcijanom, przedstawiając odnalezienie Ligii podczas pożaru Rzymu. Wówczas ocalony Marek, obejmując ukochaną, zwraca się do jej bliskich „Bracia chrześcijanie [...]” (s. 36). Twórcy adaptacji sekwencję tę poszerzyli o kadry eksponujące twarze bohaterów, wypowiadających znaczące słowa. Piotr bowiem stwierdza „Zabierz dziewczynę, którą Bóg ci przeznaczył. I ocal ją”, a Marek przysięga wierność braciom chrześcijanom i ślubuje „wypełnienie obietnicy miłości”, po czym apostoł go chrzci (s. 37). Zmiana wiary jest zatem kluczowa dla akceptacji związku (s. 48). Autorzy obraz przybycia Piotra do domu Petroniusza uzupełniają dialogami, ale pozbawiają je archaizacji uobecniającej się

[39] Staranność realizacji i zręczne wykorzystanie dialogów w tym komisie dostrzega Wojciech Birek (*Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 281).

[40] Jak notuje Jerzy Szyłak, obrazy ujęte w kadry pełnią funkcję okien do wirtualnej rzeczywistości, którą przeżywamy także pomiędzy sekwencjami. J. Szyłak, *op. cit.*, s. 21.

w powieści. Stąd też „Dzięki Tobie zbawiciel oddał mi ją” stwierdza Marek, Piotr zaś odpowiada: „Oddał ci ją dzięki Twojej wierze” (s. 48), co wskazuje na modernizację stylu i ekonomizację, ważne w komiksie ze względu na jego strukturę i odbiorców^[41]. Słowa te stanowią dopełnienie obrazów skupionych na twarzach bohaterów i malujących się na nich emocjach, wśród których dominuje wzruszenie.

Buendia i Cafu – w przeciwieństwie do polskich twórców – w interesujących nas obrazach doświadczeń miłosnych i religijnych uwagę koncentrują na przeżyciach, co w praktyce owocuje częstszym prezentowaniem planu bliskiego i zbliżeń. To różni ich wersję transkrypcji od polskiej, gdyż w kulturze Zachodu, szczególnie we Francji, gdzie komiks był wydany, już pierwowzór literacki bardziej przykuwał uwagę intensywnością przeżyć bohaterów niż wątkiem religijnym. Przedstawienia twarzy^[42], w których kreacji Birek dopatruje się słabej wyrazistości oblicz^[43] i nawiązań do estetyki mangi^[44], sugestywnie wyrażają emocje. W kadrach z planszy na s. 36 i 37, ujętych w ramach planu średniego, bliskiego i zbliżeniach, przestrzeń jest ledwie sygnalizowana, a całość utrzymana w tonacji burego beżu. W adaptacji tej ważne dla obrazu doświadczeń religijnych sceny nie są tak wyraźnie skonstrastowane z sekwencjami poprzedzającymi (s. 35) i następującymi po nich (s. 37 i 38) jak w komiksie polskim. Obrazy pożaru Rzymu i poszukiwań Ligii (s. 34–35), choć zdominowane przez nieco jaśniejsze barwy (pojawiają się żółć, pomarańcz i czerwień), stopniowo przygaszone^[45], bardziej implikują smutek niż radość spotkania i przyjęcie nowej wiary. Podobnie dzieje się w sekwencjach następujących po obrazie chrztu Marka. Powrót do wizji płonącej stolicy imperium oraz otoczenia Nerona nie stanowi pod względem estetycznym kontradycji. Ciąg kadrów prezentujących ocalenie Ligii przez Ursusa cechuje się wykorzystaniem planu amerykańskiego średniego, nieobecnych w kadrach planszy na s. 48, ale „przytłumienie” barw także się ujawnia, choć dotyczy dominującej zieleni oliwkowej. Większy kontrast i różnorodność wykorzystują artyści w sekwencjach przedstawiających objawienie (s. 49). Tutaj bowiem zasadniczo zmieniają plan z amerykańskiego na ogólny (Piotr i Nazariusz opuszczający Rzym usytuowany na drugim planie), dominują otwarta przestrzeń i natura w przeciwieństwie do wnętrza insuli Petroniusza, co podkreślone jest także przez powiększenie kadru tak, że zajmuje cały strip. Dalej usytuowane kadry cechują się zmienną perspektywą (pojawia się nawet obraz wędrowców pokaza-

[41] W utworze czytamy: „Panie, za Twoją to przyczyną, Zbawiciel powrócił mi ją”, Piotr Apostoł zaś odpowiada „Powrócił ci ja dla wiary twojej i dlatego nie zamilkły wszystkie usta, które wyznawały imię jego” (Qv, s. 657).

[42] Ich kreacja nie jest doskonała – są poza Ligią, Winicjuszem i Petroniuszem niezbyt urodziwe, niekiedy wykreowane wbrew powieściowym opisom (Neron). Autorzy tej adaptacji, wywodzący się spoza

rodzimej kultury, przedstawili Ligię zgodnie z deskrypcją Sienkiewicza jako brunetkę.

[43] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazach...*, s. 277.

[44] Ibidem, s. 281.

[45] Zob. R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzorkowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk, s. 393–396.

nych od tyłu, obserwujących blask na tle nieba), pionowym formatem, a przede wszystkim stopniowym rozjaśnianiem barw – po żółć imitującą światło w znaczeniu mistycznym[46]. Zabiegi te są semantycznie i kompozycyjnie powiązane z sekwencją poprzedzającą je (plansza 48, wizyta w domu Petroniusza). Ujawniające się w nich zmiany artystyczne podporządkowane narracji powieściowej służą nie tylko budowaniu obrazu epifanii, ale przede wszystkim akcentowaniu znaczenia religii w życiu bohaterów uwikłanych w bieg zdarzeń ważnych dla początków chrześcijaństwa w Europie.

Droga Winicjusza do chrześcijaństwa jest także — w świetle ustaleń Jamesa – doświadczeniem powiązanim z uświadomieniem sobie samotności w świecie wartości pogańskich. Nie jest w nim odosobniony, co sygnalizuje Sienkiewicz w swej powieści, a także twórcy obu jej komiksowych adaptacji. Nowa religia zyskuje wyznawców dzięki odrzuceniu aksjologii politeizmu i kultury cesarstwa, a wśród wartości szczególnie przez nią cenionych jest wybaczenie, które nie odgrywało wcześniej większej roli. W obu komiksach ta rola jest zaakcentowana. Wybaczenie rozumiane jako darowanie winy[47], wyrosłe z niesamolubnej miłości[48] w kontekście koncepcji Jamesa jest doświadczeniem zrodzonym ze świadomości sumienia, stanowiącym sposób na pokonanie bezradności. Darowanie winy, choć jest doświadczane indywidualnie, zawsze jednak ukierunkowane jest na innego – drugiego człowieka lub zbiorowość. Zarówno w literackim pierwowzorze, jak i w komiksowych adaptacjach zastępuje ono bezwzględność, mściwość, jest wolną od agresji odpowiedzią na krzywdę.

W komiksie polskich twórców przywołane jest ono kilkakrotnie w scenach jednoznacznie wskazujących na znaczenie tej wartości dla nowej religii. Sekwencja przedstawiająca rozpoznanie Chilon Chilonidesa przez Glaukosa nie kończy się śmiercią dla podstępного, pozabawionego moralności Greka. Sygnalizowane poprzez mimikę emocje ujawnia jedynie Chilon, którego wizerunek wskazuje na lęk przed karą za zdradę, co stanowi kontradykcję dla obrazu Glauka – świadomego spotkania z dawnym wrogiem, skłonnego do przyjęcia kary, ale pozbawionego złości (I 25). Przebaczenie ukazane jest jako doświadczenie religijne, co potwierdza argumentacja przemawiająca za jego słusznością. Kolejne kadry bowiem prezentują apostoła Piotra, nawiązującego do słów Chrystusa „Pan kiedyś powiedział...” (I 25), które są nieco dalej w pełni przywołane (I 26): „Jeśli twój brat siedem razy zgrzeszy wobec ciebie i siedem razy będzie żałował, odpuść mu”[49]. Akt wybaczenia wsparty prośbą do Boga, by i ten okazał łaskę Chilonowi, dalej przed-

Wybaczenie

[46] M. Rzepińska, *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, t. 1, Warszawa 1989, s. 119–122, 133–135.

[47] W tradycji biblijnej „i przebacz nam nasze grzechy, bo i my przebaczymy każdemu, kto nam zawini” (Łk 11:4). *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*,

opr. zespół biblistów polskich, red. ks. K. Dynarski SAC, red. naukowa o. A. Jankowski OSB, ks. L. Stachowiak, ks. K. Romaniuk, Poznań – Warszawa 1991, s. 1195.

[48] Zob. 1 Kor 13:4, 5. Ibidem, s. 1302.

[49] Qv, s. 272.

stawiony jest jako źródło radości wspólnoty, utwierdzającej Glaukosa w słuszności podjętej decyzji. Darowanie winy zaakcentowane zostało w tym komisie także w scenie, w której Kryspus potępia Ligię za miłość do poganina. W dość obszernym dymku, zamieszczonym w kadrze eksponującym twarz apostoła Piotra, pojawia się przywołanie historii wybaczenia jawnochrześcijańcy przez Chrystusa (I 29). Obrazy te rejestrują proces formowania się chrześcijaństwa i jego aksjologii. Przebaczenie dla apostoła jest już wartością trwałą, dla innych wyznawców (Kryspus) – doświadczeniem nowym, trudnym, ale też zbliżającym do wspólnoty. Autorzy adaptacji, kreując obraz chłosty Chilon, wprowadzają wyjaśnienie Winicjusza wskazujące na religijną motywację łaski (I 37)[50]. Tym bardziej interesujące wydaje się włączenie do komiksu sceny, w której w dialogu pomiędzy Chilonem Chilonidesem a Ursusem Grek tę ważną dla chrześcijan wartość wykorzystuje, by wzbudzić zaufanie. W zrecznie skonstruowanym dialogu zwraca się on do Liga takimi słowami: „Niech ci Pluto, to jest niech ci Chrystus wybaczy” (I 24). Formułę tę z pozoru przypominającą figurę retoryczną (*correctio*), polegającą na podkreśleniu myśli poprzez pozorne poprawienie się, Sienkiewicz zastosował, by odsłonić podłość Chilon[51]. Twórcy komiksu uwzględnili zatem scenę, w której pisarz subtelnie wskazał na odmienne pojmowanie wybaczenia przez Rzymian wyznających politeizm i chrześcijan, rezygnując z innych wykreowanych przez autora, bardziej wyrazistych i jednoznacznych[52].

Znaczenie przebaczenia dla wyznawców nowej wiary twórcy tej adaptacji podkreślają, wskazując na potrzebę otrzymania go. Przedstawiony jest zatem Chilon Chilonides błagający płonącego Glaukosa o wybaczenie, a uzyskanie go zmienia postawę podłego dotąd bohatera. Przemianę tę wieńczy akt odwagi – Chilon ogłasza prawdę o niewinności chrześcijan oskarżanych o spalenie Rzymu (II 30). Podobnie dzieje się w II części komiksu, prezentującej scenę wybaczenia Chilonowi przez Pawła i chrzest Greka (II 31). Uwzględnienie tej fazy-części literackiej opowieści[53] stanowi kolejne świadectwo roli, jaką w komiksie odgrywa nowa wiara i jej system aksjologiczny oraz dążenia artystów do zaakcentowania religijnych przemian bohaterów.

Sposób ujęcia wybaczenia jako doświadczenia religijnego w polskiej adaptacji *Quo vadis* charakteryzuje się różnorodnością kompozycji planu, wykorzystaniem barw, kontrastu światła i cienia oraz eksponowaniem emocji bohaterów. Tak więc scena darowania winy Chilonowi przez Glauka poprzedzona jest kadrami (I 25) prezentującymi zdarzenia w planie ogólnym, amerykańskim oraz bliskim, wśród których ostatnie z wymienionych zastosowane zostały, by uwagę skupić na postaciach kluczowych dla tego ogniwa narracji. Autorzy uwzględnili ich emocje

[50] Qv, s. 352.

[51] Qv, s. 267.

[52] „— Dziękuję ci panie! Jesteś miłosierny i wielki. Miłosierdzie, Pies, Sługa — Psie — rzekł Winicjusz —

wiedz, że ci przebaczył dla tego Chrystusa, któremu i sam życie zawdzięczam. — Będę służył, panie, Jemu i tobie”. Qv, s. 352.

[53] Qv, s. 615.

(przerażenie zdrajcy, zdumienie lekarza), mimikę Chilona, co koresponduje z powieścią. Podobnie jak Sienkiewicz podkreślili malujący się na jego twarzy strach poprzez oświetlenie jej blaskiem kaganka, wykorzystanie opozycji światła i cienia oraz połączenie prozopografii z etopeją[54]. Odrażająca, wyrażająca lęk twarz Chilona kontrastuje z harmonijnym obliczem Glaukosa. Całą sekwencję różni od kolejnej, przedstawiającej wybaczenie (I 26), napięcie i kontrast, obecne także w powieści, przywodzące na myśl sposób wykorzystania światła w malarstwie Caravaggia i de La Toura. Darowanie winy twórcy polskiej adaptacji przedstawiają, wykorzystując grę światła, ale wówczas zmienia się jego rola – podporządkowane jest kreacji przestrzeni wspólnoty i radości z podjętej przez Glaukosa decyzji, a zatem nie służy już opisowi wyglądu i charakteru, ale miejsca (topografii). Kontrast w budowaniu sekwencji prezentujących zwycięstwo chrześcijańskich wartości i wspólne przeżywanie radości z wybaczenia pojawia się w tym komiksie także po scenie, w której Ligia wybacza Markowi próbę porwania (I 27). Trzy kadry przedstawiające rozmowę kochanków (dwa w planie bliskim, jeden w ogólnym) utrzymane są w ciepłych, pastelowych barwach, podkreślających nastrój (nadzieja) i emocje (radość bliskości, zaufanie). Kolejne obrazy (I 27/I 28) prezentujące przerażający sen Marka utrzymane są odmiennej kolorystyce – czerni i odcieniach szarości, stanowią kontradycję dla sceny błogosławienia przez Piotra miłości Winicjusza i Ligii. Polscy twórcy wykorzystują zatem kolor zarówno w funkcji mimetycznej, jak i aktualizując stale utrwaloną w kulturze symbolikę barw. Dzieje się tak również w scenie prezentującej Chilona błagającego o przebaczenie ukrzyżowanego Glaukosa (II 30). Autorzy pokazują pokutującego Greka z perspektywy męczennika (z góry), na ciemnym tle z zatroskaną twarzą, a poprzedzając scenę i następujące po niej kadry różni się nie tylko ujęciem i planem (ogólny, bliski), ale także rolą barw. Żółć ognia w kadrze poprzedzającym sąsiaduje z pozbawioną światła częścią obrazu orszaku Rzymian przyglądających się „płonącym pochodniom”, w następującym – dominuje, pełniąc obie wskazane wcześniej funkcje[55].

Wybaczenie w literackim pierwowzorze odgrywało ważną rolę i było istotne dla jego pierwszych czytelników – w pierwszej kolejności polskich. Dla tego aspektu komunikacji literackiej tłem była nie tylko historia religii i cesarstwa rzymskiego, lecz także los narodu podzielonego kulturowo przez zabory, dla którego aksjologia chrześcijańska niosła nadzieję na zachowanie poczucia wspólnoty i godności. Dla współczesnych twórców transkrypcji wybaczenie jest również ważnym wątkiem opowieści, skoro poświęcają mu sporo miejsca, choć jego rola jest już inna. Jego obecność w komiksie wynika z dążenia do zachowania porządku narracji i kluczowych jej ogniw, dzięki czemu możliwe

[54] T. Todorov, *Tropy i figury*, przeł. W. Krzemiński, [w:] *Retoryka*, red. M. Skwara, Gdańsk 2008, s. 200–201.

[55] J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris 1999, s. 535–536.

jest utrzymanie u odbiorcy napięcia, oraz z woli zachowania Sienkiewiczowskiej idei konfrontacji dwóch światów. Obecność tej ważnej dla chrześcijaństwa wartości oraz doświadczenia osobistego (James) w nowej sytuacji kulturowej i w medium zogniskowanym wokół obrazu nie wykazuje już zatem bezpośredniego związku z genezą utworu.

Wybaczenie pojawia się również w komiksie francuskim, ale jego twórcy poświęcili mu znacznie mniej uwagi i – co szczególnie ciekawe – wybrali inne sceny, w których dochodzi ono do głosu. Buendia i Cafu wykorzystali tekst pierwowzoru w większym stopniu niż twórcy polscy, ale zrezygnowali z bogactwa kolorystyki i symboliki barw, inaczej skomponowali narrację. Obrazy te najczęściej są eksponowane poprzez wykorzystanie perspektyw odmiennych w stosunku do poprzedzających je i po nich następujących, innych ujęć oraz partii dialogowych. Kadr przedstawiający Akte wyrażającą nadzieję na przebaczenie przez Boga Markowi krzywd wyrządzonych Ligii (s. 18) pokazuje w planie bliskim kochankę Nerona oraz jej rozmowę z Winicjuszem, ale widzimy jedynie twarz zatroskanej kobiety i poznajemy tylko jej słowa. Interesujące jest zatem, że w sąsiadujących kadrach zrezygnowano z dialogów, a każdy z nich wyróżnia się odmienną perspektywą. Poprzedzający oparty jest na kontaminacji planu ogólnego (Marek odsłaniający kotarę, zza której wylania się Akte) i zbliżenia (naczynie i trzymająca je dłoń), natomiast w następującym po słowach bohaterki o wybaczeniu widzimy z góry pałacową przestrzeń oraz rozstających się rozmówców. Kolorystyka tej sekwencji jest stała – dominują brudne odcienie zieleni, urozmaiconej niebieskim, ale żadna z tych barw nie implikuje znaczeń symbolicznych. Twórcy tej adaptacji uwzględnili fazy-części literackiego pierwowzoru, w których rola odpuszczenia win i jego rozumienie przez chrześcijan budzi zdumienie. *Arbiter elegantiarum*, wątpiąc w łaskę nowego Boga, wypowiada się o nim ironicznie, domagając się dowodu na jego istnienie (odzyskanie Ligii). Taka strategia kreowania obrazu religii eksponuje kontradycję pomiędzy racjonalnością sybaryty i jego stosunkiem do licznych bóstw a aksjologią nowej wiary. Kadry, w których mowa o łasce, łączy przede wszystkim obecność dialogu, co jest dość oczywiste, ponieważ bez werbalizacji trudno jest w komiksie przedstawić to doświadczenie, szczególnie w kontekście religijnym. Tak więc, gdy Petroniusz z ironią wypowiada się o przebaczeniu Boga i żąda dowodu jego wszechmocy, odnajdujemy także wypowiedź Marka, a wcześniejszy kadr przedstawia scenę rozmowy o Pomponii Grecynie i jej wierze, kolejny zaś – wypowiedź *arbitra elegantiarum* na temat emocji siostrzeńca (s. 19). Dymki stanowią istotny element sekwencji, w niewielkim stopniu zróżnicowanych kompozycyjnie kadrów, które prezentują grupy postaci w planie ogólnym (poprzedzający), średnim (scena rozmowy o wybaczeniu), zbliżeniu (kolejny kadr: głowa Petroniusza). Tym niewielkim różnicom towarzyszy jednorodność kolorystyki zdominowanej przez bure odcienie brązu, zieleni i niebieskiego, ciemniejsze niż barwy wykorzystane na poprzedniej stronie (s. 18). Z podobną strategią kompozycyjną mamy

do czynienia również wtedy, gdy autorzy przedstawiają – ważny także w powieści – obraz nauczania Piotra (s. 20, 21). W komiksie wybaczenie pojawia się w jego kazaniu, które obserwuje Winicjusz (s. 24). Twórcy, eksponując postać apostoła (kadr wypełnia twarz ujęta z profilu), nie wspominają jedynie o pojednaniu, ale przywołują jego eksplikację, wskazującą na związek wybaczenia z miłością do krzywdzącego oraz konieczność odpłacania dobrem za zło. Ta obszerna wypowiedź, stanowiąca parafrazę wypowiedzi literackiego pierwowzoru, wskazuje z jednej strony na dążenie artystów do wierności powieści, z drugiej zaś na dostosowanie adaptacji do czytelników wywodzących się z różnych kultur, niekoniecznie posiadających wiedzę na temat chrześcijaństwa i jego początków. Kolorystyka tych obrazów, wolna od znaczeń symbolicznych, nie wyraża emocji – pełni funkcję mimetyczną, budując obraz tajnego, nocnego spotkania chrześcijan w Ostrianum. Obraz eksponuje Piotra w zbliżeniu – profil apostoła i jego wypowiedź, ale kadr poprzedni już wykazuje znaczącą różnicę. Widzimy bowiem nauczyciela i chrześcijan w ujęciu z góry, a kolejny kadr prezentuje Chilona zwracającego się do Marka (przedstawieni w bliskim planie). Autorzy tej adaptacji w scenach dotyczących roli wybaczenia w nowej religii nie wykorzystują symboliki barw. Wyraźnie zaś wykazują skłonność do ujmowania postaci w zbliżeniu, dzięki czemu eksponują ich emocje oraz wypowiedzi, stwarzając jednocześnie wrażenie intymności tych wyznań i nauk. W taki sposób skonstruowany jest obraz płonących chrześcijan, kiedy Chilon dostrzega Glauka i błaga go o wybaczenie (s. 42, 43). Sekwencja zbudowana jest z czterech zbliżeń twarzy Chilona i Glaukosa (na przemian). Pełna ekspresji mimika i emocje budowane przez uwzględnienie ognia ogarniającego ciało lekarza (tu: pomarańcz i żółć pełnią funkcję i mimetyczną, i ekspresywną), stanowią sceny przepelnione napięciem, któremu towarzyszy intymność. Dzięki zastosowanym zbliżeniom mamy przez chwilę wrażenie, że dramat rozgrywa się pomiędzy dawnym oprawcą a ofiarą, szczególnie, że towarzyszący mu dialog ogranicza się do krótkich wypowiedzi (s. 42, 43). Nietrudno dostrzec, że w transkrypcji tej obraz wybaczenia wynika przede wszystkim z projektowania innego odbiorcy modelowego. Twórcy komiksu, uwzględniając ten ważny wątek powieści, przedstawili go, równoważąc jego wymiar religijny i emocjonalny, by był zrozumiały dla czytelników wywodzących się już nie tylko z innej epoki, ale kultur i wyznań.

Doświadczenia miłości i wybaczenia sąsiadują w obu adaptacjach *Quo vadis* z redefinicją pojęcia ofiary, która jest dla wyznawców nowej religii aktem indywidualnym, ale jeszcze nie zrytualizowanym[56]. W chrześcijaństwie jest ona pojmowana jako przekształcanie w kultowym obrzędzie daru materialnego tak, że jest on wyłączony

Ofiara

[56] Przywołuję powyższą definicję, rezygnując z eksponowania ujęcia katolickiego, ponieważ w powieści Sienkiewicza, choć wyrosłej z tej tradycji, mowa jest

o początkach chrześcijaństwa. K. Rahner, H. Vorgrimler, *Mały słownik teologiczny*, przeł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1998, s. 351.

z *profanum* i włączony do *sacrum* przez upoważnionego reprezentanta wspólnoty, by przekształcić się we własność Boga. Przyjęcie ofiary tożsame jest z włączeniem się do wspólnoty[57]. Ten akt samowyrzeczenia w powieści Sienkiewicza odgrywa ważną rolę w obrazie nowej religii, której wyznawcy stają się ofiarami w tragicznych okolicznościach. Twórcy obu komiksów uwzględnili te fazy-części narracji powieściowej, poświęcając im kilka sekwencji, bogatych w pełne ekspresji kadry. Osadzanie chrześcijan w więzieniu mamertyńskim, próby ocalenia Piotra, poszukiwanie Ligii, widowisko w cyrku Nerona oraz ich męczeńska śmierć w ogrodach cesarza splatają się ze wzmiankami o ofierze zarówno w dziele Sienkiewicza, jak i w jego komiksowych adaptacjach. W polskiej transkrypcji dramatyczne sceny wypędzenia chrześcijan na arenę, wypuszczenie zwierząt oraz obraz Cesarza, jego świty i widzów przyglądających się widowisku prezentowane są na czterech planszach (II 21, 22, 23, 24). Znaczenie ofiary dla chrześcijan jest interesująco przedstawione. W pierwszej kolejności bowiem Rzodeczko i Ozga wspominają o jej tradycyjnym rozumieniu. Prezentują scenę, w której zaniepokojony Tygellin informuje Nerona o zaskakującym zachowaniu chrześcijan: wydani na pastwę zwierząt nie bronią się (II 22). Wśród kolejnych scen pojawia kadr przedstawiający widok z trybun na arenę i apostoła Piotra, zwracającego się do Boga „Panie! Na chwałę twoją!” (II 24). Autorzy stopniują napięcie, przechodząc dalej do obrazu Winicjusza u bram więzienia, by pokazać rzymskich oprawców po ukrzyżowaniu Glaukosa (II 32). W żadnej z tych scen nie pada słowo „ofiara”, ale wypowiedź jednego z katów wyraża zdziwienie reakcją ofiary („Nawet nie jęknął, gdy wbijałem gwoździe”), a kolejne kadry przedstawiające śmierć bohatera, eksponują jego wiarę (modlitwa) oraz cierpienie, a ostatecznie także zgodę na śmierć („Amen!”), która dla chrześcijan jest próbą wiary, ofiarą i źródłem nadziei na wybaczenie, o czym wcześniej wspomina apostoł Piotr (II 18). Nietrudno zauważyć, że akt ofiary inaczej został w komiksie ujęty niż doświadczenia miłości i wybaczenia. Twórcy wyraźnie zogniskowali uwagę wokół obrazów, powściągliwie wykorzystując dialogi. Ograniczyli się do kilku zaledwie wypowiedzi, by zaangażować emocje odbiorcy, do którego sugestywnie przedstawione sceny przemawiać mogą silniej niż słowa. Przytoczone wypowiedzi bohaterów – krótkie, pozbawione werbalizacji pojęcia „ofiara”, stają się jednak interesującą sugestią interpretacyjną, ułatwiającą odbiorcom odczytanie sensu scen w kontekście religii i ważnego dla niej doświadczenia, które dotyczy wspólnoty, a nie tylko jednostki. Zabiegi te wskazują, że dla polskich twórców adaptacji ważne było subtelne budowanie znaczeń implikowanych w obszernych sekwencjach o dużej sile ekspresji.

Znaczenie ofiary dla chrześcijan odgrywa mniejszą rolę we francuskiej adaptacji. Niewiele odnajdziemy w niej scen, w których doświadczenie to będzie przywoływane, ale podobnie jak w dziele

[57] Ibidem.

polskich twórców akcentowane jest odmienne rozumienie go przez Rzymian wiernych wielobóstwu i wyznawców nowej wiary. W sekwencji prezentującej rozmowę Petroniusza z Neronem (s. 31), pojawia się wypowiedź cesarza na temat niezwykłej ofiary, jaką złożył bogom: skazując na śmierć matkę i żonę, chciał „złożyć największą ofiarę, jaką może złożyć człowiek, ale nie była ona wystarczająca”. Przytoczone wyjaśnienie Ahenobarba odsłania jego zło i okrucieństwo. Można więc odnieść wrażenie, że autorzy komiksu wybierają tę fazę-część z powieści, by zbudować barwny obraz cesarza – szaleńca. Warto jednak pamiętać, że wyjaśnienie zamieszczone w dwóch kadrach w *Quo vadis* jest nie tylko obszerniejsze, lecz także znacznie głębsze, gdyż Neron prezentuje również swe rozumienie władzy i celu życia[58]. W adaptacji detrakcji[59] uległ zatem ważny fragment eksplikacji, co jednak nie osłabiło moralnej wymowy kadrów – ofiara jest tu darem, u podłoża którego leżą wyrachowanie i zło. W komiksie nie odnajdziemy jednak innych wypowiedzi bohaterów na ten temat, chociaż pewien z nim związek wykazuje nauczanie Piotra (s. 23) wyjaśniającego istotę chrześcijaństwa: „Z godnością znoście krzywdy i prześladowania, a przede wszystkim dawajcie dobry przykład drugim oraz poganom”. W adaptacji tej kadry przedstawiające katusze chrześcijan płonących niczym pochodnie w cesarskich ogrodach (s. 42–43) oraz ich męczeństwo w cyrku Nerona (s. 45–47) nie są pozbawione bezpośrednich odniesień do doświadczenia ofiary w warstwie zarówno ikonograficznej, jak i językowej. Twórcy uwagę zogniskowali na eksponowaniu dramatyzmu tych zdarzeń, a w szczególności okrucieństwa cesarza i podległych mu Rzymian. Tym samym widzimy ofiary (np. ciała płonących chrześcijan – s. 42, 43, heroiczną walkę Ursusa, s. 45–47)[60], ale ich myśli i odczuć musimy się już domyślić. Autorzy rezygnują z redefinicji ofiary jako doświadczenia religijnego, ważnego już nie tylko dla jednostki, lecz także dla formującej się społeczności wyznawców, zapewne kierując się dążeniem do stworzenia barwnej, dynamicznej narracji, atrakcyjnej dla współczesnego odbiorcy, niezależnie od kultury, z której się wywodzi.

Problem chrześcijańskiego rozumienia ofiary skromniej zaznacza się w adaptacji Buendii i Cafu, a zasady kompozycji kadrów, w których się do niego nawiązuje, cechują się mniejszym kontrastem w stosunku do poprzedzających je i następujących po nich. Nauczanie apostoła Piotra w Ostrianum, w którym wyjaśnia etykę chrześcijańską (s. 23), w tym godność w znoszeniu krzywd, przedstawione jest w sekwencji o konsekwentnie utrzymanej estetyce. Ciemna tonacja zieleni

[58] „[...] aby dostać się do tych olimpijskich świątów, trzeba zrobić coś takiego, czego żaden człowiek dotąd nigdy nie zrobił, trzeba przewyższyć ludzkie pogłowie w dobrym lub złym”. Qv, s. 415.

[59] Pamiętać trzeba, że Sienkiewicz w powieści wielokrotnie wspomina o ofiarach w kulturze rzymskiej, opisując również rytuały z nimi związane.

[60] Sceny te często zamieszczano na pocztówkach, prezentujących sceny z powieści. Por. E. Górecka, *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła...*, s. 83–85; eadem, *Horror amid Sweetness. Kitsch and the Intertextual Strategies of Quo vadis Postcards*, [w:] *The Novel of Neronian Rome and its Multimedial Transformations. Sienkiewicz's Quo Vadis*, red. M. Woźniak, M. Wyke, Oxford 2020, s. 195–206.

i obrazów uzupełnionych żółcią światła koresponduje z literackim opisem tajnych, nocnych zgromadzeń wiernych. Jednak scenę przemowy apostoła widzimy najpierw z perspektywy Marka Winicjusza, Chilona i Krotona – z góry, w taki sposób, że postać przemawiającego Piotra jest wyeksponowana przez centralne usytuowanie. Dopiero w kolejnych dwóch kadrach ukazano go w zbliżeniu, a jego wizerunek ujęty w planie bliskim ewokuje spokój. Twórcy komiksu w kadrach tych umieścili obszerne dymki (w drugim z kolei to połowa jego przestrzeni) zawierające wyjaśnienia apostoła. Wypowiedzi nadal odgrywają ważną rolę, ponieważ prezentują konfrontację dwóch kultur i religii, ale różnią je kompozycja oraz perspektywa. Przywołaną wypowiedź apostoła komentuje bowiem Marek Winicjusz prezentowany z profilu w planie bliskim, dopatrujący się podobieństw pomiędzy wartościami uznanymi przez Piotra za fundament nowej wiary a poglądami cyników, Sokratesa oraz pierwszych stoików. W kolejnym kadrze zaś twórcy wracają do prezentacji zgromadzenia ujętego z perspektywy Winicjusza (z góry i oddali), tym razem jednak wypełniając niemal cały kadr postaciami wyznawców, skupionych na naukach apostoła stojącego tyłem do czytelnika. Konstrukcja tej sekwencji jest pod względem perspektywy i prezentowanych postaci różnorodna, ale zauważalne jest podobieństwo roli wypowiedzi, które w tych fazach-częściach, są kluczowe dla znaczenia scen. Gdybyśmy bowiem usunęli dymki, ich sens uległby uproszczeniu i ograniczyłby się wyłącznie do prezentacji zgromadzenia i przemawiającego apostoła. Podobne zasady kompozycji dostrzec można w sekwencji przedstawiającej rozmowę Petroniusza z Neronem (s. 31), w której cesarz uzasadnia złożenie ofiar z matki i żony. Tu także Budendia i Cafu zachowali jednorodność estetyczną (barwy zieleni i odcieni fioletu strojów bohaterów), zmienność perspektywy w poszczególnych kadrach oraz rolę dialogów. Wypowiedź Nerona o sensie jego ofiary obejmuje dwa kadry, z których jeden przedstawia cesarza w ujęciu z góry, Tygellina i Petroniusza przemierzających cesarskie ogrody, drugi zaś ich twarze w zbliżeniu. Intersujące jest w tej adaptacji wykorzystanie odmiennych planów tak, że czytelnik odnosi wrażenie braku dystansu wobec bohaterów i uczestniczenia w scenie, co sprzyja nie tylko eksponowaniu wypowiedzianych przez Nerona słów, lecz także wywoływaniu u odbiorcy emocji.

Z inną konstrukcją sekwencji mamy do czynienia w scenach ukrzyżowania chrześcijan (s. 42–43) oraz walki Ursusa w cyrku Nerona (s. 45–47). Stylistyczna jednorodność (m.in. barwy) współwystępuje z różnorodnością planów oraz dymkami wolnymi od bezpośrednich odniesień do doświadczenia ofiary. Obrazy przesyczone żółcią i pomarańczem ognia, niebieskie i fioletowe stroje oraz zielono-brązowe przestrzenie strawione przez żywioł stanowią wizje pełne dramatyzmu i ekspresji. Zmienne plany – od ogólnego po zbliżenie – zmieniające się w kolejnych kadrach, współtworzą dynamiczną sekwencję, ale treści zamieszczone w dymkach są dość skąpe, często stanowiąc eksklamacje (np. „Mamo! Mamo!”, [...] „Nie!” [...], „Glaukus!” – s. 42, „Biada

wam!”, „Miedzianobrody”, „Pretorianie! Pretorianie!”, „Matkobójca! Podpalacz!”, s. 43) oraz nieliczne dialogi. Taka relacja pomiędzy słowem i obrazem zdaje się potwierdzać znaczenie kultury, z której wywodzą się twórcy adaptacji dla kreacji wizji chrześcijaństwa. Komiks ten nie wyjaśnia także i w warstwie konstrukcji obrazów doświadczenia ofiary w nowej religii, choć jego obrazy uwzględnia. Taka strategia, kontrastująca z polską adaptacją, odsłania odmienną, ponieważ uwarunkowaną kulturowo interpretację. Dla jej twórców historia opowiedziana przez Sienkiewicza jest przede wszystkim opowieścią o miłości i cesarstwie rzymskim, a kontekst polski jest drugorzędny, zaledwie zasygnalizowany w *Dossier*. Równie interesująca jest struktura obrazów walki Ursusa (s. 46–47). Buendia i Cafu prezentują to ważne dla powieści wydarzenie, rezygnując z akcentowania jego związku z ofiarą. Nie widzimy chrześcijan wydanych na pastwę zwierząt, lecz sceny ważne dla wątku melodramatycznego. Pojawienie się Ligii, przerażenie Marka Winicjusza (s. 45) oraz etapy heroicznej walki Ursusa współtworzą obraz pełen dramatyzmu. Kadry o ujednoliconej kolorystyce (odcienie zieleni i brązu) prezentują (trzykrotnie obejmują całe stripy) zmagania olbrzyma (przedstawione w planie średnim, bliskim i zbliżeniach), a komentarze odnoszą się wyłącznie do spostrzeżeń obserwatorów (Neron, Marek Winicjusz), natomiast kadr przedstawiający pokonanie tura wzbogacony jest o onomatopeję („Krak!”)[61]. W obrazach tych nieobecność nawiązań do roli ofiary przy jednoczesnym eksponowaniu dramatycznego widowiska koliduje nie tyle z literackim pierwowzorem, ile z kontekstem kulturowym. Jak pamiętamy, w utworze Sienkiewicza pojawiają się aluzje do Polski rozdartej przez zabory: bohaterowie wywodzą się z narodu słowiańskiego[62], a Ursus zwycięża z „turem germańskim”[63]. W wydanej we Francji adaptacji kontekst historyczny i patriotyczny są zasygnalizowane w paratekstualnym *Dossier* (s. 58–59), w którym fragment pt. *Wiadomość ku pokrzepieniu* zawiera bardzo ogólne informacje, jednak w samym utworze ich nie odnajdziemy. Nie powinno to jednak nas dziwić, skoro adaptacja powstała dla czytelników z różnych części świata, dla których ten kontekst nie jest najważniejszy dla odczytania. Twórcy tego komiksu kierowali bowiem swe dzieło przede wszystkim do czytelników o kompetencjach ukształtowanych w kulturze wzrokocentrycznej, w której szczególną rolę odegrał film ceniony za obraz i zdolność utrzymywania napięcia.

Obraz chrześcijaństwa w dwóch adaptacjach powstałych w różnych kulturach nieco się różni. Wątek religijny w jest w obu obecny,

[61] Onomatopeja ta stanowi przykład addytywnego połączenia z obrazem. P. Gąsowski, op. cit., s. 194.

[62] T. Żabski, op. cit., s. XXIV–XXXIII.

[63] Qv, s. 643–644. W czasie pracy nad *Quo vadis* Sienkiewicz w piśmie „Gegenwart” poddał krytyce postawę Niemców wobec Polaków. M. Cetwiński, *Quo vadis a staropolskie herbarze*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 134–137.

ale gdy przyjrzymy się mu z perspektywy wiary jako doświadczenia indywidualnego, to zarysowują się pewne różnice. Choć zarówno w polskiej, jak i w wydanej we Francji wersji wyraźnie zaznaczają się miłość, wybaczenie oraz ofiara, to więcej uwagi poświęcili im rodzimi twórcy. Nie tylko wybrali więcej faz-części z literackiego pierwowzoru, ale też inaczej uformowali sekwencje oraz kadry. Ta odmienność kompozycyjna^[64], widoczna już na pierwszy rzut oka w różnorodności estetycznej, obejmuje nie tylko zmienną perspektywę, różne plany, wykorzystanie kontrastu jako zasady konstrukcyjnej i użycie słowa, ale przede wszystkim interpretację. Buendia i Cafu czytają tekst Sienkiewicza jako barwną opowieść przygodowo-historyczno-miłosną, twórcy polscy – jako utwór poświęcony momentowi w dziejach, w którym nowa religia zaczyna wpływać na wyobrażenia o świecie i wartościach, choć na pierwszy plan wysuwa się wątek melodramatyczny. Odczytania te poświadczają, że kultura odgrywa ważną rolę w adaptacjach utworów literackich na język komiksu. Choć nie wszystkie zamiary artystyczne udało się Sienkiewiczowi w *Quo vadis* zrealizować, to omawiane adaptacje stanowią jednak potwierdzenie spełnienia się marzenia pisarza, by stworzyć takie dzieło, „żeby je musiano tłumaczyć z «polskiego» na wszystkie języki”^[65], choć nie przypuszczał z pewnością, że także na język komiksowego medium.

BIBLIOGRAFIA

- Adamek-Świechowska A., *Quo vadis Henryka Sienkiewicza. Od intencji do tekstu*, Kraków 2018
- Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzorkowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk 2004
- Beller M., *Perception, Image, Imagology*, [w:] *Imagology. The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters. A Critical Survey*, red. M. Beller, J. Leerssen, Amsterdam – New York, s. 3–16
- Birek W., *Henryk Sienkiewicz w obrazkach. Rysunki Henryka Sienkiewicza i obrazkowe adaptacje jego powieści*, Poznań 2018
- Birek W., *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014
- Bujnicki T., *Quo vadis? – Sienkiewiczowska powieść w obrazach*, [w:] *Henryk Sienkiewicz. Twórczość i recepcja*, red. L. Ludorowski, Lublin 1991, s. 149–160
- Cetwiński M., *Quo vadis a staropolskie herbarze*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 131–139
- Chevalier J., Gheerbrant A., *Dictionnaire des symboles mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris 1999
- Gąsowski P., *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016
- Górecka E., *Horror amid Sweetness. Kitsch and the Intertextual Strategies of Quo vadis Postcards*, [w:] *The Novel of Neronian Rome and its Multimedial Transformations. Sienkiewicz's Quo Vadis*, red. M. Woźniak, M. Wyke, Oxford 2020, s. 193–208

[64] Można w tym komisie dostrzec wyraźną ekwiwalencję ujawniającą się w obrębie pojedynczych kadrów oraz plansz. W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu...*, s. 32–34.

[65] H. Sienkiewicz, *Listy...*, s. 168.

- Górecka E., *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła literackiego jako trop aksjologii. O pocztówkowych przedstawieniach jednej sceny z Quo vadis H. Sienkiewicza*, [w:] *Kicz w języku i komunikacji*, red. B. Kudra, E. Szkudlarek-Śmiechowicz, Łódź 2016, s. 81–93
- Ingarden R., *Z teorii dzieła literackiego. Dwuwymiarowa budowa dzieła sztuki literackiej*, [w:] *Problemy teorii literatury*, seria I, wyb. H. Markiewicz, Wrocław 1987, s. 7–19
- James W., *Doświadczenia religijne*, przeł. J. Hemper, Warszawa 1958
- Katechizm Kościoła Katolickiego, 1776–1777*, <http://www.katechizm.opoka.org.pl/> (dostęp: 5.01.2022)
- Kolendo J., *Ligowie/Lugowie w Quo vadis Sienkiewicza. Dokumentacja źródłowa oraz intuicja badawcza pisarza*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 117–131
- Kuyama K., *Quo vadis w Japonii – konteksty recepcyjne*, [w:] *Literatura polska w świecie*, t. 4: *Oblicza światowości*, red. R. Cudak, Katowice 2012, s. 30–46
- Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, opr. zespół biblistów polskich, red. ks. K. Dynarski SAC, red. naukowa o. A. Jankowski OSB, ks. L. Stachowiak, ks. K. Romaniuk, Poznań – Warszawa 1991
- Quo vadis. Komiks na motywach powieści Sienkiewicza*, scenariusz J. Miarka, storyboard i opracowanie komputerowe G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Kielce 2001
- Rahner K., Vorgrimler H., *Mały słownik teologiczny*, przeł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1998
- Rzepińska M., *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, t. 1, Warszawa 1989
- Sienkiewicz H., *Listy*, t. 2, cz. 3, red. M. Bokszczanin, Warszawa 1996
- Sienkiewicz H., *Quo vadis*, adaptacja i scenariusz P. Buendia, rysunki Cafu, kolor M. Martinez, Warszawa 2016
- Sienkiewicz H., *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002
- Sugimoto Y., *An Introduction to Japanese Society*, third edition, Cambridge 2010
- Szyłak J., *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 9–28
- Świętosławska T., *Quo vadis Henryka Sienkiewicza: powieść historyczna czy epos?*, „Prace Polonistyczne” 1995, nr 50, s. 103–122
- Todorov T., *Tropy i figury*, przeł. W. Krzemień, [w:] *Retoryka*, red. M. Skwara, Gdańsk 2008, s. 178–205
- Żabski T., *Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. V–CII



MENE,
TEKEL,
PERES
...
POLICZONE,
ZWAŻONE,
PODZIELONE.

BÓG MÓWI,
ŻE NIEDŁUGO JUŻ
BĘDZIESZ RZĄDZIŁ
I NASTAPI TWÓJ KRES.
POZWOLI BOWIEM
TWOIM WROGOM
ZAJĄĆ STOLICĘ.

Husyckie wątki religijne w najnowszym czeskim komiksie historycznym

ABSTRACT. Guzek Mariusz, *Husyckie wątki religijne w najnowszym czeskim komiksie historycznym* [Hussite religious themes in the latest Czech historical comics]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 99–116. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.6>.

The creators of Czech historical comics are active participants in the debate on national identity and the role of historical memory in today's political practices. Above all, they preferred to refer to the events of the past century, which defined such currently important concepts as responsibility, heroism and sacrifice, among other things. However, the history of Jan Hus and the Hussite movement, recalled on this anniversary, proved just as relevant to comics' strategies. The article discusses inspirations and references in projects such as the two-volume albums by Z. Ležák and M. Kocián, the evangelistic notebooks by A. Mrazek and the online frames by a cartoonist who signs his works with the pseudonym jaz.

KEYWORDS: Jan Hus, Hussite wars, historical comics, Czech national identity, comics market in Central Europe

Epokę husycką komiks czechosłowacki zauważał nader rzadko. Jednym z niewielu rodzimych fantastyczno-historycznych eksperymentów była drukowana w roku 1980 na łamach kultowego młodzieżowego tygodnika „ABC” 24-planszowa *Tvrz* (Warownia)[1]. Scenariusz Václava Šorela i kreskę Františka Kobíka eksploatowano później wielokrotnie, najpierw na łamach wspomnianego „ABC”[2], później w monumentalnej *Velkej knize komiksu*[3] i dwutomowej *Zlatej Knize komiksů Václava Šorela*[4], a nie był to bynajmniej koniec popkulturowych przygód XX-wiecznego naukowca astronoma Milana Hrubego wędrującego z czasów komunistycznej Czechosłowacji do XV-wiecznych walk Sierotek z umiarkowanymi utrakwistami[5]. Religijnych odniesień Šorel

[1] *Tvrz* ukazywała się od 1. do 24. numeru „ABC” roku 1980, każdorazowo na 32. stronie tego dwutygodnika, ale nie była jedynym odcinkiem komiksowym na jego łamach. Towarzyszyła jej inna kultowa seria *Strážci* (Strażnicy) z rysunkami Františka Kobíka do scenariusza Vlastislava Tomana.

[2] W specjalnym zimowym numerze „ABC” z roku 1989 poświęconym „przygodom z orężem” (dobrodružství se zbraněmi) przedrukowana została pełna wersja komiksu. Zob. V. Šorel (scen.), F. Kobík (rys.), *Tvrz*, „ABC mladých techniku a přírodovědců. Zimní special” 1989, s. 62–85. Redakcja zresztą popełniła

błąd, podpisując komiksową opowieść nazwiskami Vlastislava Tomana jako scenarzysty i Miloša Nováka jako rysownika.

[3] V. Šorel (scen.), F. Kobík (rys.), *Tvrz*, [w:] *Velká kniha komiksů*, red. J. Buchal, Praha 2001, s. 281–304.

[4] V. Šorel (scen.), F. Kobík (rys.), *Tvrz*, [w:] V. Šorel, *Zlatá kniha komiksu ilustrátoři František Kobík a Jiří Petráček*, Praha 2011, s. 110–133.

[5] Wydawnictwo xyz wydało samodzielnie *Tvrz* w roku 2016. W tym samym roku została przygotowana ponad 200-stronicowa wersja powieściowa. Zob. V. Šorel, *Tvrz*, Praha 2016. Należy także wymie-

nie zamierzał wprowadzać, w związku z czym husycki konterfekt ma charakter przygodowy, awanturniczy z bardzo osobistym odautorskim faksymile, o czym świadczy sentymentalna uwaga scenarzysty:

Warownia Lásenická długo nie dawała mi spokoju. Na szczycie wzgórza, gdzie znajdowały się jej ruiny, spędziłem niejedną wieczór i wyobrażałem sobie, jak mogli wyglądać ludzie, którzy onegdaj w niej mieszkali. Czy były wśród nich kobiety, czy zamieszkiwali ją tylko uzbrojeni żołnierze? Co by się stało, gdyby nagle znalazł się między nimi przybysz z naszych czasów? Ostatecznie stworzyłem serię komiksową, której bohater naukowiec z końca XX wieku wpada w pętlę czasu i przenosi się do późnego średniowiecza. Żeby nie czuł się osamotniony, „wyczarowałem” mu partnerkę Johanke, córkę miejscowego możnowładcy[6].

Pomimo trwającej od dziesięcioleci popularności tego komiksu współczesni czescy badacze kultury popularnej przekonują, że świat przedstawiony w rysunkach Kobika był schematyczny i pobawiony oryginalnego podejścia, tak jakby rysownik nie potrafił wyobrazić sobie średniowiecznego uniwersum[7].

Czeski komiks ostatnich dekad stał się zjawiskiem rozbudowanym zarówno formacyjnie, jak i gatunkowo. Krytycy odnotowali pojawienie się przynajmniej dwóch generacji twórczych – Pokolenia '89 (Generace 89) i Pokolenia zero (Generace nula)[8], powstał mający na

nić wcześniejsze o 10 lat słuchowisko radiowe w reżyserii Vladimíra Gromova w dramaturgicznym opracowaniu Václavy Ledvinkovej z Alešem Procházką w roli głównej. Premiera na antenie ČR Rádio Junior miała miejsce 12 maja 2007 r. Zob. P. Pavlovský, *Jistoty neděle s rozhlasem*, „Divadelní noviny” 2007, nr 12, s. 6. Ponadto Richard Vyškovský wspólnie z Martinem Pilným rozrysowali 3-arkuszowy model twierdzy Lásenickéj, który rozprowadzany był jako dodatek do jednego z wydań „ABC” w 1980 r. Dziś stanowi niezwykle cenny okaz kolekcjonerski, ponieważ nigdy później nie został wznowiony. Zob. J. Ládek, R. Pavelka, *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989*, Praha 2010, s. 156. Unikatowym projektem okazała się aplikacja na iPada autorstwa informatyków ze studia NewLab, a cały czas pojawiają się popkulturowe głosy o filmowym potencjale komiksu Šorela postulujące jego ekranizację. Zob. M. Peška, *Komiksová Tvrz Václava Šorela už byla v rozhlase. Možná vznikne i film*, FANZINE.cz, 18.12.2012, <https://www.fanzine.cz/komiksova-tvrz-vaclava-sorela-uz-byla-v-rozhlase-mozna-vznikne-i-film> (dostęp: 22.12.2021).

[6] *Velká kniha komiksu*, red. J. Buchal, Praha 2001, s. 184. Jeśli nie poddano inaczej, tłumaczenia z języka czeskiego są mojego autorstwa – M.G.

[7] T. Prokůpek, *Příběhy československého komiksu II. Od Rychlých Šípů do Jamese Bonda*, Olomouc 2016, s. 132.

[8] Pierwsza z tych formacji, zdominowana przez weteranów nadweltańskiej popkultury urodzonych pod koniec lat 50. lub nieco później, jak Richard Broschardt, Bohumil Frencl czy znani z łamów komiksowego miesięcznika „Kometa” (1989–1992) Vladimír Tučapský i najstarszy z nich Karel Zeman, odgrywała ważną rolę w przełamywaniu niechęci do komiksowego medium. We wstępie do poświęconej tej grupie antologii Tomáš Prokůpek wyznaczył ostatni przełom w dziejach nadweltańskich opowieści rysunkowych (nazwanych przez niego „czterema erami gwiazdny-mi”) właśnie na rok 1989, a za jego początek uznał pojawienie się wspomnianego wyżej czasopisma „Kometa”. Zob. T. Prokůpek, *O generacji 89 a třetí hvězdné éře domácího komiksu*, [w:] *Generace 89. Český a slovenský komiks*, red. idem, Brno 2019, s. 4. Z kolei Pokolenie zero, które dało o sobie znać na początku XXI stulecia, było mniej nastawione na afirmację klasyki, a bardziej na poszukiwanie swego miejsca w szerszej przestrzeni niż tylko narodowa. Wyznaniem wiary czeskiego komiksu początków nowego stulecia stała się kolejna 150-stronicowa antologia przygotowana przez Tomáša Prokůpka, we wstępie do której znajdujemy potwierdzenie europejskich aspiracji przyznających się do tej tożsamości autorów: „Z masy młodych adeptów komiksowej muzy, sukcesy zaczęli odnosić nieliczni, którym udało się publikować w renomowanych i wysokonaklado-

swoim koncie do 2021 r. aż 21 numerów rocznik komiksowy „Aargh!”, drukowany jest też periodyczny magazyn dla nadwełtawskich miłośników mangi „Vějíř” (Wachlarz). Opowieści graficzne stały się częścią strategii renomowanych oficyn – xyz, Argo, Edika czy Universum, a nazwiska twórców: Lucie Lomovej, Jaromíra Švejdiaka (Jaromíra 99), Karela Jeriego czy Jiříego Grusa są znane na europejskich rynkach księgarskich. Moim zdaniem najprężniej rozwijającym się segmentem czeskiej „kreslenej” twórczości jest korpus opowieści historycznych, będących jednym z popkulturowych pól definiowania narodowej tożsamości. Nie wszystko jednak jest takie proste. Zdaniem Tomaša Prokúpeka, dla którego punktem wyjścia była rosnąca od końca pierwszej dekady XXI wieku popularność polskich komiksów historycznych,

sama przynależność do tego gatunku jeszcze nie mówi nic o jakości historycznych narracji, tworzą one bowiem bardzo szerokie zjawisko. Wśród twórców są tacy, którzy przedkładają kalkulacje ekonomiczne nad własne ambicje. Wybierają nadchodzącą rocznicę, piszą mało pogłębione scenariusze na poziomie wiedzy z podręczników szkolnych, pozyskują grant i wynajmują początkującego ilustratora. Bez większego ryzyka powstaje więc albumik z ich nazwiskiem na okładce. Są jednak i tacy komiksowi autorzy, którzy chcą opowiadać ciekawe historie, niejednoznaczne w swoich ocenach i wielokontekstualne przez wpisanie do nich współczesnych dylematów. Pomimo że ta tendencja nie dominuje, to przynosi ciekawe owoce[9].

Prokúpek jako przykłady „mądrych komiksów historycznych” wymienił trylogię *Návrat Krále Šumavy* (Powrót Króla Szumawy) Karela Osohy, Ondřeja Kavalíra i Vojtěcha Maška oraz sięgającą czasów Protektoratu Czech i Moraw opowieść *Článek II* (Artykuł II) Jiříego Šimáčka i Jána Lastomírskiego. Rzeczywiście, powstały one nie z jubileuszowej potrzeby, ale z artystycznego wyboru, bohaterowie wpisani zostali w skomplikowany system napięć etycznych i politycznych, a ich biografie, jakkolwiek odegrali z naddatkiem role jakie im przypadły, rzadko interesowały eksploratorów najnowszych nadwełtawskich dziejów[10]. Takie afirmatywne potraktowanie trendu opisanego w przywo-

wych wydawnictwach, wydawać komiksowe albumy po czesku, albo jeszcze lepiej – zostali zauważeni w sąsiedniej Polsce lub na tak silnych i wpływowych rynkach jak włoski czy francuski”. Zob. T. Prokúpek, *Komiks tady a ted*, [w:] *Generace nula. Český komiks 2000–2010*, Praha 2010, s. 4.

[9] T. Prokúpek, *Vzkvétá Český komiks?*, „Aargh! Komiksový sborník” 2020, nr 20, s. 33. Ta uwaga współbrzmi z wyrażoną dekadę wcześniej dygresją polskiego twórcy komiksowego Przemysława „Trusta” Truścińskiego: „Powstają albumy na zasadzie mamy rocznicę śmierci Popiełuszki – robimy komiks o Popiełuszce, mamy rocznicę Sierpnia ’80 – cykamy komiks. Z całym szacunkiem dla ludzi, którzy to robili: są to prace bardzo słabe, pozbawione głębszej treści historycznej”. Zob. *Rysowane dzieje. O polskim*

komiksie historycznym z Przemysławem „Trustem” Truścińskim rozmawia Izabela Mrzygłód, „Mówią Wiek” 2010, nr 7, s. 23.

[10] Bohaterem *Powrotu Króla Szumawy* jest Josef Hasil, człowiek o niezwykle pogmatwanej biografii, która stała się kanwą kilkukrotnie wznowianej powieści Davida Jana Žáka o równobrzmiącym tytule, na której z kolei oparty został scenariusz komiksu. Jeszcze bardziej oryginalnym (czytaj zapomnianym) jest protagonista powieści graficznej *Článek II* Vladimír Petřek, kapelan cerkwi prawosławnej św. Cyryla i Metodego przy ulicy Resselovej w Pradze, w której po zamachu na Reinhardta Heydricha w 1943 r. ukryła się grupa wykonawców wyroku z Jozefem Gabčíkiem i Janem Kubišem na czele.

lanej wcześniej opinii nie powinno bynajmniej iść w parze z całkowitym odrzuceniem komiksowych narracji tworzonych w ramach szeroko pojmowanej polityki historycznej. Głównie traktują one o wydarzeniach XX wieku^[11], ale z uwagi na dyskusje, jakie wywołały ostatnie okrągłe husyckie rocznice, późnośredniowieczną czeską rebelię religijną i jej bohaterów Jana Husa i Jana Žižkę można spotkać na kartach okazałych albumów, przynajmniej kilku^[12].

Zdeněk Ležák i Michal Kocián tworzą ciekawy duet. Młodszy Ležák (ur. w 1974 r.), obecnie pracujący na stanowisku redaktora naczelnego „ABC” jest scenarzystą, a starszy Kocián (ur. w 1960 r.) od kilkunastu lat ilustruje książki dla młodzieży i rysuje komiksowe kadry. Potrafili oni w ostatnich latach swoją popkulturową wrażliwość ujawniać także poza opowieściami historycznymi^[13] i pracować ze znakomitym efektem w innych konstelacjach. Kocián na przykład rysował heroiczne biografie pionierów czeskiej awiatyki pisane przez wspomnianego na początku artykułu Václava Šorela, jak *General Fajtl* (2013) i *Vzduch je naše moře* (2018), czy cyberpunkowe fantazje Jiříego Gutwirtha: *Taven Bachtale Buďte šťastni!* (2017) i *Serpens Levis. Ve smyčkách hada* (2016). Z kolei Ležák pisał scenariusze do kronik XX wieku Jakuba Duška (*Kronika bolševismu*, 2017; *100 let Československa*, 2018; *Kronika nacismu*, 2019), stworzył też portret ojca Republiki Czechosłowackiej Tomáša Garrique Masaryka (*TGM*, 2018) do rysunków Holmana (Petra Holuba), a później współpracował przy biograficznej powieści rysunkowej *Milada Horakova* (2020), którą zilustrowała jedna z najciekawszych komiksowych osobowości ostatniej dekady Štěpánka Jislová.

[11] Najbardziej interesującym projektem jest 9-tomowa seria inspirowana telewizyjnym cyklem *České století* wyreżyserowanym przez Roberta Sedlačka na podstawie scenariusza Pavla Kosatika. Kosatik do wersji komiksowej zaprosił dziewięciu znanych rysowników: Ticho762 (Petra Nováka), Štěpánkę Jislovą, Marka Rubeca, Karela Osohę, Vojtěcha Maška, Karela Jeriego, Jiříego Husáka, Vojtěcha Šedę i Dana Černego. W ten sposób powstała komiksowa panorama XX-wiecznych dziejów Czechosłowacji od proklamowania federacyjnej republiki w 1918 r. po aksamitny rozwód i powstanie dwóch państw: Republiki Czeskiej i Republiki Słowackiej. Zob. P. Kosatik, *Češi 1918–1992. Devět komiksu na motivy serialu České století*, Praha 2013–2016.

[12] W roku 2015 w rocznicowym „husyckim” numerze półrocznika „Perspektywy Kultury” wydawanego w Krakowie przez Akademię Ignatianum ukazał się bardzo interesujący artykuł dra Michała Hanczakowskiego z Uniwersytetu Palackiego w Olomuńcu. Autor omówił na tle szerszej diagnozy dotyczącej czeskiego komiksu historycznego diegetyczne aspekty kilku albumów, do których i ja odnoszę się w prezentowanym wydowie. Są to: *Jan Hus* Aleša Mrázka, *Ve jměnu*

Husa. Zrozeni kalicha Zdenka Ležáka i Michala Kociána oraz jaza *Opráski ščeskí historje*. Nie traktuję swojego tekstu jako polemiki z tezami Michała Hanczakowskiego, jednak w wielu przypadkach mam odmienne zdanie niż on, co będę sygnalizował w odnośnych przypisach. Natomiast pewne oczywistości tyżące historiozoficznego podglebia husyckich powieści graficznych są wspólne i dla mnie, i dla niego, więc źródłowym odwołaniem będą cytowane publikacje naukowe. Z kilku ustaleń z uwagi na to, że wcześniej pojawiły się w publikacji dra Hanczakowskiego postanowiłem zrezygnować.

[13] Ciekawym przykładem międzygatunkowych poszukiwań jest napisany przez Ležáka wspólnie z żoną Martiną Otčenáškovą i zilustrowany przez Kociána album komiksowy *Jail City. Město v zajetí* opowiadający o westernowych przygodach Roberta, współczesnego czeskiego nastolatka, któremu podczas pobytu w Stanach Zjednoczonych udało się pokonać barierę czasu. Oryginalnym pomysłem było dołączenie do wydania książkowego gry planszowej pomyślanej jako alternatywne uzupełnienie fabularnej narracji. Zob. Z. Ležák, M. Otčenášková., M. Kocián, *Jail City. Město v zajetí*, Brno 2017.



Na szczególną uwagę zasługuje ich dwutomowe hussiticum – *Ve jménu Husa. Zrození kalicha* (W imieniu Husa. Narodziny Kielicha, 2015) i *Jan Žižka. Boží bojovník ve jménu Husa* (Jan Žižka. Boży wojownik w imieniu Husa, 2019). Obie publikacje są podobnie pomyślane (il. 1). Plansze komiksowe zajmują około jednej trzeciej całości, a pozostałe części wypełniają bogato ilustrowane komentarze historyczne napisane przez Ležáka. W opiniach towarzyszących premierze albumu pojawiły się na taką okoliczność stosowne określenia niby-gatunkowe „není čistý komiks” (nieczysty komiks) lub „učebni komiks” (komiks dydaktyczny)[14]. Ten sposób prezentowania historycznych treści budził wcześniej recenzijskie zastrzeżenia, szczególnie wobec podobnie

Il. 1. Z. Ležák, M. Kocián, *Ve jménu Husa. Zrození kalicha*, Brno 2015; Z. Ležák, M. Kocián *Jan Žižka. Boží bojovník ve jménu Husa*, Brno 2019

[14] Nieskrywany dydaktyczny cel mają także publikacje obrazkowe obejmujące całościowo wykład czeskiej (i czechosłowackiej) historii. Ciekawym przykładem są *Ilustrované dějiny...* Petra Dvořáčka z rysunkami Josefa Quisa, w którym czasom husyckim poświęcono cztery rozdziały: *Pravda na hranici*, *Proti všem*, *Bratři proti bratrům* i *Král dvojího lidu*. Główny materiał informacyjny stanowią hasłowo skonstruowane i umieszczone w ramach opisy biograficzne (Jan Hus, Zikmund Lucemburský, Jan Žižka, Prokop Holý, Jiří z Poděbrad), dotyczące ważnych wydarzeń (První pražská defenestrace, Bitwa na Vítkově, Bitwa u Lipan) czy wreszcie odsyłające do pojęć uformowa-

nych w tamtej epoce (Vozová hradba, Spanilé jízdy, Palné zbraně). Komiksowe kadry są jedynie uzupełnieniem, nie zawsze logicznie ze sobą powiązaniem, np. obrazek ukazujący śmierć Jana Husa poprzedzony został planszą z grupą studentów uniwersytetu, którzy opuszczają Pragę, mówiąc „Ideme do Německa, tam jsou lepší školy”. Akcent położony został na polityczny i militarny charakter ruchu husyckiego, a świadectwem lekceważenia religijnych odniesień jest marginalne potraktowanie w rysowanej przestrzeni najważniejszego symbolu rebelii – Kielicha. Zob. P. Dvořáček, J. Quis, *Ilustrované dějiny naší země pro děti i dospěle + komiks*, Olomouc 2013, s. 56–71.

skonstruowanego *Generala Fajtla*[15], ale tym razem utyskiwań było mniej. Średniowiecze to czas skomplikowanych napięć religijnych, stąd doceniono dydaktyczny potencjał komentarza tekstowego i jego nowoczesną formę prezentacyjną. Właśnie dlatego jedna z recenzji zatytułowana została *Husitství v moderním hávu* czyli *Husytyzm w nowoczesnych szatach*. Michał Hanczakowski przyczyn takiego stanu rzeczy dopatrywał się m.in. w braku instytucjonalnej, pozabranżowej presji, ponieważ za wydaniem komiksu *Ve jménu Husa...* nie stał żaden związek wyznaniowy, a daleko posunięty, nasycony rytualną popkulturową przemocą realizm rysowanych plansz spowodował, że praski kaznodzieja „stał się bohaterem dość krwawej opowieści, która bardziej przypomina hollywoodzki film niż historię reformacji w Kościele”[16].

Leżákowi i Kociánowi udało się pokazać fundamenty religijnego i politycznego fenomenu husytyzmu dzięki połączeniu perspektywy historycznej z dzisiejszym rozumieniem takich pojęć jak tolerancja, kontestacja i przemoc, a to jest coś więcej niż tylko dyspozycja dydaktyczna. Mimo szczupłości części komiksowej – przypomnę, że są to trzy segmenty 20-planszowe – wykład teologiczny i kulturowy jest gęsty od rozmaitych znaczeń. Budulec każdego epizodu łączy bowiem przekonanie o szczególnej roli jednostki – roli sprawczej, choć nie zawsze pozytywnej. Obok Jana Husa bohaterami poszczególnych części byli jeszcze król Václav IV i jeden z przywódców radykalnego odłamu biedoty praskiej z okresu pierwotnego poruszenia antyluksemburskiego – ksiądz Jan Želivský. Wszystkie te postaci mają też swoje filmowe reprezentacje, co – jak się wydaje – nie jest bez znaczenia. Przyjrzymy się więc religijnym, teologicznym czy konfesyjnym ornamentom poszczególnych komponentów husyckiego komiksu.

Czeska (mniej czechosłowacka) tradycja przedstawiała Jana Husa zawsze w ten sam sposób. Jest reprezentantem tej strategii poszukiwania narodowej tożsamości, która afirmuje mądrość i odwagę połączoną z poświęceniem. Rysunki Kociána koncentrują się na petryfikowaniu takiego wizerunku. Dialektyczne przekonanie o słuszności hasła „prawda vítězí” (prawda zwycięży), wyrastające z czeskiej mitologii narodowej ma jednak też współczesny wymiar eschatologiczny

Nieco inaczej pomyślanym, ale przeznaczonym dla tego samego odbiorcy (nawet młodszego, wydawca bowiem zamieścił informację, że książka adresowana jest do czytelników od lat ośmiu), projektem jest kolektywny „podręcznik graficzny” *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Poszczególne kadry są uzupełnione komentarzem ulokowanym poza nimi, poniżej obrazków. Niewiele treści religijnych jednak możemy między tymi komponentami odnaleźć. Zob. J. Černý, P. Zátka, Z. Adla, J. Kalousek, *Obrázky z českých dějin a pověstí*, Praha 2019, s. 72–85.

[15] Najczęstszym zarzutem był asymetryczny układ publikacji. Chwalono dokumentację zebraną przez

Šorela, jakość fotogramów i rozległość opisów, ale część komiksowa pozostawiała sporo niedosytu. Zdaniem niektórych recenzentów była zbyt krótka, za bardzo pretekstowa i nie spełniała żadnego z celów, jakie stawia się historycznym powieściom graficznym. Zob. M. Spačilová, *Masaryk, Fajtl. Superhrdinové nových českých komiksu doopravdy žili*, iDNES.cz, 6.11.2013, https://www.idnes.cz/kultura/literatura/komiksy-o-masarykovi-a-fajtlovi.A131106_135750_literatura_ob (dostęp: 18.11.2021).

[16] M. Hanczakowski, *Hus, anniversaries and Opráski. Around the comic image of John Hus and the Hussites*, „Perspektywy Kultury” 2015, nr 13(2), s. 21.

i opowieść Ležáka-Kociána nie ma zamiaru tego napięcia zmieniać, a przekonania o antywytykańskiej postawie św. Jana Husa naruszać. Ten współczesny wymiar tworzy doktryna Czechosłowackiego Kościoła Husyckiego (Církev československá husitská), wspólnoty opartej na przekonaniu o państwowotwórczym potencjale doktryny religijnej, która nie unika komiksowych odwołań (o czym w dalszej części tekstu). Poszczególne plansze są zatem z jednej strony dynamicznym przeglądem Husowej biografii, z drugiej zaś ilustracją doktrynalnych fundamentów późniejszej rebelii (nie chcę i nie mogę używać terminu schizma). Rozmowy toczony z Hieronimem z Pragi (Jeroným Pražský), arcybiskupem Zbynkem Zajícem (Zbyněk Zajíc z Hasenburka) czy początkowym zwolennikiem, a później zdecydowanym oponentem Štěpánem Pálcem (Štěpán z Pálce) to dialogowe deklaracje, ale też ikoniczne komentarze. Wnętrza Kaplicy Betlejemskiej, sal wykładowych praskiego uniwersytetu, celi w wieży dominikańskiego klasztoru w Konstancji, gdzie ostatnie miesiące przed kaźnią spędził Jan z Husinca, wreszcie stos nad brzegami Renu tworzą zestaw symbolicznych odwołań ukazujących aksjologiczne i religijne ówczesnej materii pomieszanie. W tym segmencie opowieści właśnie teologiczny porządek jest zasadniczy, a narodowy charakter ruchu, który można wrzucić do worka z napisem „Czesi kontra reszta świata”, pozostaje w tle.

Król Václav IV, nieszczęsny monarcha, którego czarna legenda wlokła się przez stulecia, jest kolejnym bohaterem książki. Zestaw komiksowo-historycznych stereotypów otwiera podwójna plansza ilustrująca znany z podręczników epizod mówiący o zbezczeszczeniu miejsca jego pochówku w klasztorze na Zbraslaviu. Zresztą Ležák dokładnie przemysłał konstrukcję narracyjną. Wszystkie trzy opowieści są symbolicznymi, a jednocześnie głęboko osadzonymi w czeskich kalendarzach zwrotami polityczno-religijnymi – wydarzeniami, od których „coś się zaczynało”. W przypadku Husa – zanim poznamy święte życie i męczeńską śmierć, musimy towarzyszyć mu w soborowym uwięzieniu[17]. Mamy zatem próbę budowania figury świętego, hagiograficznego, acz nie mirakularnego „dobrego życia” wybranego przez Boga bohatera. Václav IV, w momencie kiedy Ležák i Kocián zaczynają snuć o nim opowieść, już nie żyje, a jego truchło zostaje wyjęte z grobu, odarte z szat i pojone przez husyckich „bożych bojowników” tanim winem, które tak uwielbiał za życia. To konwencja grozy – w kategoriach rozważań eschatologicznych infernalna, a w popkulturowej stylistyce właściwa dla poetyki gatunkowej gore. Václav w tych kadrach jest odpowiednikiem protagonisty straszącego po śmierci – nieumarłego na poziomie symbolicznym (il. 2).

[17] Ciekawym popkulturowym sygnałem świadczącym o głębokim ulokowaniu w czeskiej edukacji mitu męczeńskiej śmierci Jana Husa jest scena z popularnej komedii normalizacyjnej *Mareczku, podaj mi pióro* (1976) w reż. Oldřicha Lipskiego. Kiedy główny

bohater Jiří Kroupa chce pokazać synowi korzyści z poważnego traktowania edukacji szkolnej, a szczególnie z poznawania ojczyстых dziejów, mówi: „ja po trzydziestu latach wszystko pamiętam. Proszę bardzo – spalanie Jana Husa, rok 1415”.



Il. 2. Z. Ležák, M. Kocián M., *Ve jménu Husa. Zrození kalicha*, Brno 2015, s. 84

To zatem mit antyreligii, bluźnierczych praktyk, które mogą ujawnić całą istotę zła. I to nie tylko w kontekście przywołanych obrazków. Zanim Luksemburczyk stał się synonimem „sprawcy Husowej śmierci” pojawiał się w graficznych sytuacjach mocno nacechowanych religijnie, ale zawsze towarzyszył mu niepokój aksjologiczny. Nawet wtedy, gdy były to koronacja na króla Czech dokonana przez arcybiskupa Arnošta z Pardubic, intronizacja na cesarza rzymskiego, śmierć macochy Elżbiety Pomorzanki czy spór z Janem z Jenšteina, to twarz protagonisty zawsze eksponowała starość, zgorzknienie i okrucieństwo. Recenzenci komiksu w Czechach byli bardziej oględni przy jego charakterystyce:

Miał problemy nie tylko z Husem, ale także z własnym bratem Zygmuntem, a zwłaszcza z alkoholem. Choć ma na koncie dobre uczynki, historycy pamiętają go jako bardzo gnuśnego króla. Zbyt często zmieniał zdanie i zamiast rządzić, poświęcił się popularnym polowaniom i alkoholowi. Jan Hus był początkowo jego przyjacielem, ale zaszkodziły mu kazania na temat życia królewskiego, które wygłaszał w Kaplicy Betlejemskiej[18].

Ostatni komiksowy segment zaczyna się od pierwszej praskiej defenestracji i nasycenia kadrów elementami agonicznymi zarówno w figuratywnych kompozycjach, jak i w dialogowych „bublinach”. Szczególnie sugestywna jest plansza pokazująca kaznodzieję z nowomiejskiego kościoła Panny Marii Śnieżnej, Jana Želivskiego, którego krótka deklaracja tłumaczy wszystko – „Nie ma drogi odwrotu. Właśnie staliście się bożymi bojownikami” (il. 3).

Religijność radykalnych husytów była niedialogiczna i bezalternatywna. Dla nich skończył się dotychczasowy porządek teologiczny i to zostało w komiksowej, choć dydaktycznej, postaci ujęte przez Kociána i Ležáka. Husycka mitologia, która powracała do świadomości Czechów od XIX-wiecznego wybudzenia narodowego w postaci powieści Aloisa Jiráska, poprzez czechosłowacką tradycję I Republiki, aż po komunistyczne poszukiwanie dziedzictwa w powojennej perspektywie, przybierała rozmaite (niemniej zawsze progresywne) nacechowanie (Husa odbierano po prostu jego czasom), znalazła w komiksie znakomitą lokację. Mit religijny został w poszczególnych sekwencjach

[18] L. Loužecký, *Husitství v moderním hávu*, Boox, 16.07.2015, <https://www.cbdb.cz/recenze-255-husitství-v-modernim-havu> (dostęp: 15.12.2021).

zespolony z mitem państwowym, co ma długą tradycję w czeskich rozważaniach tożsamościowych. To po prostu pytanie, jakie i dzisiaj zadaje się nad Wełtawą: czy jesteśmy potomkami „bożych bojowników”? Krótki przegląd najważniejszych wydarzeń z lat 1419–1437 nie odpowiada jednoznacznie na to pytanie. Pierwszoplanowa postać, jaką jest Jan Želivský, budzi przerażenie. Mimo deklaratywnego „bożego boju” nie widać w przywoływanych sytuacjach „bożej prawdy”, która towarzyszyła Husowi w pierwszej graficznej noweli.



Autorzy tego albumu mieli gdzieś w tyle głowy wcześniejszy wzór – filmowy, czyli trylogię husycką Otakara Vávry (*Jan Hus*, 1953, *Jan Žižka*, 1954, *Przeciw wszystkim*, 1957), a pojawienie się kilka lat temu (również z rocznicowej potrzeby) kolejnej publikacji zatytułowanej *Jan Žižka. Boží bojovník ve jménu Husa* przywołuje jeszcze mocniej te teksty kultury. Kocián, i tu daje się zauważyć jego wcześniejszą współpracę z Gutwirthem, chciał husyckie epizody osadzić w mrokach średniowiecza, które za główną kategorię eschatologiczną przyjęło grzech i straszliwą za grzech karę. Album ten nieco różni się od swojego poprzednika, zastosowana została bowiem jedynie dwudzielna struktura. Pierwsza część to historyczny wykład pogrupowany na rozdziały z niewielką liczbą ilustracji. Okazuje się to niezbędną lekturą, umożliwiającą w miarę swobodne poruszanie się po części komiksowej bez nadmiaru konsternacji, która może być powodowana licznymi historycznymi odniesieniami. Plansze komiksowe nie są dzielone na poszczególne epizody jak w przypadku wcześniejszego albumu – mają charakter jednolity i wypełniają 60 stron. Internetowe recenzje raczej akceptowały ten autorski zamysł, jednocześnie wskazując na podręcznikowe, szkolne wyprofilowanie odbioru^[19]. Mam na ten temat jednak zupełnie inne zdanie. Rysownik zdecydował się na chłodniejszą fakturę świata przedstawionego, wyrafinowanie scen eksponujących przemoc i zastosowanie nieostrych konturów w planach zarówno dalekich, jak i bliskich, niejako w opozycji do swojego pierwszego projektu, wydanego kilka lat wcześniej. Niektóre epizody, jak pierwsza defenestracja praska, były już rysowane w tomie *Ve jménu Husa*, ale w zupełnie innych barwach (il. 4). Zredukowanie jaskrawych kolorów na rzecz niemal monochromatycznego efektu ma zatem swój głęboki sens. To

Il. 3. Z. Ležák, M. Kocián, *Ve jménu Husa. Zrození kalicha*, Brno 2015, s. 123

[19] Wu, Zdeněk Ležák, Michal Kocián: *Jan Žižka – Boží bojovník ve jménu Husa*, WuWejův zápisník, 17.08.2021, <https://blog.wuwej.net/2021/08/17/zdenek->

[-lezak-michal-kocian-jan-zizka-bozi-bojovnik-ve-jmenu-husa.html](https://blog.wuwej.net/2021/08/17/zdenek-lezak-michal-kocian-jan-zizka-bozi-bojovnik-ve-jmenu-husa.html) (dostęp: 22.05.2022).



Il. 4. Z. Ležák, M. Kocián, *Jan Žižka. Boží bojovník ve jménu Husa*, Brno 2019, s. 96

XVII-wiecznej Ameryki *Hrdinové víry*. Protagonistami tej ostatniej uczynił „odważnych ludzi wiary, którzy weszli do historii Dzikiego Zachodu nie jako rewolwerowcy i awanturnicy, ale jako szerczyiele dobrej nowiny, miłości i nadziei” [20]. Większość komiksów publikowana była w dziecięcym magazynie „Kroky”, który ukazuje się od 1998 r. i konsekwentnie używa opowieści graficznych do celów ewangelizacyjnych. W ostatnich latach wyszły nakładem wydawnictwa „Poutnikova četba” związanego z protestanckim kościołem reformowanym jeszcze trzy jego kolorowe albumy, z których *Jan Amos i Přítel indiánů David Zeisberger* są tematycznym rozwinięciem wcześniejszych seryjnych przedsięwzięć, a *Lili* opowieścią o doświadczeniu Boga w Terezińskim piekle obozowym. Scenariusz komiksu *Jan Hus* (2015) podążał śladem mitu zarówno narodowego, jak i religijnego. Mrazek pokazał życie mistrza Jana w 14 krótkich 2–3-planszowych epizodach, poczynając od Husinca, gdzie przyszedł na świat, poprzez naukę na uniwersytecie praskim, przyswojenie nauk Johna Wycliffa, kaznodziejską działalność w Kaplicy Betlejmskiej, kontakty z królem Václavem IV, dekret kutnohorski, aż po obłożenie papieskim interdyktem, azyl na zamku w Kra-

spojrzenie na rewolucję husycką oczyma (okiem) głównego protagonisty opowieści – tytułowego husyckiego hejtmana. Ten punkt widzenia przede wszystkim respektuje agoniczny wymiar historii.

Dopełnieniem komiksowych wizerunków Husa tworzonych w ramach rocznicowych zobowiązań jest poświęcony mu w całości 64-stronicowy zeszyt *Jan Hus* Aleša Mrazka, wydany w oficynie Czechosłowackiego Kościoła Husyckiego Kalich. Mrazek nigdy nie krył swojego konfesyjnego zaangażowania i nie przeżyła go opinie mówiące o perswazyjnym, wręcz modlitewnym nacechowaniu rysowanych kadrów. Jego dorobek wyłącznie respektuje taką formacyjną powinność, którą można nazwać katechizacją przez komiks. W roku 2013 ukazała się rysowana opowieść o przybyciu na Morawy świętych Cyryla i Metodego zatytułowana *Mezi modlou a křížem*, później komisowa biografia Marcina Lutra, planowana jako pierwsza część cyklu *Hrdinové Reformace*, historia Braci Morawskich – *Moravští bratři* i epicka seria ulokowana w realiach

[20] *Alešovy stránky*, <https://alesovy.estranky.cz/clanky/comixy.html> (dostęp: 12.12.2021).

kovcu i kaźń nad brzegami Renu. Daje jednak całości biograficzną ramę, podobnie bowiem jak uczynił to Leżák z Kociánem w pierwszym epizodzie albumu *Ve jménu Husa. Zrození kalicha*, rozpoczyna od... sytuacji końcowej, gdy Hus rozmyśla nad swoim życiem, oczekując w celi klasztoru dominikańskiego w Konstancji na werdykt papieskiego sądu. Jedna rzecz wydaje się czymś więcej niż tylko artystyczną kreacją – wizerunki świętego dla husytów protagonisty zostały wymodelowane w iście chrystopologicznym ujęciu^[21]. Świadectwem tego jest plansza ukazująca Jana Husa spoglądającego przez okno swej celi (il. 5), w zdecydowany sposób naruszająca tradycyjny, znany z olejów XIX-wiecznych budzieli, portret czeskiego narodowego bohatera.

Komiksowe hussitica uzupełnia jeszcze kilka produkcji, z których pierwsza jest pochodzenia nie nadwełtawskiego, ale nadsekańskiego. Znany z powieści (autobio)graficznej *Rycerze św. Wita* David B., czyli Pierre François David Beauchard stworzył w 2006 r. trzynowelową opowieść *Le Jardin armé et autres histoires*^[22], którą w Polsce w doskonałym tłumaczeniu Katarzyny Koły jako *Uzbrojony ogród i inne historie* wydała trzy lata później Kultura Gniewu^[23]. Dwa husyckie epizody – tytułowy *Le Jardin armé* i *Le Tambour amoureux – Zakochany bęben* (trzeci, otwierający zbiór – *Le Prophète voilé – Zamaskowany prorok*, pochodzi z orientalno-baśniowego uniwersum *Tysiąca i jednej nocy*) pokazują symboliczny mistycyzm religijny, mitologię okrutnych baśni i oryginalną urodę krwawej sztuki średniowiecza, skonfrontowaną z wyobraźnią ukształtowaną przez malarstwo Hieronima Boscha i XX-wieczne kubistyczne fantazmaty Pabla Picassa. Francuski rysownik i autor komiksów dość swobodnie potraktował okres husycki – zafascynowały go bowiem niesamowitości: formowanie się sekty adamitów i niezwykle wyrafinowany przypadek bojowego tarabanu, bębna wojsk sierocych, instrumentu wyjątkowego, bo wykonanego ze skóry Jana Žižki. Wielki hetman z Trocnova zresztą jest też jednym z protagonistów tytułowej, środkowej noweli, a epizod



Il. 5. A. Mrázek, *Jan Hus*, Praha 2015, s. 12

[21] Na ten aksjologiczny status komiksowego Jana Husa zwrócił uwagę w swej przekrojowej analizie Michał Hanczakowski, pisząc: „Opowieść zaczyna się od ilustracji przedstawiającej Husa w więzieniu w Konstancji, domagającego się wysłuchania przez całe zgromadzenie soborowe. Hus od samego początku porównywany jest do Chrystusa, co mocno podkreśla

konfesyjny charakter komiksu”. Zob. M. Hanczakowski, op. cit., s. 17.

[22] David B., *Le Jardin armé et autres histoires*, Paris 2006.

[23] Idem, *Uzbrojony ogród i inne historie*, przeł. K. Koła, Warszawa 2009.



Il. 6. B. David, *Uzbrojony ogród i inne historie*, przeł. K. Koła, Warszawa 2009, s. 39

David B. zmierzył się w udany sposób z legendami, które w późnym środkowoeuropejskim średniowieczu odegrały rolę formacyjną, jednak w napięcie między narodową tożsamością a religijnym niepokojem siłą rzeczy nie mógł się wpisać. Eschatologia i bliska gnozie interpretacja

[24] Przykładem tego może być internetowy tekst komentujący polskie wydanie *Uzbrojonego ogrodu*, w którym czytamy: „przewodnikiem Žižki, dzięki któremu odnajdzie tytułowy ogród, do którego wycofali się adamicy, będzie gęś – symbol nie tylko niebios, ale i wtajemniczenia, tajemnych ścieżek, po których będzie musiał przejść Žižka”. Owa gęś nie jest ani symbolem nieba, ani tajemnicy, ale personifikacją Jana Husa (cz. Gęś), którego dziedzictwo, poświęcenie i teologiczna doktryna już w czasach wojen husyckich były przeinaczane, deformowane i instrumentalizowane, a on sam stał się raczej mitem i religijnym prorokiem niż historycznym teologiem. Zob. J. Kopec, *Heretycka biblia pauperum*, Poltergeist, 1.01.2010, <https://polter.pl/komiks/str3,Uzbrojony-ogrod-c21011> (dostęp: 12.01.2022).

[25] Droga do wydania tego komiksu była bardzo długa, ale zainteresowanie twórczością Davida B. w Cechach zaczęło się jeszcze w XX wieku. Najpierw sporym uznaniem cieszyła się jego seria *Rycerze św. Wita* (cz. *Paduoučnice*) wydana w roku 2000. Siedem lat później przyznana mu została najważniejsza nadweltawska nagroda komiksowa Muriel, którą odebrał osobiście podczas ceremonii w praskim teatrze Archa. Wtedy też w kuluarach prezentowano kilka plansz z *Zahrady ve zbrani*, a kilka miesięcy później 10-stronicowy fragment powieści pojawił się w letnim wydaniu magazynu „Komiksfest! Review”. Zob. J. Samohejl, *Zahrada ve zbrani serviruje tuplovaného Žižku s Mohamedánským předkrmem*, Komiksárium, 2.11.2015, <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2015/11/zahrada-ve-zbrani-serviruje-tuplovaneho-zizku-s-mohamedanskym-predkrmem> (dostęp: 10.12.2021).

dokonanej przez niego rzezi na pikardach należy do szczególnie wstrząsających.

Historię wypełniają obrazy pozornie odwołujące się do gorących dysput religijnych między rozmaitymi odłamami radykalnych średniowiecznych heretyków, a w rzeczywistości będące projekcją motywowanych eschatologicznie lęków, poczucia winy, świadomości popełniania grzechów, a także nieokiełznanej żądzy poznania prawdy – czyli diabolicznej istoty naszych czasów (il. 6). David B. jako scenarzysta nie unika metafor wymagających teologicznej i historycznej wiedzy, nie zawsze czytelnych nawet dla recenzentów[24], ale w konsekwencji składających się na obraz wieloznaczny, ułożony pomiędzy religijną powagą a gnostycką dociekliwością i heretycką odwagą. Czeskie wydanie komiksu pojawiło się dość późno – w 2015 r.[25] Praskie wydawnictwo Baobab, specjalizujące się w dziecięcej i młodzieżowej literaturze edukacyjnej, przy budżetowym wsparciu rady husyckiego miasta Tabor wypuściło na rynek 112-stronicowy album, zaprosiło Davida B. i zorganizowało uroczystą premierę na miejscowym festiwalu Taboob.

teologicznych poglądów były dla niego pretekstem do konstruowania opowieści o poszukiwaniu Boga i sensie wiary. Tłumaczy to krótkie, mające zapewne służyć promocji albumu, zarysowanie tła zamieszczone na tylnej okładce czeskiego wydania komiksu:

Średniowiecze: czas mistycznych uniesień, religijnych niepokojów i oczekiwania na koniec świata. Ludzie błąkają się po ziemi i szukają drogi, która ich poprowadzi prosto do Boga. Niektórzy nauczają, buntując się przeciwko kościelnemu kanonowi i dziedzictwu, inni zostawiają rodziny, pozbywają się majątków i zakładają idealne w ich rozumieniu wspólnoty[26].

Kto wie, czy ten sposób spoglądania na średniowieczne herezje nie jest najbliższy ich rzeczywistości, osadzonemu w aurze epoki wymiarowi, czy nie oddaje ogromu okrucieństwa wywołanego przez fanatyzm i przekonanie o słuszności stosowania przemocy dla osiągnięcia ideologicznych efektów, a poprzez przywołanie archetypicznych wzorców na tyle uniwersalnych, że ilustrujących fascynację monstruariatami do dzisiaj.

Twórczość rysownika komikсового podpisującego swoje opowieści sygnaturą „jaz” jest znana coraz lepiej i została już omówiona przez dra Hanczakowskiego w kontekście husyckiej tematyki[27]. Pod tym tajemniczym pseudonimem ukrywa się autor internetowych opowieści rysunkowych, które niedawno zostały zebrane w kilku mniej lub bardziej okazałych albumach, zatytułowanych *Opráski sčeskí historie*[28]. Latem roku 2020 w warunkach pierwszego pandemicznego połuzowania obostrzeń, dla uczczenia 400. rocznicy bitwy na Białej Górze, w praskiej niezależnej Małej Galerii Villa Pellé zorganizowana została wystawa jego prac zatytułowana *Naše slavní bojě*[29]. Świadomie zdezastowana pisownia języka czeskiego, poprzekręcane nazwy historycznych postaci i obiektów są w jego uniwersum świadectwem ironicznego i pełnego wieloznaczności podejścia do przeszłych wydarzeń. Adresatem zatem jest czytelnik o wyjątkowych kompetencjach:

Można powiedzieć, że jazowe „opráski” to głosy oparte na przesadzie i metaforze. On sam uważa za największy żart w historii Czech to, że naród czeski od tysiąca lat jest w tym samym miejscu – wśród swoich silnych sąsiadów w środku Europy. „Paradoks polega na tym, że Czesi nieustannie tworzą o sobie mity, świadczące o tym, że unikają walki, że są tchórzami. Gdybyśmy naprawdę byli tchórzami, dawno by nas tu nie było”[30].

[26] B. David, *Zahrada ve zbrani a jiné příběhy*, przeł. H. Zahradničková, Praha 2015.

[27] M. Hanczakowski, op. cit., s. 23.

[28] Uniwersum zaproponowane przez jaza jako oferta wydawnicza stale się powiększa. Oprócz pięciu zeszytów cyklu *Opráski sčeskí historie* wydawanych w latach 2014–2018 ukazał się także dyptyk *Opráski z historie svjeta* (2016–2017) oraz *Oprásgy slovenckej historie* (2018). Najbardziej okazałe efekty przybrały postać dwóch kilkusetstronicowych zbiorów: *Opráski sčeskí historie f koftce* (2016), *Opráski f krichli* (2021) i album *Opráski noví povjězti čezki* (2019).

[29] *Slavné české bitvy – výstava nejen k výročí bitvy na Bílé hoře*, Villa Pellé, <https://villapelle.cz/opraski-sceski-historje/> (dostęp: 28.05.2022).

[30] M. Kaňková, H. Slívová, *Za největší vtip českých dějin považují, že Češi žijí už tisíclet na stejném místě, říká autor oprásků Jaz*, Český rozhlas, 5.08.2020, <https://vltava.rozhlas.cz/za-nejveti-vtip-ceskych-dejin-povazuji-ze-cesi-ziji-uz-tisic-let-na-stejnem-8267004> (dostęp: 20.12.2021).



Il. 7. jaz, *Opráskí ščeskí historje. Žmikund vs Huz – paralenňi žitovopisi*, Praha 2015

intensywnie, a najszerszym ich przywołaniem jest album zatytułowany *Opráskí ščeskí historje – Žmikund vs. Huz – paralenňi žitovopisi* (il. 7). W czterokadrowych planszach nie ma wykładu historycznego, hołdu dla tradycji, poszanowania religijnej powagi, a króluje deformacja, anarchiczny żart i daleko posunięte obrazoburstwo.

Unikatowym projektem zarządzania pamięcią husycką, choć nieco na marginesie niniejszych rozważań, wydaje się publikacja *Husité, husáci a my* zmarłego w 2017 r. Vladimíra Renčína, wybitnego rysownika i autora oprawy graficznej wielu ważnych pozycji dla naukowego (i nie tylko naukowego) edytorstwa czeskiego. Należą do nich m.in. popularyzatorski przewodnik Heleny Stejskalovej i Petra Čorneja *Jan Žižka z Trocnova tahák (nejen) pro žáky školou povinné*[31], w którym przedrukowano sporo rysunków z wspomnianej wcześniej edycji. Propozycja Renčína nie jest komiksem, raczej można ją nazwać książką obrazkową lub ilustrowaną antologią źródłową[32]. Pretekstem do zamieszczenia ponad 100 rysunków stały się dwa XV-wieczne utwory poety i mistrza Uniwersytetu Praskiego Vavřinca z Březová *Husitská kronika* oraz *Píseň o vítězství u Domažlic*. Pierwszy z nich jest niedokończoną relacją z pierwotnego poruszenia antyluksemburskiego, doprowadzoną do 1422 r. i napisaną z pozycji autora niechętnego praskim radykalnym husytom, drugi to 24-stronnicowy poemat sławiący zwycięstwo utrakwistów nad wojskami pierwszej krucjaty w bitwie pod

Inspiracją dla jaza są grafiki niegdyś popularnych karykaturzystów – Vladimíra Jiráňka, twórcy kultowych postaci czeskiej animacji, jak Pat i Mat z serialu *Sąsiedzi (...A je to!, 1976–2018)*, i Pavla Kantorka, który swoją życiową formułę twórczą sytuował między badaniami naukowymi (był profesorem nauk biologicznych i fizycznych) a satyrycznymi komentarzami rysunkowymi, publikowanymi najpierw w prasie czeskiej m.in. w kultowym „Dikobrazi”, a po wyemigrowaniu do Kanady na łamach tytułów niekoncesjonowanych. W Internecie powstała nawet grupa licząca 6000 jego fanów „Příznivci humoru Pavla Kantorka”. Te uwagi są istotne dlatego, że świat wyobrażony jaza modelowany jest przez uproszczoną kreskę, monochromatyczną opozycję czerni i bieli oraz anarchiczny sposób komentowania diegetycznych sytuacji – tak jak u jego antenatów. Bohaterowie epoki husyckiej są przez jaza wykorzystywani

[31] H. Stejskalová, P. Čornej, *Jan Žižka z Trocnova tahák (nejen) pro žáky školou povinné*, České Budějovice 2017.

[32] Podobnie pomyślanym albumem Renčína była rysowana historia narodu czeskiego wykorzystu-

jąca fragmenty tekstów Aloisa Jiráňka *Staré pověsti české* i Františka Palackiego *Dějiny narodu českého v Čechách a v Moravě*, które należą do kanonu literatury tożsamościowej. Zob. Renčín, *Z dějin národa českého*, Praha 2012.

Domažlicami w 1431 r. To ważne źródła, pierwotnie napisane po łacinie, a około 1500 r. przełożone na język czeski. Ukształtowały one wyobraźnię największego piewcy sławy husyckiej Aloisa Jiráska, który na nich właśnie oparł narracje swoich powieści *Proti všem* i *Bratrstvo*[33]. Grafiki Renčina sprawiają wrażenie szkiców sytuacyjnych, utrzymane są w stylistyce ilustracji prasowych, a ich żartobliwy ton powoduje, że można je traktować jako głosy wymykające się tylko historycznemu kontekstowi, np. towarzyszący opisowi osądzenia i spalenia mistrza Jana Husa rysunek opatrzony został podpisem: „Z kosmicznego chaosu powstają planety. Powstały też ČSSD i ODS[34], utrakwiści i tym podobne partie”[35]. Poszczególne obrazki nie układają się zatem w linearną opowieść, a odwołania do przeszłości przeplatają się z bieżącym komentarzem dotyczącym doświadczeń społeczeństwa czeskiego w drugiej dekadzie XXI wieku. Religijny charakter zatem służy podkreśleniu współczesnych niepokojów.

Czeski komiks historyczny reprezentowany jest przez coraz liczniejszą grupę twórców należących do rozmaitych generacji. Rysunkowe opowieści husyckie wpisywały się najczęściej w model podwójnego ich traktowania. Pierwszy z nich respektował porządek edukacyjny. Komiksy Ležaka i Kociána proponowały co prawda krwawe obrazy z epoki, ale reprezentowały historiozoficzny, podręcznikowy kontekst czeskich dziejów. Stąd wnikliwy, czasami asymetryczny wykład tekstualny, podzielony na rozdziały, wzbogacony chronologicznie uporządkowanymi kalendariami i biograficznymi medalionami. Ta perspektywa uzupełniana była przez przeznaczone dla dzieci książki obrazkowe, wśród których najbardziej konsekwentny w projektowaniu husyckiego konterfektu okazał się kolejny duet autorów Klára Smolíková i Jan Smolík, o którym zresztą warto byłoby napisać odrębny artykuł[36].

[33] M. Kopecký, *Dějiny starší české literatury*, Opava 1991, s. 13; J. Hrabák, *Účast literatury na ideové přípravě revolučního hnutí a na revolučních bojích*, [w:] *Dějiny české literatury I, Starší česká literatura*, red. J. Mukařovský, Praha 1959, s. 209.

[34] ČSSD – Česká strana sociálně demokratická (Czeska Partia Socjaldemokratyczna) to ugrupowanie, którego były lider Miloš Zeman był od 2013 do 2023 r. prezydentem Republiki Czeskiej, z kolei ODS – Občanská demokratická strana (Obywatelska Partia Demokratyczna) powstała po rozpadzie Forum Obywatelskiego (Občanské fórum) w 1991 r., a do jej przywódców należał były prezydent Václav Klaus.

[35] Renčina, *Husité, husáci a my*, Praha 2015, s. 20.

[36] Opracowania Kláry Smolíkovéj ilustrowane przez Honzě Smolíka są trudnymi do sklasyfikowania projektami autorskimi. Zawierają zarówno klasyczną ilustrację książkową, jak i plansze komiksowe ekstrapolowane do części tekstualnych. Problematykę husycką reprezentują dwa tytuły. Pierwszy z nich jest

typową opowieścią z edukacyjnym podtekstem. Bohaterka, 10-letnia Blanka podczas pobytu z rodzicami w Konstancji spotyka mówiącą gęś (husa), która nie dość, że potrafi mówić, to jeszcze jest długowieczna i pamięta wydarzenia związane ze spaleniem mistrza Jana (nomen omen) Husa w 1415 r. Zob. K. Smolíková, J. Smolík, *Husův dům*, Praha 2015. Nieco wcześniejsza publikacja przenosi młodych (a może nie tylko młodych) czytelników i oczywiście bohaterów Anežkę i Mikuláša do czasów wojen husyckich, kończąc ich przygodę po bitwie pod Lipanami. Zob. K. Smolíková, J. Smolík, *Husité*, Praha 2013. Te edycje uzupełniają jeszcze dwie książki: *Řemesla* (Praha 2013) i *Jak sestavi město* (Praha 2014), również ilustrowane przez Jana Smolíka. Z rozlicznych projektów autorki należy także zauważyć ostatnie jej przedsięwzięcia wpisujące się w fakturę czeskiego komiksu historycznego. Tym razem wspólnie z rysownikiem Lukášem Fibrichem zajęła się innym bohaterem religijnym z czeskich dziejów – Janem Amosem Komenskim. Przygotowała

Drugi model z uporem uprawiany przez Aleša Mrazka jest wyraźnie nastawiony na ewangelizację, a postać Jana Husa stanowi tylko jeden z elementów budowania szeregu legend o konfesyjnym nacechowaniu. Zresztą Mrazek w swoich opowieściach komiksowych bardziej afirmatywnie niż do tradycji husyckiej odnosi się do religijnego znaczenia Braci Czeskich. Między tymi sposobami reprezentacji, choć właściwie należałby napisać daleko od nich, sytuuje się jaz ze swoim ironiczno-anarchicznym projektem dekonstrukcji narodowej historii.

Na zakończenie warto wspomnieć o jeszcze jednym przedsięwzięciu, pomyślanym jako 5-tomowa edycja prezentująca w komiksowym stylu światowe dzieje sztuki. Do tej pory ukazały się dwa albumy, z których jeden na marginesie odnosi się do tematyki zaprezentowanej w moim tekście. Może zresztą posłużyć jako konkluzja – choć pozornie dotyczy króla Václava IV jako mecenasa „pięknego stylu w środkowo-europejskim gotyku”, w rzeczywistości dobrze charakteryzuje duchowość późnego średniowiecza:

Na koniec życia szlag go [Václava IV – przyp. M.G.] trafił i to z powodu husytów. A potem wybuchły wojny, a to, co wydawało się być w konflikcie z prawdziwym Kościołem Jezusa, zostało zniszczone. W tym liczne obrazy, rzeźby i klasztory... W końcu husyci zrozumieli, że i oni nie mogą obyć się bez sztuki. Po prostu zakwestionowali luksusowy wygląd dzieł i przesadny szacunek dla nich, jednocześnie dostosowując ich tematykę do swoich potrzeb^[37].

BIBLIOGRAFIA

- Alešovy stránky*, <https://alesovy.estranky.cz/clanky/comixy.html> (dostęp: 12.12.2021)
- Hanczakowski M., *Hus, anniversaries and Opráski. Around the comic image of John Hus and the Hussites*, „Perspektywy Kultury” 2015, nr 13(2), s. 11–31
- Hrabák J., *Účast literatury na ideové přípravě revolučního hnutí a na revolučních bojích*, [w:] *Dějiny české literatury I, Starsi česká literatura*, red. J. Mukařovský, Praha 1959, s. 195–251
- Kaňková M., Slívová H., *Za největší vtíp českých dějin považují, že Češi žijí už tisíc let na stejném místě, říká autor oprásků Jaz*, Český rozhlas, 5.08.2020, <https://vltava.rozhlas.cz/za-nejvetsi-vtip-ceskych-dejin-povazuji-ze-cesi-ziji-uz-tisic-let-na-stejnem-8267004> (dostęp: 20.12.2021)
- Kopecký M., *Dějiny starsi české literatury*, Opava 1991
- Kopeć J., *Heretycka biblia pauperum*, Poltergeist, 1.01.2010, <https://polter.pl/komiks/str3,Uzbrojony-ogrod-c21011> (dostęp: 12.01.2022)
- Ládek J., Pavelka R., *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989*, Praha 2010
- Loužecký L., *Husitství v moderním hávu*, Booxy, 16.07.2015, <https://www.cbdb.cz/recenze-255-husitstvi-v-modernim-havu> (dostęp: 15.12.2021)

wystawę *Komenský v komiksu* w Narodowym Muzeum Pedagogicznym (Narodní pedagogické museum) w praskiej dzielnicy Malá Strana oraz opublikowała okazały tom, skonstruowany podobnie jak jej wcześniejsze książki, z tym że plansze komiksowe stanowią zasadniczą część dzieła. Zob. K. Smolíková, L. Fi-

brich, *S Komenským do komiksu: únikovka s Amosem*, Praha 2020.

[37] O. Navrátil, M. Navrátilova, P. Kovář, M. Kovařová, *To je starý. Umění středověku v komiksech*, Brno 2019, s. 51.

- Pavlovský P., *Jistoty neděle s rozhlase*, „Divadelní noviny” 2007, nr 12, s. 6
- Peška M., *Komiksová Tvrz Václava Šorela už byla v rozhlase. Možná vznikne i film*, FANZINE.cz, 18.12.2012, <https://www.fanzine.cz/komiksova-tvrz-vaclava-sorela-uz-byla-v-rozhlase-mozna-vznikne-i-film> (dostup: 22.12.2021)
- Prokúpek T., *Komiks tady a teď*, [w:] *Generace nula. Český komiks 2000–2010*, Praha 2010, s. 4
- Prokúpek T., *O generaci 89 a třetí hvězdné éře domácího komiksu*, [w:] *Generace 89. Český a slovenský komiks*, red. T. Prokúpek, Brno 2019
- Prokúpek T., *Příběhy československého komiksu II. Od Rychlych Šípů do Jamese Bonda*, Olomouc 2016
- Prokúpek T., *Vzkvétá Český komiks?*, „Aargh! Komiksový sborník” 2010, nr 20, s. 25–33
- Rysowane dzieje. O polskim komiksie historycznym z Przemysławem „Trustem” Truścińskim rozmawia Izabela Mrzyglód*, „Mówią Wieki” 2010, nr 7, s. 23–25
- Samohel J., *Zahrada ve zbrani servíruje tuplovaného Žižku s Mohamedánským předkrmem*, Komiksárium, 2.11.2015, <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2015/11/zahrada-ve-zbrani-serviruje-tuplovaneho-zizku-s-mohamedanskym-predkrmem> (dostup: 10.12.2021)
- Slavné české bitvy – výstava nejen k výročí bitvy na Bílé hoře*, Villa Pellé, <https://villapelle.cz/opraski-s-ceski-historje/> (dostup: 28.05.2022)
- Spačilová M., *Masaryk, Fajtl. Superhrdinové nových českých komiksu doopravdy žili*, iDNES.cz, 6.11.2013, https://www.idnes.cz/kultura/literatura/komiksy-o-masarykovi-a-fajtlovi.A131106_135750_literatura_ob (dostup: 18.11.2021)
- Stejskalová H., Čornej P., *Jan Žižka z Trocnova tahák (nejen) pro žáky školou povinné*, České Budějovice 2017
- Wu, Zdeněk Ležák, Michal Kocián: *Jan Žižka – Boží bojovník ve jménu Husa*, WuWewjův zápisník, 17.08.2021, <https://blog.wuwej.net/2021/08/17/zdenek-lezak-michal-kocian-jan-zizka-bozi-bojovnik-ve-jmenu-husa.html> (dostup: 22.05.2022)

- Černý J., Zátka P., Adla Z., Kalousek J., *Obrázky z českých dějin a pověstí*, Praha 2019
- David B., *Le Jardin armé et autres histoires*, Paris 2006
- David B., *Rycerze św. Wita*, przeł. K. Koła, Warszawa 2016
- David B., *Uzbrojony ogród i inne historie*, przeł. K. Koła, Warszawa 2009
- David B., *Zahrada ve zbrani a jiné příběhy*, przeł. H. Zahradničková, Praha 2015
- Dvořáček P., Quis J., *Ilustrované dějiny naší země pro děti dospěle + komiks*, Olomouc 2013
- Gutwirth J., Kocián M., *Serpens Levis. Ve smyčkách hada*, Brno 2016
- Gutwirth J., Kocián M., *Taven Bachtale. Budte šťastni!*, Brno 2017
- jaz, *Opráski f koftce*, Praha 2016
- jaz, *Opráski f krichli*, Praha 2021
- jaz, *Opráski noví povjězti čekzí*, Praha 2019
- jaz, *Opráski sčeski historje*, Praha 2014
- jaz, *Opráski sčeski historje 2*, Praha 2014
- jaz, *Opráski sčeski historje 3*, Praha 2014
- jaz, *Opráski sčeski historje 4*, Praha 2015
- jaz, *Opráski sčeski historje 5*, Praha 2018
- jaz, *Opráski sčeski historje. Žmikund vs Huž paralenňi žitovopisi*, Praha 2015
- jaz, *Opráski z historje svjeta*, Praha 2017
- jaz, *Opráski z historje svjeta II*, Praha 2017

SPIS KOMIKSÓW
OMAWIANYCH
W TEKŚCIE

- jaz, *Oprášgy slovenckej historje*. Praha 2018
- Kosatík P., *Češi 1918–1992. Devět komiksu na motivy serialu České století*, Praha 2013–2016
- Ležák Z., Dušek J., *Kronika bolševismu. Komiksový příběh: Jak to bylo doopravdy se slavnou VŘSR*, Brno 2017
- Ležák Z., Dušek J., *Kronika nacismu. Komiksový příběh nacismu od jeho zrodu po pád*, Brno 2019
- Ležák Z., Dušek J., *100 let Československa*, Brno 2018
- Ležák Z., Holman [Petr Holub], *TGM*, Praha 2018
- Ležák Z., Jislová Š., *Milada Horáková*, Praha 2020
- Ležák Z., Kocián M., *Jan Žižka. Boží bojovník ve jménu Husa*, Brno 2019
- Ležák Z., Kocián M., *Ve jménu Husa. Zrození kalicha*, Brno 2015
- Ležák Z., Otčenášková M., Kocián M., *Jail City. Město v zajetí*, Brno 2017
- Mrázek A., *Jan Amos, Žandov* 2020
- Mrázek A., *Jan Hus*, Praha 2015
- Mrázek A., *Lili. Od totality ke svobodě. Komiks 20. století*, Žandov 2022
- Mrázek A., *Mezi modlou a křížem*, Roudnice nad Labem 2013
- Mrázek A., *Přítel indiánů David Zeisberger*, Žandov 2021
- Navrátil O., Navrátilova M., Kovář P., Kovařová M., *To je stary. Umění středověku v komiksech*, Brno 2019
- Osoha K., Kavalír O., Mašek V., *Návrat Krále Šumavy 1. Na čáře*, Praha 2018
- Osoha K., Kavalír O., Mašek V., *Návrat Krále Šumavy 2. Agent-chodec*, Praha 2019
- Osoha K., Kavalír O., Mašek V., *Návrat Krále Šumavy 3. Opona se zatahuje*, Praha 2020
- Renčín [V.], *Husité, husáci a my*, Praha 2015
- Renčín [V.], *Z dějin národa českého*, Praha 2012
- Smolíková K., Fibrich L., *S Komenským do komiksu: únikovka s Amosem*, Praha 2020
- Smolíková K., Smolík J., *Husité*, Praha 2013
- Smolíková K., Smolík J., *Husův dům*, Praha 2015
- Smolíková K., Smolík J., *Jak sestaví město*, Praha 2014
- Smolíková K., Smolík J., *Řemesla*, Praha 2013
- Šimáček J., Lastomírsky J., *Clánek II*, Brno 2019
- Šorel V., *Tvrz*, Praha 2016
- Šorel V., *Zlatá kniha komiksu*, Praha 2011
- Šorel V., Kocián M., *General Fajtl*, Praha 2013
- Šorel V., Kocián M., *Vzduch je naše moře*, Praha 2018
- Velká kniha komiksu*, red. J. Buchal, Praha 2001

Człowiek i superbohater – Marvelowskie spojrzenie na Jana Pawła II

ABSTRACT. Kowalczyk Marcin, *Człowiek i superbohater – Marvelowskie spojrzenie na Jana Pawła II* [The man and the superhero – a Marvel look at John Paul II]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 117–133. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.7>.

The subject of interest in the paper is the comic book biography *The Life of Pope John Paul II*. In the 1980s, John Paul II was not only treated as the head of the Catholic Church, but held a place in popular culture. The article points out that the Marvel comic book was one of the works that positioned the Pope within an axiological community of superheroes who, in the most general perspective, showed what a life full of heroism should look like. Thus, the paper analyses the elements of the superhero rhetorical model and features typical of the comic medium that highlight the uniqueness of John Paul II's biography. Furthermore, to fully reveal the persuasiveness of the creative solutions employed in this work, situating the Pope between a man and a superhero, the author refers to the analytical propositions of Roland Barthes and Michał Rusinek concerning the rhetoric of visual representations.

KEYWORDS: John Paul II, comics, Marvel, superhero, visual rhetoric

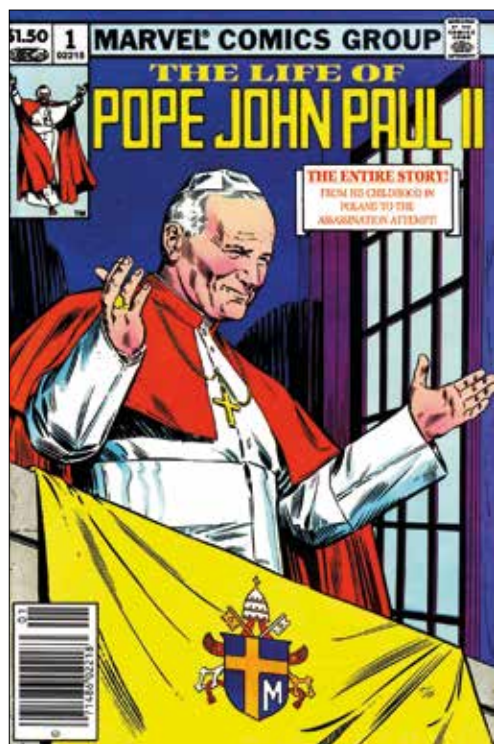
Biografia Karola Wojtyły pełna jest wydarzeń składających się na ciekawą fabułę. Kolejne etapy jego życia wiązały się bowiem zwykle z historią Polski i świata, którą sam Wojtyła do pewnego stopnia współtworzył – zwłaszcza jako głowa Kościoła rzymskokatolickiego. George Weigel, autor obszernej biografii Jana Pawła II, mówił o tym z emfazą: „Ten człowiek prowadził życie o tak niezwykłym dramatyzmie, że żaden hollywoodzki scenarzysta nie odważyłby się wymyślić takiej fabuły. Uznano by to po prostu za absurd” [1]. Do ugruntowania pozycji papieża jako człowieka rozpoznawalnego na wszystkich kontynentach z pewnością przyczyniły się liczne pielgrzymki i bezpośredni kontakt z wiernymi. Kapłan przyciągał i elektryzował tłumy, nic więc dziwnego, że kultura popularna uczyniła z jego życia oraz działalności opowieść transmedialną, a sam św. Jan Paweł II stał się swoistą marką [2].

Wybór Karola Wojtyły na Stolicę Piotrową był niespodzianką i wzbudził niepokój w kręgach politycznych krajów bloku wschod-

[1] Wypowiedź dla Catholic News Agency, zob. J. McKeown, *The next hundred years of St. John Paul II's legacy*, Catholic News Agency, 2.04.2021, <https://www.catholicnewsagency.com/news/44502/the-next-hundred-years-of-st-john-paul-iis-legacy> (dostęp: 8.10.2021).

[2] Możemy tu mówić o bardzo różnym poziomie odniesień: od publikacji zakorzenionych w dyskursie akademickim i publicystycznym po tandetne

ozdoby, piosenki, zabawki, a nawet gry komputerowe. Rozkwit tego swoistego „papięskiego rynku” nasilił się zwłaszcza po śmierci i beatyfikacji Jana Pawła II. Analiza tego fenomenu przekracza wszakże ramy niniejszego tekstu. Dodam też, że w dalszej części tekstu nie używam określenia „święty”, gdyż w omawianym okresie (lata 80. XX wieku) papież funkcjonował poza tym kontekstem.



Il. 1. *The Life of Pope John Paul II*, scenariusz S. Grant, rysunki J. Tartaglione, New York 1982

niego. Z kolei na Zachodzie z nowo wybraną głową Kościoła wiązano duże nadzieje. Papież był zwiastunem zmian, a jego deklaracje zdawały się wychodzić naprzeciw oczekiwaniom „wolnego świata”. Od początku swego pontyfikatu potrafił też rozbudzać pozytywne emocje milionów wiernych, powszechnie więc uznano, że na międzynarodowej scenie politycznej pojawił się ktoś wyjątkowy[3].

Biskup Rzymu fascynował polityków oraz ludzi pióra. I o ile przeciętny odbiorca (zwłaszcza w Polsce) świadom jest istnienia wielu książek i filmów traktujących o papieżu z Wadowic, o tyle zwykle nie wiąże tej postaci z komiksowymi bohaterami Marvela. Tymczasem w roku 1982 ukazał się zeszyt *The Life of Pope John Paul II* opowiadający historię życia Karola Wojtyły od dzieciństwa do zamachu w 1981 r. (il. 1). W komiksie wybrzmiewają echa papieskiej pielgrzymki do Stanów Zjednoczonych z 1979 r., podczas której kapłan zrobił na Amerykanach ogromne wrażenie. John O’Sullivan tak podsumowuje tamte wydarzenia:

Papież odprowadzał msze pod gołym niebem i przemawiał do ogromnych, pełnych entuzjazmu tłumów. Nawet Amerykanie innych wyznań witali go z szacunkiem i miłością. Politycy, od burmistrza Nowego Jorku Eda Kocha do prezydenta Jimmy’ego Cartera, ustawiali się w kolejce, żeby go powitać. To była zdumiewająca transformacja „protestanckiej Ameryki” [...] [4].

Wydaje się, że był to moment, w którym Jan Paweł II wpisany został w porządek amerykańskiej kultury popularnej, o czym świadczą choćby oprawa jego przejazdu do słynnej Madison Square Garden. Orszakowi bowiem towarzyszyła wówczas orkiestra, która grała melodie z filmów *Rocky* i *Gwiezdne wojny*[5]. Ponadto papież trafił na okładkę magazynu „Time”, a zdjęcie uzupełniono znamiennym tytułem *John Paul Superstar*. W artykule omawiającym pielgrzymkę duchowny określony został jako „łagodny pasterz o stalowej woli”, „człowiek na każdy czas, na każdą sytuację, na każdą wiarę, urzekająco skromna supergwiazda Kościoła”. Artykuł kończył się wymownym zdaniem: „Miliony Amerykanów mogły zgodzić się w zeszłym tygodniu, że widziały moralnego przewodnika w działaniu” [6]. Autorzy wyraźnie poszukiwali odpowiednich sformułowań, by jak najlepiej opisać wyjątkowość Jana Pawła II,

[3] Zob. G. Weigel, *Świadek nadziei. Biografia papieża Jana Pawła II*, przeł. M. Tarnowska et al., Kraków 2000, s. 333–411.

[4] J. O’Sullivan, *Prezydent, papież, premier. Oni zmienili świat*, przeł. P. Amsterdamski, Warszawa 2007, s. 112.

[5] G. Weigel, op. cit., s. 443.

[6] *The Pope in America: It Was Woo-hoo-woo*, „Time” 1979, nr 16(114), <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,916920-1,00.html> (dostęp: 8.10.2021).

podkreślić, że był on kimś więcej niż zwykłym człowiekiem. Przywołuję reakcję na tę właśnie pielgrzymkę, ponieważ ówczesna „retoryka wyjątkowości” wydaje się kluczowa w kontekście omawianego komiksu.

Inicjatorem powstania zeszytu *The Life of Pope John Paul II* był Gene Pelc, syn polskich emigrantów, będący przedstawicielem Marvela w Japonii. Oprócz projektów ściśle związanych z historiami superbohaterów, Pelc wychodził z własnymi inicjatywami. Jedną z nich był komiks traktujący o życiu św. Franciszka z Asyżu[7]. Zeszyt ukazał się w styczniu 1980 r. i został dobrze przyjęty, co otworzyło drogę do kolejnego projektu. Dla Pelca jako katolika i Polaka, co sam podkreślał, następny krok był oczywisty – komiksowa wersja biografii Jana Pawła II. Jego zapał potęgował fakt, że w lutym 1981 r. papież miał odwiedzić Kraj Kwitnącej Wiśni. „Człowiek Marvela w Japonii”, jak nazywano Pelca[8], dotarł do osób z otoczenia papieża, a Ojciec Święty wyraził zgodę na realizację projektu[9]. Tak więc przedstawiciel komiksowego giganta, który skutecznie promował superbohaterów, postanowił wprowadzić na rynek historyjkę obrazkową o 264. papieżu[10]. Scenarzystą zeszytu został młody autor Steven Grant[11], znany później z serii o przygodach Punishera, Avengersów czy Hulka. Stroną graficzną zajęli się John Tartaglione, Joe Sinnott i Marie Severin. Zeszyt *The Life of Pope John Paul II* ukazał się w styczniu 1982 r. i dzięki popularności wśród organizacji katolickich sprzedał się w nakładzie około miliona egzemplarzy[12]. Nie był to ostatni projekt religijny Marvela zrealizowany w latach 80. Dwa lata później na rynek trafiła opowieść o działalności Matki Teresy z Kalkuty[13].

[7] Zob. *Francis, Brother of the Universe*, scenariusz M. Jo Duffy, R. Gasnic, rysunki J. Buscema, M. Severin, New York 1980.

[8] Zob. *The Foom interview. Marvel's Man in Japan: Gene Pelc*, „Foom” 1978, nr 22, s. 12–20.

[9] Twórcy zaangażowani w powstawanie zeszytu nie wspominają o kontrowersjach wynikających z obecności Jana Pawła II w samym medium. Obiekcji nie wyrażało także otoczenie papieża. Pamiętać należy, że postaci superbohaterów, stanowiące w tym przypadku narzucający się kontekst dla kreacji Karola Wojtyły, miały w Stanach Zjednoczonych szczególną pozycję. Jean-Paul Gabillie pisze, że począwszy od lat 70. „wielcy bohaterowie dwóch pierwszych generacji (przede wszystkim Superman, Batman, Spider-Man i Hulk) cieszą się powszechnym uznaniem, które wynika bardziej z ich statusu ponadczasowych ikon reprezentujących amerykańskiego ducha niż z wewnętrznych walorów literackich czy artystycznych, jakie niosą ich historie”, zob. J.-P. Gabillie, *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*, przeł. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson 2010, s. 309. Dodajmy, że lata 80. to czas zmian w komiksie amerykańskim. Warto wspomnieć choćby o przeobrażeniach systemu dystrybucji oraz strategiach

poszerzania grup odbiorców, a także wzroście poziomu artystycznego. Jak podsumowuje Keith Dallas:

„Techniki narracyjne stały się bardziej wyrafinowane, a czytelnicy komiksów byli dojrzałsi niż kiedykolwiek wcześniej”. Zob. K. Dallas, *The Times they were a'Changin'*, [w:] *American Comic Book Chronicles. The 1980s*, red. idem, Raleigh 2013, s. 4; zob. także B.W. Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore 2001.

[10] O genezie komiksu opowiadają: pomysłodawca Gene Pelc oraz scenarzysta Steven Grant jako goście podcastu „CNA Newsroom”, *Episode 68: Sainly Superheroes*, 5.05.2020, <https://soundcloud.com/cnanewsroom/ep-68-sainly-superheroes> (dostęp: 20.01.2021).

[11] Jednym z konsultantów był ksiądz Mieczysław Maliński, autor książki *Droga do Watykanu* (Londyn 1981). Miał on zapewne duży wpływ na kształt scenariusza, ponieważ część komiksowych scen jest kopią zwiezłych opisów pojawiających się w jego dziele.

[12] Komiks ukazał się też w niemieckim i francuskim tłumaczeniu.

[13] Zob. *Mother Teresa of Calcutta*, scenariusz R. Gasnic, D. Michelinie, rysunki J. Tartaglione, J. Sinnott, New York 1984.

Twórcy komiksu o życiu Karola Wojtyły stali przed trudnym zadaniem. W biografii papieża łączyło się bowiem kilka porządków: osobisty, narodowy, polityczny i religijny. Ponadto ówczesna pozycja bohatera, jako ikony dokonujących się w świecie przemian, zmuszała autorów do respektowania powszechnie akceptowanej zasady „stosowności”. Paradoksalnie jednak to właśnie owa aura nieuchwytniej wyjątkowości otaczająca tę postać, pozwoliła zbudować historię, w której wyżej wymienione porządki doskonale się uzupełniały. Stało się to możliwe dzięki subtelnemu wpisaniu papieża w szeroko pojęty kontekst komiksu superbohaterskiego, który według Henry’ego Jenkinsa stanowi ważny składnik społecznej wyobraźni:

Gatunek superbohaterski zajmuje się bezpośrednio kwestiami władzy i jej odpowiedzialnego wykorzystania. Superbohaterowie zmieniają świat i nigdy nie wątpią w swoją zdolność do wpływania na otoczenie. Komiksy superbohaterskie pokazują różne koncepcje społecznego dobra i różne modele wprowadzania zmian. Komiks superbohaterski definiuje, kim są ci dobrzy i o co walczą, jak również kim są ci źli i z czym walczą[14].

Materiał biograficzny związany z działalnością Karola Wojtyły, a później Jana Pawła II, w naturalny sposób wpisywał postać w tak zarysowaną konwencję gatunkową. Ponadto już w samej figurze kapłana tkwił pierwiastek protoheroiczny. Wspomina o tym Tomasz Żaglewski, pisząc o możliwościach poszerzenia pola interpretacji historyczno-kulturowej superbohaterów o idoli mitologiczno-religijnych[15]. Jednocześnie badacz omawia problemy związane ze zdefiniowaniem postaci superbohatera, podkreślając czasowo-estetyczną zmienność fundamentalnych cech tego typu kreacji. Dla Żaglewskiego rozwiązaniem może być uznanie, że superbohater to określony logotyp – kod wizualny, rodzaj graficznych skojarzeń czy też wreszcie splot charakterystycznych, aczkolwiek zmiennych w zależności od interpretacji elementów wyglądu[16]. Naukowa użyteczność tego podejścia jest niezaprzeczalna. Jednak biografia Karola Wojtyły przedstawiona jako swoista Marvelowska *origin story* bliska jest także potocznym wyobrażeniom o cechach wyróżniających superbohatera, o których pisze Peter Coogan. Chodzi mianowicie o heroizm, bezinteresowność, prospołeczność misji, a także supermoc lub wysoce rozwinięte zdolności fizyczne czy psychiczne oraz alternatywną tożsamość. Ta ostatnia objawia się pseudonimem lub specjalnym strojem, co wiąże się z życiorysem postaci i kluczowym dla przemiany momentem biografii[17].

Celem niniejszego wywodu nie jest jednak wpisanie historii Jana Pawła II w pole semantyczne wyznaczone przez ten charakterystyczny zestaw cech i przedstawienie papieża jako jednego z superbohaterów

[14] H. Jenkins, *What Else Can You Do with Them. Superheroes and the Civic Imagination*, [w:] *The Superhero Symbol. Media, Culture, and Politics*, red. L. Burke, I. Gordon, A. Ndalians, New Brunswick, NJ – Camden, NJ – Newark, NJ – London 2020, s. 35.

[15] T. Żaglewski, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Kraków 2021, s. 63.

[16] Ibidem, s. 24.

[17] P. Coogan, *Superhero. The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006, s. 30.

(choć byłoby to możliwe). Wydaje się bowiem, że owa superbohaterańska kwalifikacja pełni raczej funkcję modelu retorycznego, który zyskuje swój szczególny wymiar w medium komikсовym. W takim ujęciu elementy odsyłające do łatwo rozpoznawalnych narzędzi kreatywnych służą wzmocnieniu argumentacji dla tezy, iż Jan Paweł II to postać wybitna. Zabieg ten pośrednio nawiązuje do „retoryki wyjątkowości” obecnej w komiksach superbohatereskich, która zyskiwała czasami istotny kontekst polityczny. Działo się tak na przykład za sprawą wprowadzania na karty historyjek obrazkowych prezydentów Stanów Zjednoczonych działających ramię w ramię z superbohaterami. W ten sposób oba elementy – kraj oraz przywódcy polityczni – zyskiwały pozytywne dookreślenie[18].

W przypadku papieża wyjątkowość bohatera nie wiąże się oczywiście z wyjątkowością Ameryki czy sprawowanego urzędu. Komiks wpisuje papieża w szerszą aksjologiczną wspólnotę. Wszak superbohaterowie zyskali swą kulturową pozycję nie tylko dzięki fizycznym przymiotom, lecz także przez skłonność do bycia moralnym kompasem[19]. Przekonanie to pozostaje wciąż aktualne, nic więc dziwnego, że Katolicka Agencja Informacyjna, przypominając genezę omawianego komiksu w maju 2020 r., donosiła w aprobatywnym tonie, iż „Karol Wojtyła stał się jednym z bohaterów, którzy, tak jak Iron Man, Spider-Man, Hulk i Kapitan Ameryka, zasilili wyobraźnię ludzi zakochanych w komiksie”[20].

Takie zestawienie zarówno pozwala na wyeksponowanie wyjątkowości postaci, jak i służy jednocześnie uniknięciu wrażenia stereotypowej posągowości, oderwania wybitnego kapłana od wiernych czy ludzkości w ogóle. W komiksie *The Life of Pope John Paul II* autorzy zastosowali więc sprawdzone rozwiązania, które w latach 60. XX wieku zrewolucjonizowały sposób myślenia o superbohaterach. Architekt tej zmiany – Stan Lee w jednym z wywiadów podkreślał, że sukces jego postaci polegał nie tyle na posiadanych przez nie mocach, ale na tym, iż postaci te nie były doskonałe i miały swoje własne problemy, trudności, które musiały przezwyciężyć. W ten sposób czytelnicy łatwiej mogli się z nimi utożsamić[21]. Tym samym nawet w obrębie świata

[18] Zob. M.A. Soares, *Superman v. Specialman: Rhetorical Border Crossings of Unlicensed Superheroes*, „The Journal of Popular Culture” 2020, nr 53(3). Autor omawia obecność prezydentów Stanów Zjednoczonych na kartach komiksów Marvela i DC Comics w kontekście „retoryki wyjątkowości”, wskazując także przykłady, które służą podkreśleniu negatywnych działań niektórych przywódców, m.in. Ronalda Reagana i Donalda Trumpa. W kontekście omawianego komiksu szczególnie istotny wydaje się zeszyt o przygodach Supermana (nr 170/1964), w którym superbohater współpracuje z prezydentem Kennedym. Komiks ukazał się już po tragicznej śmierci JFK i, jak głosi informacja na stronie tytułowej historyjki,

gorącym orędownikiem publikacji był jego następca Lyndon B. Johnson, pragnący by wydanie stanowiło hołd dla wielkiego poprzednika.

[19] Zob. A.S. Romagnoli, G.S. Pagnucci, *Enter the Superheroes. American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature*, Lanham – Toronto – Plymouth 2013, s. 14.

[20] *Historia komiksu Marvela o Janie Pawle II*, eKai, 5.05.2020, <https://www.ekai.pl/historia-komiksu-marvela-o-janie-pawle-ii/> (dostęp: 11.10.2021).

[21] *Prelude: A Conversation with Stan Lee*, [w:] R.W. Dalton, *Marvelous Myths. Marvel Superheroes and Everyday Faith*, St. Louis, MO 2011, s. xvi–xvii.

przedstawionego superbohater stawał się kimś wiarygodnym, bliskim. Podobną drogą podążyli autorzy omawianego zeszytu. Komiksowy papież jest zatem zwykłym człowiekiem, który jednak przedstawiony zostaje w taki sposób, jakby był superbohaterem. Z pozoru wydaje się zwyczajny, a jednak trudno odmówić mu wyjątkowości. Kontrapunktem dla wybitnych zdolności i umiejętności są nieblahe problemy osobiste[22]. Taki zabieg dobrze wpisuje się w kreatywną strategię Marvela z powodzeniem wykorzystywaną przy tworzeniu wielu najbardziej charakterystycznych postaci[23].

Zestawienie protagonisty o silnym umocowaniu religijnym z kreacjami superbohaterów wpisuje się także w badawcze praktyki związane z interpretowaniem tych ostatnich z uwzględnieniem kontekstu chrześcijańskiego. Russel W. Dalton pisze obszernie o swoistym dialogu między komiksowymi superbohaterami a Biblią[24]. Z kolei Greg Garrett łączy historie superbohaterskie z żywotami świętych, którzy również dokonywali niezwykłych fizycznych i duchowych wyczynów[25]. Jeśli więc za pierwszym z autorów przyjmiemy, że superbohaterowie w najbardziej ogólnej perspektywie pokazują, jak powinno wyglądać życie pełne heroizmu, okaże się, iż komiksowa biografia Jana Pawła II aksjologicznie koresponduje z Marvelowskim uniwersum i tym samym staje się elementem wnikliwie opisanej przez Żaglewskiego superkultury – fenomenu o powszechnym zasięgu, przejawiającego się także w lokalnych wariacjach[26]. Zresztą myślenie o papieżu w kontekście superbohaterskim wydaje się naturalne. Przywoływany już George Weigel, biograf Jana Pawła II podsumowuje zakończenie mszy inauguracyjnej pontyfikatu w następujący sposób:

[Papież – przyp. M.K.] nie mógł wziąć w objęcia całego tłumu, lecz mógł go pozdrowić. Ujął zatem oburącz wielki srebrny pastorał papieski i potrząsnął nim przed wiwatującym tłumem, niczym mieczem ducha, wyrwanym z kamienia, w którym był uwięziony[27].

Opis ten odwołuje się do legendy arturiańskiej, ale także (zapewne bez intencji autora) do niezliczonych obrazów znanych z kultury popularnej, kiedy to bohater, wybraniec, sięga wreszcie po pełnię swych mocy, by zaprezentować światu nadludzkie możliwości.

W momencie powstawania komiksu papież był już uznawany za postać nietuzinkową, stąd zadaniem twórców stało się nie tyle stworze-

[22] Reed Tucker podkreśla, że za sprawą takiego podejścia komiksy Marvela różniły się od dzieł ich największego konkurenta DC Comics. Zob. R. Tucker, *Mordobicie. Wojna superbohaterów: Marvel kontra DC*, przeł. K. Kurek, Warszawa 2018.

[23] Zob. S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2013; B. Batchelor, *Stan Lee, człowiek-Marvel*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2018.

[24] R.W. Dalton, op. cit.

[25] G. Garrett, *Holy Superheroes. Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*, Louisville – London 2008, s. x. Wskazuję tutaj na łączenie genezy superbohaterów z tradycją chrześcijańską, lecz w refleksji nad tym fenomenem dominuje ujęcie szersze, eksponujące nawiązania do mitu. Problem ten obszernie omawia Tomasz Żaglewski (zob. T. Żaglewski, op. cit.); zob. także: P. Gąsowski, *Komiks i mit*, Poznań 2021.

[26] T. Żaglewski, op. cit., s. 9.

[27] G. Weigel, op. cit., s. 336.

nie superbohatera, co właśnie przydanie papieżowi wiarygodności, za pomocą superbohaterskiego modelu retorycznego i chwytów charakterystycznych dla komiksowego medium. Podejście takie sugeruje już sam początek dzieła. Oto bowiem mamy rok 1979 i spotkanie z Ojcem Świętym na stadionie nowojorskich Jankesów. Wydarzenie to obserwujemy przez pryzmat refleksji reportera, który ma napisać sprawozdanie z imprezy. Bohater jest sceptycznie nastawiony do całego widowiska, nie do końca rozumie zamieszanie wokół postaci papieża. Kolejne kadry wyraźnie pokazują, że dystansuje się on od otaczającego tłumu. Razi go też grubiańskie zachowanie zgromadzonej dokoła młodzieży, która najwyraźniej nie przyszła na stadion z pobudek religijnych.

Reporter dobrze zna życie Karola Wojtyły i prowadzi czytelnika przez jego biografię właśnie do roku 1979. Klamrowa kompozycja tej części opowieści oraz obsadzenie sceptyka i cynika w roli narratora pozwalają w wiarygodny sposób zaprezentować fenomen głównego bohatera. Reporter bowiem, widząc zmianę w zachowaniu tłumu oraz w sobie samym, po spotkaniu stwierdza, że doświadczył czegoś szczególnego, czego prawdopodobnie nie będzie mógł ująć w słowa. W tym przypadku, jak powiedziała Roland Barthes, pojmowalne okazuje się wrogiem przeżywanego[28]. Oczywiście przemiana, która zaszła w mężczyźnie, ma być także udziałem czytelnika projektowanego. Zwłaszcza, że jej wymowa zostanie jeszcze wzmocniona w zakończeniu zeszytu. Zanim jednak przejdziemy do ostatniej części utworu, przyjrzyjmy się bliżej kreacji Karola Wojtyły wyłaniającej się z opowieści amerykańskiego reportera, która stanowi fabularny trzon omawianego komiksu. Przy czym, by wyeksponować perswazyjny charakter zastosowanych w utworze chwytów artystycznych sytuujących postać między człowiekiem a superbohaterem, warto odwołać się do pomysłów analitycznych Rolanda Barthesa oraz Michała Rusinka dotyczących retoryki przedstawień wizualnych[29]. Autorzy komiksu bowiem operują jej elementami z wprawą i konsekwencją.

Życie Jana Pawła II pokazane w komiksie Marvela nierozzerwalnie związane jest z historią Polski i Kościoła, stąd wstępna informacja dotycząca odzyskania niepodległości po latach zaborów. W tych nowych radosnych czasach „w cieniu 600-letniej Katedry”[30] przychodzi na świat Karol Wojtyła. Od samego początku widać, jaką rolę w omawianym zeszycie odgrywa język. Chodzi tu szczególnie o wypowiedzi narratora. Na poziomie denotacji obrazu język unieruchamia zmienny łańcuch znaczących, wskazując czytelnikowi właściwy poziom rozumienia przekazu wizualnego. Natomiast na poziomie konotacji stanowi już, jak ujmują to Barthes, rodzaj obramowania, nie pozwala, by interpretacja przedostawała się w rejony zbyt indywidualne[31]. Dzięki

[28] R. Barthes, *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kru-szyński, [w:] *Ut pictura poesis*, red. M. Skwara, S. Wysłouch, Gdańsk 2006, s. 139.

[29] Ibidem; M. Rusinek, *Retoryka obrazu. Przyczynek do percepcyjnej teorii figury*, Gdańsk 2012.

[30] *The Life of Pope John Paul II*, scenariusz S. Grant, rysunki J. Tartaglione, New York 1982, s. 3. W dalszej części tekstu stosuję skrót lokalizacyjny „LP”, po którym podaję numer strony.

[31] R. Barthes, op. cit., s. 146.

opisanej wyżej ekspozycji czytelnik wie, że ma do czynienia z postacią wybitną. Biografia Karola Wojtyły w toku lektury nie ma być poddana krytycznej refleksji. Kiedy więc narrator wskazuje, iż w Polsce lat 20. XX wieku Kościół był nierozdzielnie związany z życiem, a podejście młodego Karola swą gorliwością przewyższało wielu mu współczesnych, nie pozostawia wątpliwości, jak należy rozumieć kompozycję strony, w której najważniejsze miejsce zajmuje kadr z głową bohatera otoczoną wieloma zwykłymi wydarzeniami z życia codziennego. I choć narrator stara się czasem zawęzić granicę owej wyjątkowości, sugerując na przykład, że Karol nie był predestynowany do kapłaństwa bardziej niż jego rówieśnicy, kolejne kadry wydają się temu przeczyć. Mamy tu do czynienia z uwiarygodnieniem bohatera poprzez tworzenie domnianej relacji dialogowej między narratorem a pozostałymi postaciami. Pamiętając początkowy sceptycyzm reportera, widzimy, jak fakty z życia przyszłego papieża wciąż weryfikują to nastawienie. Można powiedzieć, iż tekst prowadzi czytelnika przez znaczone obrazów, pomagając przyswajać jedne, a unikać innych^[32]. Kiedy w wybranych kadrach cyklicznie pojawia się zamyślona twarz Wojtyły, narrator zwykle wyraźnie precyzuje kontekst tych rozmyślań oraz uczucia im towarzyszące. Jego słowa pełnią zatem funkcję objaśniającą, a tym samym realizują jedną z ważnych funkcji wskazaną przez Barthesa: „Tekst to naprawdę prawo spojrzenia twórcy (a więc społeczeństwa) na obraz: zakotwiczenie pełni funkcję kontrolną, jest odpowiedzialne, w warunkach zdolności projekcyjnej figur, za użytek przekazu”^[33].

Co ciekawe w taki sposób francuski badacz pisze o tekstach towarzyszących reklamom czy fotografii prasowej, a nie komiksom. W tym przypadku jednak możemy mówić o funkcji kontrolnej w historii obrazkowej, ponieważ zakres pola interpretacyjnego utworu został z góry wyznaczony i ściśle wpisany w pozatekstowy sposób postrzegania Jana Pawła II. I choć z pozoru w omawianym zeszycie ciężar budowania świata przedstawionego zostaje równomiernie rozłożony między słowo i obraz, które wzajemnie się uzupełniają, to słowo wydaje się pełnić nadrzędną funkcję kontrolną. Przebiega to jednak na tyle subtelnie, że czytelnik nie ma wrażenia nadużywania jego perswazyjnej siły.

Ponadto wypowiedzi narratora są ściśle związane z wypowiedziami bohaterów. Tworzy to efekt pewnej retorycznej nadmiarowości. Kiedy narrator mówi na przykład, że zdyscyplinowanie Karola nie uszło uwadze rówieśników, kolejne cztery wypowiedzi kolegów Wojtyły niosą dokładnie tę samą informację. Owa nadmiarowość służy wzmocnieniu prawdopodobieństwa przedstawianej sytuacji, przenosi bowiem odnarratorską diagnozę w sferę wewnątrzfabularnej praktyki. Chwył ten powtarzany jest w utworze wielokrotnie. Towarzyszy mu kompozycja kolejnych kadrów układających się w połączenia asyndetyczne, co, jak się wydaje, jest charakterystycznym chwytem retorycznym stosowa-

[32] Ibidem, s. 147.

[33] Ibidem.

nym w komiksach. Asyndeton jako połączenie bezspójnikowe nadaje kompozycji określonej dynamiki. Jest to szczególnie przydatne we fragmentach dotyczących burzliwych wydarzeń wojennych.

Wskazane tu elementy służą przedstawieniu Karola Wojtyły jako postaci wyjątkowej. Z tym, że owa wyjątkowość nie polega na wyeksponowaniu jednej zasadniczej cechy bohatera, ale na ich swoistej kumulacji. Jest to chwyt niezwykle ciekawy, zwłaszcza w kontekście kreacji superbohatera. W klasycznym Marvelowskim modelu mamy bowiem zwykle do czynienia z relacją przeciwstawną^[34]. Peter Parker (Spider-Man) na przykład dysponuje szczególnymi zdolnościami, ale jest zagubiony, niedoskonały, ma problemy, które musi przezwyciężyć. U przyszłego papieża model przeciwstawny zamieniony zostaje na model kumulatywny: bohater jest pobożny, pilny, a także jest świetnym sportowcem, do tego nie ma problemów w relacjach z bliskimi. Oczywiście skuteczność modelu kumulatywnego oparta jest na jego pozornej przeciwstawności: wszak pilni i pobożni uczniowie zwykle nie są aż tak dobrymi sportowcami. Wojtyła przełamuje ten stereotyp. Ponadto okazuje się, że jest świetnym organizatorem, a jednocześnie spełnia się jako artysta. Rzecz jasna młody Karol również boryka się z problemami, jednak mają one zawsze charakter zewnętrzny, innymi słowy nie zмага się on, jak wielu superbohaterów, z własną przeszłością czy samym sobą.

Mimo licznych znajomości protagonista pozostaje też do pewnego stopnia samotny, co jest konsekwencją wyjątkowości. Wielokrotnie w komiksie w kluczowym momencie pojawia się kadr o dwudzielnej kompozycji, w którym bohater pokazany jest jako postać osobna, odcięta od reszty, rozumiejąca więcej, a zatem zdolna do odpowiedniego zdiagnozowania sytuacji. Kiedy umiera jego ukochany brat, to Karol pociesza ojca – nie odwrotnie. Podobnie dzieje się podczas wrześnie-owego zamieszania na początku II wojny światowej. Na drodze wśród uchodźców Wojtyła podejmuje szybkie decyzje, a za nim podążają inni ludzie, często starsi i bardziej doświadczeni. Mimo że bohater nawiązuje relacje z wieloma postaciami, odbiorca nie ma wątpliwości, iż nie jest do nich podobny. Zawsze wie, jak postąpić i pokierować swoim życiem. W kreacji Karola Wojtyły wybrzmiewają słynne słowa narratora z pierwszego zeszytu komiksu o przygodach Spider-Mana: „[...] na tym świecie w parze z wielką mocą musi iść... wielka odpowiedzialność!”^[35]. W tym przypadku chodzi o niezwykłą umiejętność mierzenia się z przeciwnościami losu. Bohater nigdy się nie waha, zawsze bierze na siebie ciężar decyzji. Nieważne, czy chodzi o przyznanie się do zbitcia szyby w kościele, czy chwilową opiekę nad przypadkowo napotkanymi ludźmi. Cechuje się przy tym niezwykłą skromnością, co stanowi przeciwagę dla wrażenia zbytnej przebojowości.

[34] Zob. S. Howe, op. cit., s. 55.

[35] *Spider-Man*, scenariusz S. Lee, rysunki S. Ditko, „Amazing Fantasy” 1962, nr 15, przeł. D. Szcześniak,

[w:] *Marvel Origins. Spider-Man 1 (1962)*, Warszawa 2023, s. 11.

Tutaj dochodzimy do kluczowego elementu konstytuującego wyjątkowość bohatera. Otóż autorzy dokładają starań, by w przedstawianej biografii unikać bezpośrednich nawiązań do uobecnionej transcendencji. Chrześcijaństwo pokazywane jest tu po prostu jako istotny element polskiej tradycji. Werbalnie manifestuje się najczęściej w modlitwie, a wizualnie w architektonicznym pejzażu. W dodatku narrator jest ateistą, co wyklucza metafizyczny wymiar przedstawianych wydarzeń. Jednak twórcy znajdują sposób na subtelne sugestie wiążące postać Wojtyły z jakąś nienazwaną wprost tajemnicą. Dzieje się to za sprawą umiejętnego operowania odstępem między kadrami. Zdaniem Douglasa Rushkoffa to właśnie ten element komiksu czyni medium szczególnie przydatne dla artystycznych zmagania z transcendencją:

Jako taki komiks wymaga od swoich czytelników skoku wiary za każdym razem, gdy przechodzą z jednego kadru do drugiego. Przechodzimy do następnego kadru i musimy go wchłonąć, zanim w ogóle zrozumiemy jego związek z kadrem poprzednim. Dopiero wtedy jesteśmy w stanie odnieść go do narracji, której jest częścią składową. Obraz, słowo, a potem połączenie[36].

Autor podaje tu wymowny przykład Supermana, który jako Clark Kent wchodzi do budki telefonicznej, a w następnym kadrze lata już nad miastem. To właśnie między tymi dwoma kadrami „ludzka wyobraźnia zamienia dwa różne obrazki w jedną myśl” – by użyć słów Scotta McClouda[37]. Sprawia to, że wszystko, co w komiksie o Janie Pawle II można by połączyć z „cudownością” i uobecnioną transcendencją, nie jest pokazane bezpośrednio. Wskazany tu chwyt artystyczny, polegający na przedstawieniu w dziele nieuchwytnego pierwiastka metafizycznego przez przemilczenie wpisane w odstęp między kadrami, bliski jest temu, co Brygida Pawłowska-Jądrzyk określa mianem „wielkiej elipsy”. Chodzi tu o eliptyczność, która nie wynika z samych własności komiksu, lecz stanowi szczególny sposób realizacji McCloudowskiego „dookreślenia”[38] i jest „dynamicznym, nośnym światopoglądowo i sfunkcjonalizowanym artystycznie elementem utworu”[39]. Zatem „«wielka elipsa» polega na utajnieniu – determinujących egzystencję bohaterów danego utworu – przyczynowych wiązań motywacyjnych między przedstawionymi zdarzeniami [...]”[40]. Tak właśnie dzieje się

[36] D. Rushkoff, *Foreword. Looking for God in the Gutter*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novels*, red. A.D. Lewis, Ch. Hoff Kraemer, New York 2010, s. x.

[37] S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 66.

[38] Chodzi o takie formy dookreślenia, które „są wynikiem celowych działań artystów. Ich celem jest wywołanie efektu suspensu lub rzucenie odbiorcom wyzwania”. Zob. S. McCloud, op. cit., s. 63; zob. także: P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 125–148.

[39] B. Pawłowska-Jądrzyk, *Uczta pod Wiszącą Skałą. Metafizyczność i nieokreśloność w sztuce (nie tylko) literackiej*, Warszawa 2011, s. 70. Autorka, pisząc o „wielkiej elipsie”, nawiązuje do koncepcji „przemilczenia nierozwiązalnego” Stefani Skwarczyńskiej. Zob. S. Skwarczyńska, *Przemilczenie jako element strukturalny dzieła literackiego*, [w:] eadem, *Z teorii literatury. Cztery rozprawy*, Łódź 1947.

[40] B. Pawłowska-Jądrzyk, op. cit., s. 69.

w omawianym komiksie, a zabieg ten zostaje wzmocniony reakcjami narratora, dla którego logika następstwa niektórych zdarzeń z udziałem głównego bohatera pozostaje niejasna.

Sam Wojtyła w trudnych momentach powtarza sobie tylko, iż wszystko, co się wydarzyło jest „wołą Bożą” (LP 12), innymi słowy stanowi część Planu. Owo zaufanie, połączone z charyzmą postaci, staje się szczególnego rodzaju supermocą. Wojtyła bowiem swą pokorą, spontaniczną modlitwą pociąga za sobą ludzi, przemienia niedowiarków. Robotnicy w zakładzie, w którym bohater pracuje podczas okupacji, najpierw śmieją się z młodego gorliwca, ale potem do niego dołączają. I choć na początku dla cynicznych mężczyzn religia stanowi tylko formę radzenia sobie ze światem, bo jak mówią: „W tych czasach człowiek musi w coś wierzyć” (LP 15), po pewnym czasie mimowolnie ulegają transcendencji, której nośnikiem jest ich młody kolega. Odbiorca nie widzi wszakże ich przemiany, gdyż dokonuje się ona między kadrami. Podsumowaniem tych artystycznych zabiegów jest reakcja narratorsceptyka na zamianę zachowania stadionowej młodzieży pod wpływem słów papieża: „Co do...? Niemożliwe!” (LP 57). Zarówno dla niego, jak i dla czytelnika Jan Paweł II pozostaje tajemnicą, jakby zawieszony między dwoma światami.

Podobnego efektu nie udaje się natomiast osiągnąć w innym komiksie o papieżu Polaku, który ukazał się w serii *Papieże w historii*. W tej opowieści dosłownemu nazywaniu pewnych cech bohatera nie towarzyszy owo nieuchwytne, niezdefiniowane wrażenie wielkości, wyjątkowości kryjące się w odstępach między kadrami, a spotęgowane „wielką elipsą”. Mówiąc jeszcze inaczej: protagonista jest człowiekiem, nie – superbohaterem^[41]. Ową różnicę świetnie widać, jeśli weźmiemy pod uwagę niezwykle istotny element biografii, to znaczy moment, w którym Karol Wojtyła postanawia zostać księdzem. W komiksie Marvela wydarzenie to pokazane jest jak swego rodzaju oświecenie, ostateczne opowiedzenie się po stronie dobra w walce ze złem. Wcześniej czytelnik dowiedział się, że kumulacja pewnych cech czyni bohatera wyjątkowym, lecz teraz pojawia się implikowane pytanie, czy pójdzie on za swoim przeznaczeniem. Kiedy Wojtyła mówi, że chce zostać księdzem, jego twarz wydaje się emanować blaskiem, a zacięte rysy sugerują nieledwie military charakter decyzji (il. 2). Bohater wybiera najskuteczniejszy, jego zdaniem, sposób walki ze złem. Autorzy Marvela poświęcają scenie kilka kadrów, sugerując, że właśnie od tego momentu bohater będzie mógł w pełni korzystać ze swych mocy^[42]. I znów między kadrami zachodzi w Wojtyłę widoczna przemiana: od księdza

[41] Jan Paweł II. „*Nie lękajcie się*”, scenariusz Dobbs, rysunki F. Fiorentino, przeł. E. Kacperski, Poznań 2020.

[42] W innych wybranych komiksach traktujących o biografii Jana Pawła II scena podjęcia decyzji nie występuje (zob. Jan Paweł II. „*Nie lękajcie się*”, op. cit.; *Święty Jan Paweł II i tajemnica Fatimy*, scenariusz

A. Polewska, rysunki A. Groszek-Abramowicz, Kraków 2018) lub nie ma aż tak dużego znaczenia (zob. Z. Wadowic do Rzymu. *Dzieje życia Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, scenariusz G. Lehideux, L.-B. Koch, rysunki D. Bar, przeł. A. Garycka, Kraków 2006).



Il. 2. *The Life of Pope John Paul II*, scenariusz S. Grant, rysunki J. Tagliatone, New York 1982, s. 21

Figlewicza, któremu oznajmił swoją decyzję, wychodzi już jako inny człowiek. Retorycznie wybór zostaje wzmocniony przez klótnię z przyjacielem dziwiącym się, że Karol porzuca aktorstwo, dzięki któremu mógłby uszlachetnić cały świat. Przyszły święty jednak, emanujący otaczającą go energią, z całą mocą podkreśla, iż jako „człowiek Boga” (LP 22) może zrobić to samo dla swoich współziomków, a po wojnie będzie bardzo potrzebny Polsce wyniszczony fizycznie i psychicznie. Jak wielu superbohaterów Karol Wojtyła porzuca ewentualne osobiste plany i pogodzony ze swymi predyspozycjami poświęca się dla innych.

W chwilach tak doniosłych jak ta autorzy starają się na różne sposoby pokazać, iż za bohaterem stoi szczególny rodzaj natchnienia. Robią to, subtelnie balansując na granicy charyzmy i rzeczywistego metafizycznego zakorzenienia. Wyjątkowość, której konsekwencją jest zwykle samotność, ukazana zostaje dobitnie w momencie, gdy bohater zostaje papieżem. Głowa nowo wybranego Ojca Świętego stanowiąca centralny punkt strony, pozbawiona ramki wdiera się w otaczające kadry przedstawiające różne momenty z jego biografii i przełamuje ich znaczeniową samodzielność. Do tego narrator wypowiada znaczące słowa: „Tylko papież Jan Paweł II pozostaje. Sam. Mogę sobie jedynie wyobrazić, jakie emocje nim targają w tych momentach osamotnienia” (LP 54). Papież jest samotny nie dlatego, że jest dobry i przyjacielski, ale mimo tego. Jego wyjątkowość sytuuje go ponad zwykłymi ludźmi. Musi być samotny, ponieważ w jego świecie nie ma innych superbohaterów. Kompozycja ta w swej uderzającej hipotaktycznej strukturze prowadzi do zawieszenia kategorii czasu. Chociaż odbiorca widzi kolejne zdarzenia z biografii bohatera, ma wrażenie że wszystkie one prowadziły niezależnie do tej jednej chwili niejako poza czasem. Wbrew parataktycznej sekwencyjności komiksowego medium autorzy wykorzystują zdolność komiksu do tworzenia relacji nadrzędno-podrzędnych, by wyeksponować swoistą nieuchronność wyboru na Stolicę Piotrową^[43]. Kolejne kadry wyraźnie podporządkowane są bowiem centralnemu wizerunkowi papieża. Życie Karola Wojtyły rozpięte zostaje między ścieżkami opatrności a światem, a jego sytuacja wymyka się pojmowaniu narratora. Postać, podobnie jak wielu innych superbohaterów, choć służy społeczeństwu, nie może już do niego wrócić, stąd wizualne usytuowanie Jana Pawła II niejako poza dawnym życiem. W ten sposób komiksowa biografia papieża wpisana zostaje w fabularną strukturę, którą John Shelton Lawrence i Robert Jewett określają mianem amerykańskiego monomitu. Ów monomit:

Secularyzuje judeochrześcijańskie dramaty odkupienia wspólnoty, które wyrosły na amerykańskim gruncie, łącząc elementy bezinteresownego sługi, który niewzruszenie oddaje życie za innych i gorliwego krzyżowca,

[43] Zob. P.F. Davis, *Comics as Communication: A Functional Approach*, Cham 2019. W przywołanej

pracy autor obszernie pisze o strukturach parataktycznych i hipotaktycznych w komiksie (s. 203–240).

który niszczy zło. Super-zbawiciele w popkulturze zastępują postać Chrystusa, której wiarygodność została podważona przez naukowy racjonalizm. Niemniej ich nadludzkie zdolności odzwierciedlają nadzieję na boskie, odkupieńcze moce, których nauka nigdy nie wykorzeniła z powszechnej świadomości[44].

Jan Paweł II, przyszyły święty, to doskonały przykład takiego bohatera. Co ważne, stanowi on swego rodzaju pomost, pośredni wariant kreacyjny, sytuujący go między figurą Chrystusa a współczesnym superbohaterem.

Oczywiście każdy superbohater potrzebuje przeciwnika, by zyskać retoryczne dookreślenie. Stąd istotną figurą w omawianym komiksie jest antyteza. O tym, że może ona występować także w sztukach plastycznych przekonuje Michał Rusinek, analizując obraz Mauritsa Cornelisa Eschera *Porządek i chaos*. „Sztuka – pisze badacz – pozwala zestawić ze sobą te dwa światy, pokazać je na jednym stole, na jednej litografii. [...] *Porządek i chaos* to nie ilustracja teorii geometrycznej [...] tylko rodzaj artystycznego manifestu. A przede wszystkim wizualny komunikat, skonstruowany zgodnie z zasadami retoryki”[45].

Słowa te można odnieść również do omawianego komiksu. Życie Jana Pawła II staje się bowiem komunikatem, a każdy element utworu podporządkowany zostaje udowodnieniu, że Karol Wojtyła to człowiek wybitny. Antyteza jest tu figurą, która może przyjąć charakter istotnego argumentu. W początkowym okresie życia bohater zmagą się przede wszystkim z tragediami rodzinnymi – śmiercią matki i brata. Później jednak pojawia się inne zagrożenie: niemieccy żołnierze. Antytetyczne zestawienia w obrębie poszczególnych lub sąsiadujących kadrów stanowią podstawową strategię przedstawiania bohatera i okrutnych napastników. Nie jest to jednak zwykłe przeciwieństwo, lecz – jak Rusinek ujmuje to za Derridą Rusinek – „antyteza niebędąca figurą stopniowalną, niebiorąca pod uwagę stanów pośrednich, stanowiąca binarną opozycję, opozycję metafizyczną, której jeden człon jest uprzywilejowany, ważniejszy, prawdziwy”[46]. Wrogom nie przysługuje nawet język, za pomocą którego mogliby wyartykułować własne racje, co dobrze ilustruje przemówienie Hitlera. Słowa przywódcy III Rzeszy szybko zmieniają się w dymku w długi szereg nic nieznaczących: „Błah, blah, blah, blah...” (il. 3 [LP 11]).

Najbardziej wyrazistą manifestacją antytetycznej strategii jest kadr przedstawiający Wojtyłę w momencie potrącenia przez samochód wypełniony niemieckimi żołnierzami. Bohater niczego się nie spodziewał, niebezpieczeństwo przyszło z tyłu, a aktowi bezmyślnej przemocy towarzyszyły wymowne słowa: „Z drogi, świnió” (LP 18). Nie ma tu więc mowy o walce, sporze, jakichkolwiek racjach okupantów. Nie reprezentują oni innego narodu, innej wizji państwa, są absolutnym

[44] J.S. Lawrence, R. Jewett, *The Myth of the American Superhero*, Grand Rapids, MI – Cambridge 2002, s. 6–7.

[45] M. Rusinek, op. cit., s. 12.

[46] Ibidem, s. 15.



pierw widzi on, jak chuligani obok niego cichną uwiedzeni obecnością papieża, a potem sam doświadcza swoistej przemiany i już wie, dlaczego papież jest wielki” (il. 4). W tej sekwencji kadrów narrator, jak każdy sceptyk, sam boryka się ze swoimi wątpliwościami. Najwyraźniej nie jest przyzwyczajony do tego, że jako człowiek kultury druku nie potrafi nadać myślom i uczuciom stylistycznie i formalnie pożądanego kształtu. Stąd potrzebna jest jeszcze jedna faza przemiany, do której dochodzi, kiedy reporter dowiadyuje się o zamachu na Jana Pawła II. Mimo iż jest ateistą, głęboko przeżywa to wydarzenie, ponieważ wie, że papież to fenomen ponadreligijny: „głos sprawiedliwości, mądrości i nadziei”

Il. 4. *The Life of Pope John Paul II*, scenariusz S. Grant, rysunki J. Tagliane, New York 1982, s. 57

dopytywano się o cenę ani kulisy tego tryumfu. Był to temat tabu, tłumiony wszelkimi dostępnymi środkami przez władze państw sojusznicych. Podziwiając bohaterstwo i poświęcenie sowieckich żołnierzy, któ-

rzy ginęli w walce z Hitlerem, milczano jednocześnie o ofiarach Stalina”. Zob. D. Tołczyk, *Gulaż w oczach Zachodu*, Warszawa 2009, s. 230.

(LP 6o). Kiedy więc spotyka przed kościołem kobietę, chcącą pomodlić się za Jana Pawła II, doznaje swego rodzaju iluminacji i decyduje się wejść do środka razem z nią. Co ważne, graficznie owo mistyczne doświadczenie przedstawione jest podobnie do tych, jakie w kluczowych momentach były udziałem samego Wojtyły. Twórcy jednak i tutaj umiejętnie balansują na granicy transcendencji. Czytelnik nie wie bowiem, czy jest to boska interwencja, czy też zmiana postawy wynikająca z indywidualnych procesów psychicznych. Nie ma to zresztą większego znaczenia, ponieważ ciąg argumentacyjny konsekwentnie zmierza do potwierdzenia tezy, że Jan Paweł II jest postacią o wyjątkowej sile oddziaływania. I jak dopowiada narrator – „nie ma to nic wspólnego z religią” (LP 6o). Paradoksalnie więc w komiksie, zdawałoby się, religijnym ważniejsza okazuje się perspektywa historyczna i osobista. Mimo wszystko omawiane dzieło, podobnie jak komiksy superbohaterkie, odzwierciedlać może, parafrazując Lewisa i Jawetta, tęsknotę za boską mocą mającą zdolność odkupienia^[49]. W tym kontekście kreacja Marvelowskiego papieża jako superbohatera wydaje się tym bardziej spójna i wiarygodna.

BIBLIOGRAFIA

- Barthes R., *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, [w:] *Ut pictura poesis*, red. M. Skwara, S. Wysłouch, Gdańsk 2006, s. 139–158
- Batchelor B., *Stan Lee, człowiek-Marvel*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2018
- Coogan P., *Superhero. The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006
- Dallas K., *The Times they were a'Changin'*, [w:] *American Comic Book Chronicles. The 1980s*, red. K. Dallas, Raleigh 2013, s. 4–5
- Dalton R.W., *Marvelous Myths. Marvel Superheroes and Everyday Faith*, St. Louis, MO 2011
- Davis P.F., *Comics as Communication: A Functional Approach*, Cham 2019
- Episode 68: Sainly Superheroes*, CNA Newsroom, 5.05.2020, <https://soundcloud.com/cnanewsroom/ep-68-sainly-superheroes> (dostęp: 20.01.2021)
- Francis, Brother of the Universe*, scenariusz M. Jo Duffy, R. Gasnic, rysunki J. Buscema, M. Severin, New York 1980
- Gabillie J.-P., *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*, przeł. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson 2010
- Garrett G., *Holy Superheroes. Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*, Louisville – London 2008
- Gąsowski P., *Komiks i mit*, Poznań 2021
- Gąsowski P., *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016
- Historia komiksu Marvela o Janie Pawle II*, eKai, 5.05.2020, <https://www.ekai.pl/historia-komiksu-marvela-o-janie-pawle-ii/> (dostęp: 11.10.2021)
- Howe S., *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2013
- Jan Paweł II. „Nie lękajcie się”*, scenariusz Dobbs, rysunki F. Fiorentino, przeł. E. Kacperski, Poznań 2020
- Jenkins H., *What Else Can You Do with Them. Superheroes and the Civic Imagination*, [w:] *The Superhero Symbol. Media, Culture, and Politics*, red. L. Burke,

[49] J.S. Lawrence, R. Jewett, op. cit., s. 6–7.

- I. Gordon, A. Ndalians, New Brunswick, NJ – Camden, NJ – Newark, NJ – London 2020, s. 25–46
- Lawrence J.S., Jewett R., *The Myth of the American Superhero*, Grand Rapids, MI – Cambridge 2002
- Maliński M., *Droga do Watykanu*, Londyn 1981
- McCloud S., *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021
- McKeown J., *The next hundred years of St. John Paul II's legacy*, Catholic News Agency, 2.04.2021, <https://www.catholicnewsagency.com/news/44502/the-next-hundred-years-of-st-john-paul-iis-legacy> (dostęp: 8.10.2021)
- Mother Teresa of Calcutta*, scenariusz R. Gasnic, D. Michelinie, rysunki J. Tartaglione, J. Sinnott, New York 1984
- O'Sullivan J., *Prezydent, papież, premier. Oni zmienili świat*, przeł. P. Amsterdamski, Warszawa 2007
- Pawłowska-Jądrzyk B., *Uczta pod Wiszącą Skalą. Metafizyczność i nieokreśloność w sztuce (nie tylko) literackiej*, Warszawa 2011
- Romagnoli A.S., Pagnucci G.S., *Enter the Superheroes. American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature*, Lanham – Toronto – Plymouth 2013
- Rushkoff D., *Foreword. Looking for God in the Gutter*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novels*, red. A.D. Lewis, Ch. Hoff Kraemer, New York 2010, s. ix–xii
- Rusinek M., *Retoryka obrazu. Przyczynek do percepcyjnej teorii figur*, Gdańsk 2012
- Soares M.A., *Superman v. Specialman: Rhetorical Border Crossings of Unlicensed Superheroes*, „The Journal of Popular Culture” 2020, nr 53(3), s. 600–625, <https://doi.org/10.1111/jpcu.12922>
- Skwarczyńska S., *Przemilczenie jako element strukturalny dzieła literackiego*, [w:] S. Skwarczyńska, *Z teorii literatury. Cztery rozprawy*, Łódź 1947, s. 7–45
- Spider-Man*, scenariusz S. Lee, rysunki S. Ditko, „Amazing Fantasy” 1962, nr 15, przeł. D. Szcześniak, [w:] *Marvel Origins. Spider-Man 1 (1962)*, Warszawa 2023
- Spiegelman A., *Art Spiegelman: golden age superheroes were shaped by the rise of fascism*, The Guardian, 17.08.2019, <https://www.theguardian.com/books/2019/aug/17/art-spiegelman-golden-age-superheroes-were-shaped-by-the-rise-of-fascism> (dostęp: 6.05.2021)
- The Foom interview. Marvel's Man in Japan: Gene Pelc*, „Foom” 1978, nr 22
- The Life of Pope John Paul II*, scenariusz S. Grant, rysunki J. Tartaglione, New York 1982
- The Pope in America: It Was Woo-hoo-woo*, „Time” 1979, nr 16(114)
- Tołczyk D., *Guląg w oczach Zachodu*, Warszawa 2009
- Tucker R., *Mordobicie. Wojna superbohaterów: Marvel kontra DC*, przeł. K. Kurek, Warszawa 2018
- Weigel G., *Świadek nadziei. Biografia papieża Jana Pawła II*, przeł. M. Tarnowska et al., Kraków 2000
- Wright D.W., *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore 2001
- Żaglewski T., *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Kraków 2021



JEDNAK TEJ SAMEJ NOCY
WROGOWIE WDARLI SIĘ DO BABILONU
I ZABILI KRÓLA BALTAZARA.

BÓG NIE POZWALA Z SIEBIE DRWIĆ I BEZCZEŚCIĆ TEGO, CO JEST MU POŚWIECONE.

Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan.

Dziewczyna, która widzi więcej

Tomoki Izumiego

ABSTRACT. Ratajczyk Jakub Ścibor, *Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej Tomoki Izumiego* [Elements of Japanese beliefs and rituals in the manga *Mieruko-chan. The girl who sees more of Tomoki Izumi*]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 135–147. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.8>.

The aim of the article is to reflect on religious themes in contemporary Japanese comics. The manga *Mieruko-chan* by Tomoki Izumi is analyzed. The themes include the Japanese tradition of horror, derived from folk beliefs, as well as Shintō and Buddhist rituals. The author draws attention to religion as an important element of creating cultural reality and its function that makes it more attractive.

KEYWORDS: *Mieruko-chan*, Tomoki Izumi, manga, comic, religion, Shinto, Buddhism, popular culture

Religia w japońskiej historii od wieków jest obecna w medium komiksu, czego przykładem mogą być *emaki mono*, czyli ilustrowane zwoje o tematyce religijnej[1]. Zwoje *emaki* postrzega się jako protoplastów współczesnych mang[2]. Historie obrazkowe mają więc w Japonii długą tradycję, z czego wynika podejście Japończyków do tego medium. Nie jest ono przypisane do kręgu kultury „niższej”, a traktuje się je na równi z literaturą[3]. Niektóre ze współczesnych mang są wprost tekstami religijnymi. W badaniach nad związkami religii i komiksu japońskiego przywołuje się na przykład projekt *MangaNEXT*³², który stanowi mangową adaptację Starego i Nowego Testamentu[4]. Agnieszka Kozyra opisuje natomiast pomysł wydania komiksu na podstawie *Sutrów Lotosu* (*Hokkekyō*) przez szkołę buddyjską tendai[5].

Elementy religijne w mangach najczęściej pojawiają się jednak w formie „ornamentyki” (jak nazywa to Anna Maria Sutkowska[6]). Funkcjonuje to na zasadzie swobodnego wykorzystywania symboli i miejsc religijnych, a także poprzez nadawanie bohaterom imion biblij-

[1] A. Kozyra, *Wątki religijne w kulturze popularnej Japonii na przykładzie wybranych mang i anime*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 29.

[2] A.M. Sutkowska, *Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim*, „Nurt SVD” 2012, nr 46, s. 103–104.

[3] Ibidem, s. 106.

[4] R. Azumi, *Manga Melech*, przeł. na angielski J. Giner, b.m. 2000, za: ibidem, s. 111.

[5] A. Kozyra, op. cit., s. 37.

[6] A.M. Sutkowska, op. cit., s. 107.

nych czy mitologicznych. Autorka zauważa, że: „duża liczba utworów korzysta z tego zabiegu na zasadzie zupełnej dowolności, żeby przyciągnąć uwagę czytelnika”[7]. Mają one uatrakcyjniac i urozmaicać fabuły o charakterze czysto rozrywkowym. Dobrym przykładem tej praktyki będzie kultowa seria *Król Szamanów* (1998–2004, Hiroyuki Takei), która opowiada o przygodach szamanów, czyli wojowników, wykorzystujących moc duchów. Wraz z kolejnymi tomami autor wprowadza do fabuły nowych bohaterów, pochodzących z różnych kręgów kulturowych. Panują oni nad duchami[8], które zostały zaczerpnięte z mitologii japońskiej, ajnuskiej, chińskiej, afrykańskiej czy nawet słowiańskiej. Symbolika chrześcijańska pojawia się natomiast na przykład w serii *Hellsing* (1997–2008, Kōta Hirano), opowiadającej o walce z wampirami. Z jednej strony wynika to z konwencji literatury wampirycznej, a z drugiej służy jako odwołanie do kultury europejskiej. Warto zauważyć, że tego typu odwołania najczęściej nie pociągają za sobą pogłębionej refleksji natury duchowej. W przypadku mitologii Sutkowska zwraca uwagę, że: „autorzy mang nie zawsze są w pełni świadomi, na ile wykorzystywany przez nich system kosmologiczny czy postacie bóstw są świadectwem wierzeń nieobecnych [...] we współczesnym świecie i reliktem przeszłości”[9].

W zdecydowanej większości mangi odwołują się jednak do rodzimych wierzeń, szczególnie religii shintō. Shintō[10] oznacza ‘drogę bogów’ – termin został wprowadzony, aby odróżnić kultury rodzime od przybyłego z Korei buddyzmu (butsudō – ‘drogi buddów’)[11]. Współcześnie w Japonii wciąż dominują te dwie religie. Zgodnie z amerykańskimi badaniami (stan na 2020 r.) wyznawcy pierwszej z nich stanowią 48,6% ogółu, a drugiej 46,3%[12]. Shintō to religia politeistyczna, w której bóstwa (*kami*) dzielą się na dwie podstawowe grupy: bóstwa niebiańskie (*amatsukami*) oraz bóstwa ziemskie (*kunitsukami*)[13]. Pierwsze znajdują się wyżej w hierarchii i przebywają na Wysokiej Równinie Niebios, gdzie władzę dzierży bogini Amaterasu[14]. Druga grupa natomiast jest związana z ziemią – są to bóstwa przyrody (rzek, gór, pól itd.). Shintō posiada nie tylko ogromny panteon bogów[15], lecz

[7] Ibidem.

[8] Często nie są to zwykłe duchy, a martwi bohaterowie legend oraz bóstwa.

[9] A.M. Sutkowska, op. cit., s. 107.

[10] Czasem w języku polskim można spotkać także sinto lub szinto, a także sintoizm oraz szintoizm.

Słownik języka polskiego PWN (online), hasło: *sinto*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/sinto;2575473.html> (dostęp: 12.09.2022).

[11] J. Tubielewicz, hasło: *Shintō*, [w:] *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996, s. 286.

[12] Co ciekawe liczba osób przynależących do jakiejś organizacji religijnej wynosi aż 183 mln, populacja Japonii liczy natomiast jedynie około 125 mln obywateli. Oznacza to, że część mieszkańców kraju deklaruje

przynależność do więcej niż jednej religii. Zob. United States Department of State, Office of International Religious Freedom, *2020 Report on International Religious Freedom: Japan*, <https://www.state.gov/reports/2020-report-on-international-religious-freedom/japan/> (dostęp: 27.07.2022).

[13] A. Kozyra, *Mitologia japońska*, Warszawa 2011, s. 12.

[14] Przez wieki wierzono, że japońska rodzina cesarska pochodzi właśnie od bogini Amaterasu.

[15] Liczbę wszystkich bóstw szacuje się, uwzględniając nieoficjalne rodzime kultury, na aż 8 mln.

Zob. C. Balmain, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh 2008, s. 37.

także folklor, w którego skład wchodzi wiele nadprzyrodzonych istot. Pojawiają się one w licznych mangach, a także filmach animowanych. Stoją choćby u podstaw słynnych na cały świat filmów Hayao Miyazakiego jak *Mój sąsiad Totoro* (1988) czy *Księżniczka Mononoke* (1997). Chętnie umieszczane w mangach są demony *oni*, które z przerażających bestii z japońskich wierzeń stały się bohaterami o ludzkich cechach[16].

Japońskie wierzenia obfitują również w bogate wyobrażenia życia po śmierci, zawierające się w długiej tradycji opowieści o duchach. Stały się one inspiracją dla wielu mang o tematyce grozy. Warto wymienić tutaj choćby: *Gdy zapłaczą cykady* (2005–2011, Ryukishio7), *Tasogare Otome × Amnesia – Niepamięć panny zmierzchu* (2009–2013, Maybe), *Another* (2009–2012, Yukito Ayatsuji) czy klasyczną już dla gatunku twórczość Junjiego Itō. W ostatnich latach spory sukces odniosła również manga Tomoki Izumiego pod tytułem *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej*[17]. Na jej podstawie można zaobserwować sposób, w jaki komiksowy horror utrwała japońskie wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią i życiem poza grobowym.

Analizowana seria komiksowa liczy siedem tomów. Manga opowiada historię młodej uczennicy – Mieruko (Miko), która zaczyna widzieć duchy. Fabuła utworu przedstawia wysiłki bohaterki starającej się ukryć swoje zdolności zarówno przed ludźmi, jak i przed otaczającymi ją duszami zmarłych. Dziewczyna nie chce, aby napotykanne istoty z innego świata wchodziły z nią w interakcje. Gatunkowo mangę należy określić jako *teen horror*, gdyż jest to pozycja kierowana do młodzieży, ponadto zawierająca wiele elementów komediowych.

Manga *Mieruko-chan* nie stanowi tekstu bezpośrednio religijnego – obecność licznych elementów japońskich wierzeń, objawia się w nim poprzez inspiracje rozległym dziedzictwem fantastyki grozy Kraju Kwitnącej Wiśni. Głównym reprezentantem japońskiej tradycji grozy są opowieści *kaidan* lub *kwaidan*[18]. Zgodnie z *Kōijēn* [*Współczesnym słownikiem języka japońskiego*] są to:

historie związane z odmieńcami (*bokaemono*), legendy i przekazy ustne prezentujące powszechne wierzenia w potwory (*yōkai*), duchy (*yūrei*), demony (*oni*), lisy (*kitsune*) i jenoty (*tanuki*)[19].

Kaidan pierwotnie były rozpowszechniane w formie ustnej i stąd też wywodzi się ich nazwa. Znak „kai” (怪) oznacza coś ‘dziwnego, niesamowitego lub upiornego’[20]. „Dan” (談) znaczy natomiast ‘opowia-

[16] J. Jadwiszczak, *De-demonizacja oni i ich przedstawienia w kulturze popularnej*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 167–186.

[17] T. Izumi, *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej* (przeł. A.M. Puto), wydawana od 6 maja 2022 r. przez Studio JG (Warszawa). Do tej pory (stan na maj 2023 r.) wydano pięć tomów serii.

[18] Tradycyjna forma zapisu.

[19] *Kōijēn* [*Współczesny słownik języka japońskiego*], wyd. 5, Tōkyō 2002, za: M. Tatarczuk, *Kaidan. Japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011, s. 16.

[20] M.E. Crandol, *Nightmares from the Past: Kiki eiga and the Dawn of Japanese Horror Cinema*, rozprawa doktorska, University of Minnesota 2015, s. 22, <https://hdl.handle.net/11299/175406> (dostęp: 23.05.2023).

dać, gadać, snuć opowieść’[21]. Marcin Tatarczuk proponuje podział na trzy źródła inspiracji opowieści *kaidan*: 1. opowieści buddyjskie z epoki Heian (794–1185) (*setsuwa, zōtan*), 2. zbiory chińskich opowieści (*Jian den xin hua – Nowe opowieści przy świetle lamp*), 3. opowieści i podania gminne (nurt *hyaku monogatari – sto opowieści*)[22]. Warto podkreślić religijne konotacje tych źródeł. Opowieści *setsuwa* były pisane przez buddyjskich mnichów, którzy za ich pomocą wyjaśniali prawdy moralne oraz zasady religijne[23]. Podania gminne były natomiast silnie nasycone shintoistyczną mitologią i demonologią. Japońska fantastyka grozy stanowi więc unikalną mieszankę shintō i buddyzmu[24], gdyż spotykają się w niej elementy obu tych religii. Istotny jest również fakt, iż *kaidan* aż do końca XVIII wieku były postrzegane jako historie „prawdziwe” – Japończycy szczerze wierzyli w wydarzenia w nich opisane[25].

Apogeum popularności *kaidanów* to okres Edo (1603–1868): w drugiej połowie XVII wieku powstaje wiele literackich zbiorów tych opowieści[26] oraz ostatecznie przyjmuje się nazwa *kaidan*, która zastępuje starszą formę *kidan*[27]. Wówczas ujawnia się także potężny potencjał kulturotwórczy tych opowieści – powstaje nurt artystyczny zwany *kaidan mono*, który obejmuje literackie i teatralne (*kabuki* i *jōruri*) adaptacje *kaidanów*[28]. Opowieści *kaidan* przedostały się do świadomości Europejczyków za pośrednictwem irlandzko-greckiego pasjonata i badacza kultury japońskiej Lafcadio Hearna, który w 1904 r. wydał zbiór *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*[29]. Piotr Kletowski, opisując ten zbiór, zwraca uwagę, że wersja Lafcadio Hearna zachowuje religijny wymiar tych historii:

Autorowi udało się stworzyć kompilację najważniejszych motywów z fantastycznej kultury Japonii, oscylujących wokół buddyjskiej idei reinkarnacji [...], zespolonej z elementami sintoizmu – pierwotnej religii ludów zamieszkujących wyspy japońskie, której podstawowym założeniem była idea współwystępowania świata cielesnego i duchowego, przyjmującego, jednakże cielesną postać[30].

Marcin Tatarczuk, odwołując się do słów Takady Mamoru, podaje, że umownie w 1760 r. opowieści *kaidan* przekształcają się w pełni fikcyjną literaturę, która przestaje być postrzegana w kategoriach du-

[21] *Kanjigen [Źródło znaków chińskich]*, Tōkyō 2002, za: M. Tatarczuk, op. cit., s. 16.

[22] Ibidem, s. 17–18.

[23] Ibidem.

[24] K. Marak, *Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy*, [w:] *Potworna wiedza. Horror w badaniach kulturowych*, red. D. Brzostek, A. Kobus, M. Markocki, Toruń 2016, s. 93.

[25] A. Chambers, *Introduction*, [w:] U. Akinari, *Tales of Moonlight and Rain*, New York 2007, s. 16, za: ibidem, s. 62.

[26] M. Tatarczuk, op. cit., s. 18.

[27] Ibidem, s. 16.

[28] Ibidem, s. 20–21.

[29] W Polsce wydany po raz pierwszy w 1924 r. jako *Opowieści niesamowite i upiorne: ze zbioru „Kwaidan”* w tłumaczeniu Waclawa Berenta, a następnie w 1984 r. jako *Kwaidan. Opowieści niesamowite* w tłumaczeniu Jerzego Rzewuskiego.

[30] P. Kletowski, *Japońskie Egzorcyzmy: „Kwaidan, Czyli Opowieści Niesamowite”*, [w:] *Adaptacje literatury japońskiej*, red. K. Loska, Kraków 2012, s. 76.

chowych i religijnych^[31]. Choć *kaidan* stają się wówczas elementem kultury masowej, a zamiast uczyć i przestrzegać, mają dostarczać rozrywki, to wciąż przedstawiają wizję świata zgodną ze swoim religijnym dziedzictwem.

Opowieści *kaidan* są nieodłącznym elementem japońskiej fantastyki grozy po dziś dzień, stanowiąc inspiracje dla wielu filmowych horrorów, takich jak: *Opowieść o Duchach z Yotsui* (1959, reż. Nabuo Nakagawa), *Kwaidan, czyli opowieści niesamowite* (1964, reż. Masaki Kobayashi), *The Ring: Krąg* (1998, reż. Hideo Nakata), *Kłątwa Ju-on* (2002, reż. Takashi Shimizu). W Japonii współcześnie wszystkie filmy grozy z motywem duchów (nawet jeśli nie są adaptacjami żadnej opowieści *kaidan*) określane są mianem *kaidan eiga*, co oznacza 'filmy kaidan'^[32]. Mangę *Mieruko-chan* należy więc postrzegać w odniesieniu do tego zjawiska kulturowego, jako element współczesnej kontynuacji *kaidan mono*. Tomoko Izumi stosuje wyraźne intertekstualne nawiązania do tradycji *kaidan*, na przykład nadając swojej bohaterce nazwisko Yotsuya, co nasuwa skojarzenia z dzielnicą Tokio o tej samej nazwie, a jednocześnie miejscem akcji popularnych *kaidanów* o duchach z Yotsui^[33]. Istotą mojej analizy jest jednak sposób, w jaki autor kreuje obraz świata japońskich duchów i bogów oraz obrzędów z nimi związanymi.

Fabuły *kaidanów*, jak i wspomniane filmy, często w centrum opowieści umieszczają tak zwane *yūrei* – duchy zmarłych. Jak pisze Agnieszka Kozyra: „wierzono, że mogą przedostać się do świata żywych przez najmniejszą szczelinę, aby szkodzić żywym. Nie wszystkie *yūrei* mściły się zza grobu na swoich wrogach – niektóre wracały tylko po to, by spotkać się z bliskimi”^[34]. Zdobycie niepożądaną umiejętność ujżenia duchów, pozwala bohaterce widzieć świat takim, jak wyobrażają go sobie wyznawcy religii shintō. Według japońskich wierzeń, po śmierci dusza człowieka staje się *reikon*, a następnie trafia do krainy ciemności *Yomi*, w której odbywa się proces jej oczyszczenia^[35]. Co warto jednak podkreślić – shintoistyczna kraina umarłych nie ma żadnego konkretnego położenia^[36]. Dusze, które przeszły proces oczyszczenia, mogą powrócić na ziemię i stać się duchami opiekuńczymi, które strzegą swoich bliskich, a nawet całe wsie, miasta i regiony^[37].

Motyw opiekuńczych duchów w mandze *Mieruko-chan* obrazuje wątek ojca głównej bohaterki. Czytelnik mangi, dzięki subiektywizacji narracji, do pewnego momentu nie jest świadomy, że postać w rzeczy-

[31] M. Kagawa, *Edo no Yōkai kakumei*, Tōkyō 2005, s. 41, za: M. Tatarczuk, op. cit., s. 18–19.

[32] M.E. Crandol, op. cit., s. 26.

[33] Historia znana jest w wielu wersjach, między innymi w formie sztuki kabuki – *Opowieść o duchach w Yotsui na trakcie Tōkaidō* (*Tōkaidō Yotsuya kaidan*) spisanej przez dramaturga Nanboku Tsuruyę i wystawionej po raz pierwszy w 1825 r.

[34] A. Kozyra, *Mitologia...*, s. 277.

[35] K. Gonerski, *Yūrei i onryō – najstraszniejsze japońskie duchy z bliska*, Horror.com.pl, <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=131> (dostęp: 21.03.2023).

[36] A. Ozga, *Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2019, nr 15, s. 51.

[37] J. Splisgart, M. Jaworska, *Zmiany w kulcie zmarłych w Japonii na przykładzie święta bon*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2013, nr 4, s. 72.

wistości jest martwa[38]. Mężczyzna wciąż przebywa w rodzinnym domu (widzimy go na przykład przy śniadaniu). W pewnym momencie Miko wyjmując z lodówki pudding, podchodzi do ołtarzyka buddyjskiego (*butsudan*[39]), na którym znajduje się zdjęcie ojca i tabliczka z jego imieniem, a następnie stawia na ołtarzyku deser. Dopiero wtedy odbiorca dowiaduje się, że bohater jest w rzeczywistości martwy. Domowe ołtarze są bardzo ważnym elementem japońskiej obrzędowości, według badań przeprowadzonych w 2008 r. 55% ankietowanych ma takie w swoim domu[40]. *Butsudan* jest łącznikiem pomiędzy żyjącymi a zmarłą osobą. Stawia się na nim przedmioty związane z czczonym człowiekiem, a czasem również i prochy zmarłego[41]. Położenie pudingu na ołtarzu wynika z obrzędu składania ofiar przodkom, najczęściej właśnie w postaci jedzenia[42].

Duch ojca po otrzymaniu ofiary (puddingu) i modlitwie wypowiada słowa do swojej córki, dziękując za prezent, i przeprasza, że przed śmiercią zjadł taki sam deser, który należał do Miko. Scena ta pokazuje pozytywny (wręcz pożądanym) wymiar obecności ducha na ziemi, który wynika z miłości i przywiązania – dusza zmarłego członka rodziny pozostaje związana ze swoimi bliskimi i wciąż jest obecna w ich życiu. Dla bohaterki to ważne doświadczenie, które podnosi ją na duchu po licznych spotkaniach z odpychającymi i przerażającymi upiorami. Duch ojca wyraźnie różni się od większości *yūrei*, które spotyka Mieruko.

W kulturze Japonii funkcjonuje motyw *kegare* (skazy, skalania); śmierć sama w sobie jest uważana za coś nieczystego, więc wszystkie dusze pozostają skalane, dopóki się nie oczyszczą[43]. Znaczna część *yūrei*, które widzi główna bohaterka, to właśnie tego rodzaju duchy – nie przeszły one procesu oczyszczania. Ich skalanie jest w mandze widoczne w sposobie ich przedstawiania. Są one trudne do opisanego: zatracają ludzkie rysy, stając się karykaturą człowieka (zdeformowane twarze, ciała). Niektóre z przeklętych duchów w różnym stopniu przypominają także zwierzęta, równocześnie zatracając umiejętność mówienia. Wizerunki nadprzyrodzonych istot w mandze Tomoko Izumiego przypominają pod pewnymi względami XIX-wieczne przedstawienia upiorów, na przykład z serii drzeworytów *Hyaku monogatari* [*Sto opowieści o duchach*] autorstwa Katsushika Hokusai. Choć naturalnie technika, w której zostały wykonane rysunki, diametralnie różni się od sztuki epoki Edo, to konceptualne podobieństwo w przedstawianiu *yūrei* jest zauważalne. Japońskie wierzenia dotyczące życia po śmierci byłyby w tym przypadku fundamentem, na którym wyrosła najpierw rozwijająca się przez wieki tradycja opowieści grozy, którą inspirowali się artyści tworzący drzeworyty, natomiast ich twórczość stanowi punkt odniesienia dla współczesnych rysowników komiksów.

[38] *Mieruko-chan...*, rozdział IX, tom I.

[39] J. Tubielewicz, op. cit., s. 17.

[40] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 13.

[41] M. Soniewicka, *Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne*, „Estetyka i Krytyka” 2018, nr 1(48), s. 90.

[42] J. Splisgart, M. Jaworska, op. cit., s. 72.

[43] A. Kozyra, *Mitologia...*, s. 16.

Miko z czasem zaczyna dostrzegać, że część duchów krąży po świecie żywych z konkretnego powodu. W wierzeniach japońskich dusze mogą nie odejść do krainy zmarłych nawet z błahych powodów. W opowieści *O yūrei, które chciało podziękować* duch służącej nawiedza swoją panią, aby (zgodnie z tytułem) podziękować za jej dobroć, a następnie odchodzi do krainy zmarłych[44]. W analizowanej mandze, również możemy spotkać podobną historię. Mieruko, wracając późną porą do domu, napotyka siedzącą na schodach staruszkę[45]. Kiedy pomaga jej dotrzeć do domu, pojawia się duch mężczyzny, powtarzający jej ciąg cyfr. Zanim starsza kobieta weszła do domu, bohaterka na telefonie pokazuje jej zapisane cyfry. Okazuje się, że upiór to zmarły mąż staruszki, który przed laty pozostawił dla niej prezent i list w sejfie. Cyfry, które powtarzał do Mieruko, były kodem do sejfu.

Z reguły jednak pozostanie w świecie żywych związane jest z silnymi emocjami. W Japonii funkcjonuje pojęcie *urami*, oznaczające 'złą wolę/urazę', która nie pozwala odejść duchowi i wiąże go z żyjącymi[46]. Przykładem tego może być upiór kobiety, który bohaterka widzi w kawiarni[47]. Podąża on za młodym przystojnym mężczyzną. Zjawia jest prawdopodobnie *onryō* – duszą zranionej (najczęściej przez mężczyznę) kobiety[48]. *Onryō* z reguły pragnie zemsty na swoim oprawcy za poniesione krzywdy[49]. W tym przypadku duch wciąż kocha swojego wybranka, powtarzając mu to bez przerwy, a swój gniew kieruje przeciwko kobietom, z którymi spotyka się mężczyzna. *Onryō* emanuje ciemną energią, która stanowi wizualną reprezentację jej gniewu i bólu.

W przeciwieństwie do niej jasna poświata symbolizuje pozytywne emocje. Ukazuje to scena poszukiwań przez Miko i jej przyjaciółkę osoby, która zaopiekuje się bezdomnym kotem[50]. Młody mężczyzna o przyjaznym usposobieniu, który z początku wydawał się odpowiednią osobą, jest otoczony przez ciemne, emanujące czernią duchy kotów. W przypadku drugiego z kandydatów, który początkowo wystraszył bohaterki, po dotknięciu zwierzęcia na jego ramieniu pojawiły się świecące na biało dwie dusze kotów.

Historia ta pokazuje również, że w japońskiej religii nie tylko człowiek posiada duszę. Duchy kotków są bowiem elementem szerszej doktryny shintō, zgodnie z którą: „wszystkie twory natury mają dusze, także rośliny czy obiekty materialne”[51]. W mandze została również przedstawiona dusza nienarodzonego dziecka[52]. Podąża ona za swoją matką, zbliżając się co jakiś czas do jej brzucha, w którym nosi ona

[44] Z. Davisson, *Yūrei. Niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, przeł. A. Czwojdrak, Kraków 2018, s. 83.

[45] *Mieruko-chan...*, rozdział XIII, tom II.

[46] K. Marak, op. cit., s. 76.

[47] *Mieruko-chan...*, rozdział V, tom I.

[48] A. Lovelace, *Ghostly and monstrous manifestations of women: Edo to contemporary*, „The Irish Journal of Gothic and Horror Studies” 2008, nr 5.

[49] D. Staszenko, *Motywy „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 29.

[50] *Mieruko-chan...*, rozdział IV, tom I.

[51] A. Kozyra, *Ekologia a duchowa tradycja Japonii. Wizja natury w anime w reżyserii Miyazakiego Hayao*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 53.

[52] *Mieruko-chan...*, rozdział XVI, tom II.

drugie dziecko. Dusza przypomina białą chmurkę – jedynym humanoidalnym jej elementem jest ledwie uformowana dłoń, która delikatnie gładzi brzuch matki. Taka kreacja obrazuje więc wyobrażenie duszy, która nie zdążyła się w pełni wykształcić, gdyż ta możliwość została jej odebrana przez przedwczesną śmierć. W Japonii dusze nienarodzonych dzieci „wziął w opiekę” buddyzm, w którego panteonie znajduje się bóstwo Jizō, przedstawiane jako mnich ze zgolonymi włosami[53]. Jego posąжки są często umieszczane na cmentarzach, w pobliżu grobów dzieci. Zgodnie z buddyzmem „w podziemiach znajduje się miejsce zwane Sai no Kawara, wyschnięte koryto rzeki Sanzu, do którego trafiają dusze dzieci i poaborcyjnych płodów”[54]. Są one za słabe, aby od razu przekroczyć koryto rzeki[55]. Dopóki nie będą na to gotowe, Jizō ochrania je przed demonami *oni*, pozwalając im się chować w długich rękawach swojej szaty[56].

Tomoki Izumi rysuje przed czytelnikiem obraz świata, w którym żywi i zmarli koegzystują obok siebie. Choć duchy są niewidzialne dla większości ludzi, to nie oznacza, że nie istnieją. Odpowiada to japońskim wierzeniom, w których naturalna jest obecność dusz zmarłych w świecie żywych, i taki sposób postrzegania rzeczywistości zawiera w sobie fantastyka grozy Kraju Kwitnącej Wiśni. Katarzyna Marak zwraca na ten fakt szczególną uwagę:

W japońskiej fantastyce grozy – tak jak w tekstach należących do innych konwencji – istoty takie jak duchy, demony lub stworzenia zmiennokształtne nie są w żaden sposób nienaturalne (unnatural) – nie są też, technicznie rzecz ujmując, nadprzyrodzone (supernatural). [...] To, co euroamerykański odbiorca określiłby jako „nadprzyrodzone” w japońskiej fantastyce grozy, jest w istocie „nadprzyrodzone” tylko z zachodniego punktu widzenia[57].

Pojawienie się duchów „jest źródłem zupełnie innych problemów i reakcji w oczach Japończyków – jest bowiem zagadnieniem nie ontologicznym, lecz etycznym. Pytanie nie brzmi tutaj: «czy to możliwe, że widzę ducha/demonę/yōkai?», lecz: «dlaczego widzę ducha/demonę/yōkai?»»[58]. Światy duchów i ludzi w mandze *Mieruko-chan* nieustannie się przenikają, zgodnie z ideą współwystępowania, o której pisał Kletowski[59]. Manga ukazuje, że oba te światy nie są od siebie oddzielone, a stanowią jedną całość. Główna bohaterka mangi nie jest zaskoczona ani przerażona samym istnieniem duchów. Nie pojawia się w tej historii także element wyparcia istnienia sił nadprzyrodzonych, który z reguły występuje w euroamerykańskich tekstach kultury, kiedy to bohater stara się znaleźć racjonalne wytłumaczenie tego, z czym się

[53] A. Ozga, op. cit., s. 60.

[54] Ibidem, s. 61.

[55] Buddyści wierzą, że „[...] muszą one układać z rzecznych kamyków małe pagody, które są modlitwą za ich żyjących bliskich. Układanie kamiennych stosów w intencji żyjących pozwala zgromadzić zasługi, które umożliwią przekroczenie rzeki”. Ibidem.

[56] Ibidem.

[57] Ibidem, s. 62.

[58] K. Marak, op. cit., s. 62–63.

[59] P. Kletowski, op. cit., s. 76.

mierzy[60]. Przerazenie Mieruko budzi jedynie możliwość zobaczenia duchów, pociągając za sobą pytanie, przywołane przez Marak: „Dlaczego nagle jestem w stanie je zobaczyć?”[61].

Motywy życia po śmierci i duchów krążących po świecie, choć znacznie bardziej rozwinięty w japońskich wierzeniach, nie jest charakterystyczny wyłącznie dla nich. W kręgu kultury europejskiej również spotkamy wiele historii (obecnych w powieściach, filmach, komiksach) opowiadających o współistnieniu świata zmarłych i żywych. Chrześcijaństwo zakłada „odchodzenie” duszy w zaświaty, jednak większość zachodnich wierzeń pogańskich (celtyckich, germańskich czy słowiańskich) przypominała pod tym względem shintō. Dusze mogą pozostać na ziemi z określonych powodów lub przedostać się do świata żywych w pewnych okresach czasu.

To, co w szczególności wyróżnia historię widzącej duchy Miko, to elementy japońskiej obrzędowości. Bohaterka, szukając pomocy, kupuje w popularnej sieci sklepów Donki – jak to sama określa – „kilka świętych rzeczy”[62]. Są one bransoletkami przypominającymi buddyjskie korale modlitewne. Bohaterka kupuje aż cztery, mówiąc, że „kiedy jest ich więcej, są chyba efektywniejsze”. Okazują się niestety bezużyteczne, gdyż rozpadają się na kawałki w momencie spotkania z duchami. Mieruko udaje się więc do staruszki sprzedającej na straganie podobne przedmioty, mając nadzieję, że zakupione tam korale zadziałają[63]. Bohaterka mangi nie jest przedstawiona jako osoba wierząca – ku religii kieruje ją dopiero potrzeba znalezienia pomocy. Zakup koralu w sklepie, a następnie udanie się do staruszki sprzedającej amulety wydają się jej naturalnym sposobem na rozwiązanie problemu prześladowanych ją duchów. Miko nie zastanawia się nawet nad religijnym wymiarem noszenia tego typu przedmiotów, ich funkcją sakralną.

Opisane sceny dobrze obrazują japońskie podejście do religii i obrzędów. Zgodnie z badaniami statystycznymi określa się, że obecnie około 30–40% populacji Japonii deklaruje przynależność do jakiejś religii lub religijność[64]. Znaczną przewagę w tej grupie stanowią osoby starsze – 56% ma 60 lat i więcej, a jedynie 19% jest w przedziale wiekowym 16–29 lat[65]. Z danych wynika więc, że większość młodych osób jest niewierząca lub niereligijna (taką osobą zdaje się być bohaterka mangi Miko). Określenie „niereligijność” jest niezwykle ważne dla zrozumienia sposobu myślenia Japończyków, co wyjaśnia Agnieszka Kozyra:

Japończycy często określają siebie mianem „niereligijnych”, jednak trzeba odkryć, co to znaczy w ich kulturze, a nie przekładać takich skojarzeń kultury Zachodu, jak np. „osoba niereligijna czy ateista o światopoglądzie naukowym”. [...] Japońskie słowo *mushūkyō* oznacza niereligijność (dosł.

[60] A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 183.

[61] *Mieruko-chan...*, rozdział II, tom I.

[62] *Ibidem*, rozdział VI, tom I.

[63] *Ibidem*.

[64] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków...*, s. 13.

[65] *Ibidem*.

brak religii) jednak należy pamiętać, że słowo *shūkyō* dopiero w okresie Meiji (1863–1912) było traktowane jako odpowiednik słowa ‘religia’, w kontekście przede wszystkim chrześcijaństwa. Wcześniej słowo to oznaczało „naukę [jakiejś] szkoły buddyjskiej, a więc nie dotyczyło to *shintō*” [66].

Obrzędy, które Europejczyk określiłby jako religijne, stanowią w Japonii raczej element tradycji. Mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni często biorą udział w różnego rodzaju obrzędach, nawet jeśli nie czują się ludźmi religijnymi. Dla niereligijnej Miko zakup bransoletek jest więc naturalnym sposobem na ochronę przed duchami, gdyż tak podpowiadają jej wzorce kulturowe, w których została wychowana. Japończycy chętnie bowiem kupują różnego rodzaju amulety, na przykład chroniące od nieszczęść (*sainan yoke*), zapewniające bezpieczeństwo kierowcom (*kōtsū anzen*), gwarantujące wyzdrowienie (*byōki no kaifuku*) czy odpędzające koszmary sennie (*akumu tsuihō*) [67]. Badania wskazują, że około 30% Japończyków nosi przy sobie różne amulety zakupione w świątyniach [68]. Korale modlitewne i shintoistyczne amulety ochronne są po prostu elementem tradycji kulturowej Japonii i choć przez wielu nie są już traktowane jako przedmioty religijne, to pozostają obecne w życiu Japończyków.

Do obrzędowości japońskiej odsyła również przedstawiona w mandze scena wizyty głównej bohaterki w shintoistycznym świątyni, gdzie udaje się zawiedziona brakiem skuteczności bransoletek [69]. Większość nowo narodzonych dzieci w Japonii jest zanoszona do lokalnych świątyni – tam stają się „dzieckiem lokalnego bóstwa” i otrzymują swoje pierwsze ochronne amulety [70]. Możemy podejrzewać, że z Miko było podobnie (choć fabuła nie zawiera informacji na ten temat). Po prostu, jak w przypadku amuletów ochronnych, poszukiwanie pomocy w charmsie stanowi naturalny wybór dla Japonki. Bohaterka uiszcza ofiarę pieniężną, składa ręce w geście modlitwy i prosi o ochronę przed podążającymi za nią i jej przyjaciółką istotami. Wówczas pojawiają się lokalne bóstwa i rozpoczynają walkę z prześladowającym bohaterki wielkim demonem, którego ostatecznie pokonują.

Scena wizyty w świątyni spełnia trzy funkcje. Po pierwsze, ma znaczny potencjał wizualny – świątynia jest interesująca architektonicznie (szczególnie eksponowany element stanowi charakterystyczna brama Torii) oraz nastrojowa. Pozwala także na wizualne przedstawienie kolejnej grupy istot nadprzyrodzonych (bóstw). Po drugie, wprowadza motyw walki boskich sił z demonicznymi, co daje okazję do ukazania atrakcyjnych scen potyczek. Po trzecie, scena w świątyni staje się także pretekstem do ukazania wyglądu i zachowania bóstw. Nadprzyrodzony świat widziany przez Miko zostaje uzupełniony o element boski – staje się dzięki temu wielowymiarowy, pełny. Taka konstrukcja świata od-

[66] Ibidem.

[67] I. Reader, G.J. Tanabe, *Partially Religious. Worldly Benefits and the Common Religion of Japan*, Honolulu 1998, s. 49, za: ibidem, s. 21–22.

[68] Ibidem, s. 23.

[69] *Mieruko-chan...*, rozdział XI, tom II.

[70] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków...*, s. 22.

powiada w pewnym stopniu pojęciu *doświadczenia numinotycznego*, wprowadzonego do dyskursu religioznawczego przez Rudolfa Otto. *Numinosum*, pokrewne z pojęciem *sacrum* Mircea Eliadego[71], odnosi się do sfery świętości, której doświadczanie cechuje się elementem *mysterium tremendum* oraz *mysterium fascinans*, w skrócie – grozą i fascynacją[72]. Istotny w tym kontekście wydaje się motyw emocji, które wzbudza u bohaterki kontakt ze światem nadprzyrodzonym. Jest on przerażający, ale jednocześnie fascynujący. Bohaterka nieustannie prowadzi wewnętrzną walkę ze sobą – pragnie „nie widzieć”, lecz wciąż spogląda na spotykane istoty. Bóstwa, które odpowiadają na jej prośbę o pomoc, również wzbudzają lęk w bohaterce – choć biorą ją w opiekę, to pozostają przerażające przez swoją moc i tajemniczość. Ta mieszanka emocji ma udzielić się także odbiorcy – historia Miko ma wzbudzać lęk, ale przede wszystkim fascynację japońskim światem duchów i bóstw.

Podsumowując, religia jest podstawą, na której wyrosło rozległe dziedzictwo japońskiej fantastyki grozy. Wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią i życiem pozagrobowym stanowią nieskończone źródło inspiracji dla rozwijającej się dynamicznie kultury popularnej Japonii. Choć manga *Mieruko-chan* jest pozycją kierowaną przede wszystkim do młodzieży i nie kryje swojego czysto rozrywkowego charakteru, to zawiera w sobie wiernie oddane elementy japońskich religii. Za pomocą prostego rozwiązania fabularnego – możliwości widzenia istot nadprzyrodzonych przez bohaterkę – ukazuje wizję świata zgodną z wyobrażeniami wyznawców shinto i buddyzmu. Tomoki Izumi kreuje rzeczywistość opartą na idei współwystępowania świata cielesnego i duchowego. Duchy są w niej obecne nieustannie, trwając przy swoich bliskich albo cierpiąc, nie mogąc odnaleźć spokoju. Autor twórczo odwołuje się do tradycji opowieści grozy, przedstawiając różnego typu *yūrei*, które nie są z natury ani złe, ani dobre – ich stosunek do żywych determinują doświadczenia za życia oraz sposób śmierci.

Użycie elementów japońskich wierzeń i obrzędowości w *Mieruko-chan* spełnia z jednej strony funkcję swoistego ornamentu w myśl, wspomnianych wcześniej, rozważań Sutkowskiej. Szczególnie dla obiorcy zachodniego świat japońskich duchów będzie atrakcyjny i „egzotyczny”. Różnica pomiędzy koralami modlitewnymi a różańcem (lub medalikiem z krzyżykiem), kościołem a chramem, a przede wszystkim bezpośrednim działaniem bóstw shintoistycznych a opatrnością Boga chrześcijańskiego z pozoru może wydawać się nieznacząca. Jednak to właśnie zanurzenie fabuły komiksu w japońskiej rzeczywistości kulturowej, która wydaje się obca, decyduje w dużej mierze o jej atrakcyjności. Zwracają na to uwagę autorzy książki *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*:

[71] M. Eliade, *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008.

[72] R. Otto, *Świętość: elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

Często pisze się o odbiorcach z krajów Zachodu (Europa i Ameryka) zafascynowanych japońską kulturą w sensie ogólnym, czyli obyczajowością, wartościami i normami, ale również będących pod wrażeniem tekstów pop wywodzących się z Japonii. Mają one pociągać, dlatego że są czymś nowym oraz różniącym się od tego, do czego się przywykło[73].

Jednak elementy japońskich wierzeń i obrzędów nie pełnią w mandze *Mieruko-chan* tylko funkcji uatrakcyjniającej. Czytelnik spotyka się bowiem z wiernie oddaną wizją życia po śmierci w innej religii i kulturze. Takie spotkanie może zachęcać do dalszych poszukiwań i poszerzenia swojej wiedzy o podstawy wiary shintō i buddyzmu[74]. Religie te nie tylko dały podstawy współczesnej japońskiej kulturze popularnej, lecz także stanowią istotny element dzisiejszej rzeczywistości, w której żyją Japończycy.

BIBLIOGRAFIA

- Alt M., *Czysty wymysł. Jak japońska popkultura podbiła świat*, przeł. D. Latoś, Kraków 2021
- Balmain C., *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh 2008
- Crandol M.E., *Nightmares from the Past: Kaiki eiga and the Dawn of Japanese Horror Cinema*, rozprawa doktorska, University of Minnesota 2015, s. 22, <https://hdl.handle.net/11299/175406> (dostęp: 23.05.2023)
- Davisson Z., *Yūrei. Niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, przeł. A. Czwojdrak, Kraków 2018
- Eliade M., *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008
- Gonerski K., *Yūrei i onryō – najstraszniejsze japońskie duchy z bliska*, Horror.com.pl, <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=131> (dostęp: 21.03.2023)
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011
- Hearn L., *Kwaidan. Opowieści niesamowite*, przeł. J. Rzewuski, Łódź 1984
- Izumi T., *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej*, przeł. A.M. Puto, Studio JG, Warszawa (2022–)
- Jadwiszczak J., *De-demonizacja oni i ich przedstawienia w kulturze popularnej*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 167–186
- Kamińska M., *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań 2016
- Kletowski P., *Japońskie Egzorcyzmy: „Kwaidan, Czyli Opowieści Niesamowite”*, [w:] *Adaptacje literatury japońskiej*, red. K. Loska, Kraków 2012, s. 75–85
- Kozyra A., *Cechy religijności Japończyków*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 11–28
- Kozyra A., *Ekologia a duchowa tradycja Japonii. Wizja natury w anime w reżyserii Miyazakiego Hayao*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 53–72
- Kozyra A., *Mitologia japońska*, Warszawa 2011
- Kozyra A., *Wątki religijne w kulturze popularnej Japonii na przykładzie wybranych mang i anime*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 29–52

[73] P. Siuda, A. Koralewska, *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014, s. 30.

[74] Może mieć to pozytywny wpływ szczególnie na osoby młode, do których kierowana jest manga.

- Lovelace A., *Ghostly and monstrous manifestations of women: Edo to contemporary*, „The Irish Journal of Gothic and Horror Studies” 2008, nr 5, s. 30–45
- Marak K., *Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy*, [w:] *Potworna wiedza. Horror w badaniach kulturowych*, red. D. Brzostek, A. Kobus, M. Markocki, Toruń 2016, s. 55–103
- Melanowicz M., *Japońskie fascynacje. Sylabus kultury współczesnej*, Toruń 2021
- Otto R., *Świętość: elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999
- Ozga A., *Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2019, nr 15, s. 51–66
- Przepiórkowski M., *Rola fandomu Otaku w japońskiej kulturze. Niebezpieczni dziwacy, czy głębsze zjawisko kulturowe?*, „Młoda Humanistyka” 2019, nr 1(14)
- Ross C., *Nawiedzona Japonia. Przewodnik*, przeł. A. Wosińska, Bydgoszcz 2021
- Sienkiewicz A., *Mangi – co każdy bibliotekarz wiedzieć powinien*, „Biuletyn EBIB” 2013, nr 5(141)
- Siuda P., Koralewska A., *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014
- Soniewicka M., *Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne*, „Estetyka i Krytyka” 2018, nr 1(48), s. 79–95. <https://doi.org/10.19205/48.18.5>
- Splisgart J., Jaworska M., *Zmiany w kulcie zmarłych w Japonii na przykładzie święta bon*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2013, nr 4, s. 72–86
- Staszenko D., *Motyw „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 29–38
- Sutkowska A.M., *Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim*, „Nurt SVD” 2012, nr 46, s. 103–120
- Tatarczuk M., *Kaidan. Japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011
- Tubielewicz J., *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996
- United States Department of State, Office of International Religious Freedom, *2020 Report on International Religious Freedom: Japan*, <https://www.state.gov/reports/2020-report-on-international-religious-freedom/japan/> (dostęp: 27.07.2022)
- Żarnowska K., *Kiedy nauka dojrzeje do badania popkultury? Przykład problematyki mangi i anime w polskim środowisku naukowym*, [w:] *Dyskurs oswojony: nauka w zwierciadle (pop)kultury*, red. M. Błaszowska, A. Kuchta, J. Malita-Król, I. Pisarek, Kraków 2016

DAŁ PROROKOWI
WIZJĘ POLA
POKRYTEGO LUDZKIMI
SZKIELETAMI,
A POTEM KAZAŁ
PRZEMÓWIĆ MU
DO KOŚCI.

SŁUCHAJCIE,
CO BÓG ZAMIERZA
UCZYNIĆ
!!!



AUTHOR GALLERY

W „Author Gallery” prezentujemy kadry z komiksu Pawła Piechnika *Chleb wolnościowy*. Być może, otoczeni współcześnie obrazami różnorodnymi co do treści, formy, gatunku, stylu, funkcji i medium, nie toczymy z sobą walk o to, które treści religijne przedstawiać, jeśli w ogóle. Nawet Leon III Izauryjczyk (od którego rozpoczął się spór o ikonoklazm) nie kwestionowałby „spotkania” komiksu i religii – zapewne dlatego, że kreska i kadr nie są „przebóstwione”, raczej prowokują do pytań o granice obrazu jako granice religii, a nawet – jak w przypadku komiksu *Chleb wolnościowy* – jako granice metafizyki. Nie wszystko bowiem, co się da przedstawić, da się też uzasadnić. Spór o ikonoklazm zostawił po sobie wiele śladów w kulturze zachodniej, między innymi w postaci pytań o to, co można przedstawić. Komiks *Chleb wolnościowy* projektuje nieoczywiste odpowiedzi na tego typu pytania.

In the “Author Gallery”, we present frames from Paweł Piechnik’s comic *Bread of Freedom*. It may be that, being surrounded by contemporary images diverse in content, form, genre, style, function and medium, we do not battle with ourselves over which religious content to depict, if any. Even Leo III the Syrian (with whom the iconoclasm dispute began) would not question such a “meeting” between a comic and religion, probably because the line and frame are not “deified”, but rather prompt questions about the limits of the image as the limits of religion – as is the case with *Bread of Freedom* – as the boundaries of metaphysics. But not everything can be presented and justified. The iconoclasm dispute has left many traces in Western culture, including those in the form of questions related to what might be presented. The comic *Bread of Freedom* designs unobvious responses to questions of this nature.











ALPHA



BÓG WCIAŻ KOCHAŁ IZRAELA
I JUDE, DLATEGO DAWAŁ RÓWNIEŻ
WIZJE DODAJĄCE NADZIEI.



Przekład intersemiotyczny. Przypadek znaku drogowego, ekfrazy i adaptacji filmowej

ZBIGNIEW KLOCH

Uniwersytet Warszawski

ABSTRACT. Kloch Zbigniew, *Przekład intersemiotyczny. Przypadek znaku drogowego, ekfrazy i adaptacji filmowej* [Intersemiotic translation: the case of a road sign, ekphrasis and film adaptation]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 157–166. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.9>.

The article is an attempt to clarify and refine the ways of understanding two basic types of translation: from one language into another ethnic language (*translation proper*) – i.e. following the principles of translating homogeneous systems of signs – and from one system of signs to another, e.g. verbal to iconic, or vice versa, which is sometimes called *transmutation*. Therefore, the starting point for the discussion is Roman Jakobson's well-known typology of translation, which also took into account cases of intralingual translation within the same language, called *rewording*. However, the article mainly focuses on various cases of intersemiotic translation and thus transmutation, meaning situations where a text expressed in one system of signs is translated into a system of a different nature. The primary research question concerns what is actually being translated in such a situation and how this type of translation differs from a typical language-to-language translation. The article is chiefly theoretical, and the examples concern the cases of translating verbal signs into iconic ones, such as the rules governing traffic into a road sign, the translation of an image (a painting, photography) into a literary text (*ekphrasis* and its varieties), and a film adaptation. The equivalence of codes secures the adequacy of a linguistic translation. In the case of *ekphrasis*, the image is usually replaced by a verbal narrative, and in a film adaptation, the type and sequence of iconic signs must simply be invented because these sign systems are not directly equivalent, as Benveniste and Lotman believe. Examples that illustrate the main theses of the article are Jacek Kaczmarski's art-inspired songs, several film adaptations of Shakespeare's *Macbeth* (Polański, Kurosawa), and Agnieszka Holland's film adaptation (*Pokot* [Spoor]) of one of Olga Tokarczuk's novels.

KEYWORDS: verbal signs, iconic signs, *ekphrasis*, adaptation, translation, transmutation

Teoretycy przekładu i badacze związków literatury i filmu chętnie i dość często odnoszą się do taksonomii Romana Jakobsona. Ten wybitny lingwista relacje między tekstami źródłowymi a ich translacją klasyfikował w zależności od tego, czy przekład dokonywany jest w obrębie tego samego języka, czy jest interpretacją sensu znaków za pomocą innego języka etnicznego, czy też w grę wchodzi interpretacja znaków językowych za pomocą znaków o innej naturze, na przykład – ikonicznych. Trzy spośród wyznaczonych w ten sposób możliwości typologicznych uczony nazwał odpowiednio: przekładem wewnątrzjęzykowym (określanym jako przeredagowanie), przekładem właściwym i przekładem intersemiotycznym (czyli transmutacją). Do kategorii przekładu

wewnątrzjęzykowego Jakobson zaliczył liczne i powszechne w praktyce komunikacyjnej przypadki parafrazy tekstu, oparte na językowym mechanizmie synonimii. Przekład właściwy to powszechnie znana domena tłumaczeń z jednego języka etnicznego na inny. Transmutacja zaś ustanawia pewien rodzaj ekwiwalencji między znakami a tekstami różnej natury, jest translacją wypowiedzi językowej na ciąg reprezentacji obrazowych lub przedstawień plastycznych[1]. Znane są również inne koncepcje przekładu intersemiotycznego, lecz nie uważam za konieczne, aby w tym miejscu się

[1] R. Jakobson, *O językowych aspektach przekładu*, przeł. L. Pszczołowska, [w:] idem, *W poszukiwaniu istoty języka*, t. 1, Warszawa 1989, s. 373.

nimi zajmować, gdyż interesuje mnie tu przede wszystkim uściślenie koncepcji Jakobsona. Zespół możliwych przypadków jest tu w zasadzie szeroki, a te, które uznaje się za typowe, to przede wszystkim różne odmiany ekfrazy i adaptacji filmowej dzieła literackiego lub dramatu scenicznego. Słowem: interpretacji sensów przekazu wyrażonego w pewnym kodzie komunikacyjnym na ich odwzorowanie w kodzie znakowym o zupełnie innej naturze semiologicznej. Warto w tym miejscu dodać, że o ile znaki językowe tworzą z łatwością porządek następstwa syntagmatycznego, o tyle nie sposób tego samego powiedzieć o znakach ikonicznych. Trzeba jednak dodać, że jest to możliwe, choć na innych zasadach niż w przypadku tekstów werbalnych. Ten fakt wyznacza zasadnicze różnice w budowaniu narracji językowej i obrazowej, filmowej czy też malarskiej.

Znaki umowne są przystosowane do opowiadania, do tworzenia tekstów narracyjnych, podczas gdy znaki ikoniczne poprzestają na funkcji nazywania. [...]

Światy znaków ikonicznych i umownych nie współistnieją tak całkiem po prostu, lecz stale na siebie oddziałują – niekiedy nakładają się na siebie, niekiedy się odpychają[2].

Znaki werbalne odsyłają nas przede wszystkim do kodów językowych, znaki przedstawiające do kodów wyobrażeniowych. Te dwa porządki są w różnym stopniu skonwencjonalizowane.

1

Od przekładu z języka na język, czyli przekładu właściwego, oczekuje się przede wszystkim ekwiwalencji. Proste zdanie w języku angielskim: „I'm going home”, jeśli zostanie oddane w języku polskim przez „Jadę do domu” traktowane jest jako odpowiadające pod względem sensu tej samej wypowiedzi w tych dwu językach. Adekwatne dla kogoś, kto zna angielski

i polski przynajmniej w stopniu elementarnym. W przypadku próby oddania sensu angielskiego przykładu przez polskie wypowiedzenie „jadę na koniu” takiej odpowiedniości z pewnością nie ma. Ekwiwalentem polskiego słowa „koń” jest angielskie słowo „horse”, nie zaś „home”. Proste przykłady nie oddają jednak możliwych komplikacji, które znają dobrze tłumacze poezji i prozy artystycznej. Od czasów znanego sformułowania Ferdynanda de Saussure'a, że język nie jest nomenklaturą, wiadomo, że języki etniczne nie „pokrywają” rzeczywistości dokładnie w taki sam sposób. Sprawę komplikuje fakt, że – przykładowo – w przypadku przekładów poezji różne języki etniczne mają sobie właściwe kontury intonacyjne i uporządkowania rytmiczne, co utrudnia ekwiwalencje tekstów.

W powieści Olgi Tokarczuk *Prowadź swój pług przez kości umarłych* główna bohaterka Janina Duszejko i jej młody przyjaciel Dyzio z pasją i wytrwałością zajmują się tłumaczeniem poezji Blake'a. Biedzą się nad wyborem polskiego odpowiednika wersu, który w oryginale ma postać: „I trvel'd thro' a Land of Man”. Jego sens próbują oddać przez: „Zjeździłem całą Ludzką Ziemię”, choć bliska oryginału wydaje się im także fraza „Przemierzyłem Ludzką Ziemię” albo też – „Podróżowałem przez całą Ziemię”[3]. Ten literacki, a więc można powiedzieć – fikcyjny przypadek wskazuje na rzeczywiste problemy, z jakimi spotyka się ktoś, kto miał do czynienia z przekładem. Każdy przekład łączy się z koniecznością decyzji, co należy uznać za odpowiednik sensu zdania tłumaczonego. Trudności w wyborze najbardziej adekwatnej wersji wypowiedzi wiążą się w dużym stopniu z mechanizmem synonimii, który obowiązuje każdy z języków etnicznych. O ile można mieć wątpliwości, czy w obrębie jednego języka etnicznego istnieje synonimia absolutna, o tyle w zasadzie można mieć pewność, że nie funkcjonuje ona jako zjawisko ekwiwalencji sensów pomiędzy różnymi językami. Przekład z języka na język wiąże się więc w sposób konieczny z lekturą tekstu wyjściowego, jest w istocie aktem hermeneutycznym, opartym na poszukiwaniu ekwiwalentu przekładanej wy-

[2] J. Łotman, *Semiotyka filmu*, przeł. J. Faryno, Warszawa 1983, s. 21–22.

[3] O. Tokarczuk, *Prowadź swój pług przez kości umarłych*, Kraków 2019, s. 113–114.

powiedzi[4]. Przekład nierozzerwalnie łączy się zatem z interpretacją znaczeń, sensów, punktów widzenia, pozycji wypowiadającego, które wpisane są w tekst. Granice tej interpretacji wyznaczane są przez przekonania dokonujących przekładu o adekwatności kodów językowych, w przypadku prostego przekładu z języka na język, a w przypadku przekładów dzieł literackich wyznacza je również interpretacja sensu utworu i przyjęte przez tłumacza założenia co do istoty sztuki translatorskiej. Przekład z języka na język nie może być jednak ściśle subiektywny, lub – jak kto woli – arbitralny.

Z odrębną sytuacją mamy do czynienia w przypadku przekładu intersemiotycznego. Spróbujmy zapytać: co w tym przypadku się właściwie przekłada? Tu także można zacząć od dość prostych przykładów. Badacze zagadnienia chętnie posługują się odwołaniem do znaków drogowych czy też sygnalizacji różnego rodzaju, realizowanej za pomocą kodów niewerbalnych[5]. Jeśli wziąć pod uwagę przypadek znaku drogowego, na którym w okrągłej czerwonej tarczy wpisany jest biały poziomy pasek w połowie okręgu (myślę o znaku określanym jako B-2), to znak ten informuje, że w ulicę, przy której stoi, nie można wjechać od strony znaku. Można zatem powiedzieć, że znak ten jest ekwiwalentem graficznym wypowiedzi: „Zakaz wjazdu. Nie można wjechać w tą ulicę z tej właśnie strony”. Przy takiej interpretacji sensu tego ikoniznego przekazu jest on prostym ekwiwalentem istniejącej potencjalnie wypowiedzi. Zastępuje ją. Jego wartość, sens, kształt graficzny wyznacza prawo o ruchu drogowym obowiązujące w określonym kraju. Ale jednak można pomyśleć taką sytuację, że zakaz wjazdu w jakąś ulicę mógłby być sygnalizowany za pomocą znaku o zupełnie innym wyglądzie, gdyby tak stanowiło prawo. Trudno jednak wyobrazić sobie sytuację, kiedy odpowiednik angielskiego wyrazu „home” byłby oddany za pomocą polskiego słowa „koń”. Przekład ikonizny cechuje zatem znacznie większa dowolność niż ta, z którą spotykamy się w przypadku przekładu z języka na język.

Jeśli w przytoczonym przykładzie wypowiedź zostaje zastąpiona znakiem przedsta-

wiającym, to w przypadku ekfrazy, znak lub zespół znaków zostaje zastąpiony wypowiedzią lub serią wypowiedzi.

2

O ekfrazie napisano już sporo jako o gatunku wypowiedzi, który ma długą tradycję w kulturze pisma. I jako o figurze tekstowej, ustanawiającej relacje między tekstem obrazowym a tekstem werbalnym. W tym pierwszym układzie odniesienia ekfrazy była w wiekach dawnych traktowana jako ćwiczenie retoryczne, praktyka pisarska, która rozwijała cenione wówczas umiejętności posługiwania się mową. Przykładów tego rodzaju ekfraz jest wiele. Piszący na ten temat jako sztandarowy przypadek takich literackich praktyk wymieniają *Obrazy Filostrata Starszego*, teksty z *Antologii Palatyńskiej* Filostrata Młodszego lub *Descriptiones* Kalistrata. Ekfrazy z czasem przekształciła się z ćwiczenia retorycznego w gatunek wypowiedzi poetyckiej. Wiersze do obrazów lub o obrazach pisali u nas Kochanowski, Sarbiewski, Naruszewicz. I dziś ekfrazy jest dość często stosowaną praktyką literacką. Wiersze inspirowane obrazami znajdujemy w twórczości Wisławy Szymborskiej, pisał je także (i śpiewał) Jacek Kaczmarski[6], do którego twórczości odwołam się w dalszej części tego szkicu.

Pisano też sporo o ekfrazie w kontekście związków literatury i sztuk przedstawiających,

[4] Zob. H.-G. Gadamer, *Lektura jest przekładem*, przeł. M. Łukasiewicz, [w:] *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, red. P. Bukowski, M. Heydel, Kraków 2009; G. Stainer, *Ruch hermeneutyczny*, przeł. O. Kubińska, W. Kubiński, [w:] *Współczesne teorie przekładu...*

[5] Zob. J. Łotman, op. cit., s. 17–25; U. Eco, *Pejzaż semiotyczny*, przedmowa M. Czerwiński, przeł. A. Weinsberg, Warszawa 1972, s. 153–233.

[6] Zob. M. Czerwińska, *Ekfrazy w poezji Wisławy Szymborskiej*, „Teksty Drugie” 2003, nr 2–3, s. 230–242; R. Gozdecka, *Trzy wiersze Jacka Kaczmarskiego inspirowane malarstwem polskim. Z muzyką Zbigniewa Łapińskiego i Przemysława Gintrowskiego*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin – Polonia” 2017, nr 15(1), s. 121–137.

w ujęciu teoretycznym, przytaczając myśli poprzedników, mnożąc i eksponując własne klasyfikacje tego typu wypowiedzi[7]. Zajmowano się również ekfrazą w kontekście zainteresowania przekładem i praktykami translatorskimi, gdyż jest ona przecież jednym z przypadków transmutacji (powracam do klasyfikacji Jakobsona), a szerzej – wiąże się z zagadnieniem „unaocznienia” świata w wypowiedziach werbalnych.

Mówiąc o tym, w jaki sposób tekst werbalny nam coś pokazuje, nie możemy pominąć zagadnienia ekfrazy, rozumianej jako opis dzieła plastycznego, czy obrazu, czy rzeźby. Przywykliśmy do mówienia o akceptowalności odwrotnego typu przekładu intersemiotycznego, to znaczy takiego, w którym tekst pisany tłumaczy się na tekst kultury operujący obrazem (książkę na film, książkę na komiks i tak dalej). Ekfrazą natomiast przekłada tekst wizualny na tekst pisany[8].

Możemy zatem wnioskować, że ekfrazą jako efekt literackiej praktyki jest w pewnym stopniu tekstem odwracalnym, w tym sensie, że między tekstem obrazu a tekstem werbalnym istnieje pewna symetryczna relacja, której kierunek można zmienić, co doprowadzi do zbliżonej postaci tekstowej. Co prawda Eco czegoś takiego w zasadzie nie sugeruje, jednak można

odnieść wrażenie, że taka sytuacja jest teoretycznie możliwa, jak w przypadku przekładu prostych zdań z języka angielskiego na język polski. Teoria literatury zna co prawda pojęcie infrazy, która traktowana jest jako proces odwrotny do praktyk ekfrastycznych, odnosi się więc do inspiracji plastycznych dziełami słownymi. Badacze, którzy ekfrazę traktują szeroko, jak na przykład Czermińska, dopuszczają, że punktem wyjścia może tu być każdy tekst przedstawiający, nie tylko obraz lub rzeźba, lecz także fragment architektury lub fotografia, jak w przypadku wiersza Wisławy Szymborskiej *Fotografia z 11 września*[9]. Tekst werbalny i tekst obrazu nie są jednak w żadnym stopniu izomorficzne, ani w przypadku ekfrazy, ani też infrazy, co wynika między innymi z natury oznaczania za pomocą znaków ikonicznych i werbalnych. Pewne jest, i tu badacze są zgodni, że oba te rodzaje wypowiedzi ustanawiają relacje intertekstualne między tekstami. Jeśli pozostać jednak przy koncepcji ekfrazy jako swoistego przekładu, to należy ponownie zapytać, co się w istocie tu przekłada.

Posłużę się przykładem dwu wierszy Jacka Kaczmarskiego, którego wiersze-piosenki (pieśni) są wyrazistymi ekfrazami w bardzo wielu przypadkach. Takich jak chociażby *Encore, jeszcze raz czy Czerwony autobus*[10]. Tekst wyjściowy stanowią w obu przypadkach obrazy w sumie odległe od siebie stylistycznie, lecz z pewnością dające się umieścić w kanonie malarstwa przedstawiającego: *Encore, znowu Encore* (z roku 1851) Pawła Fiedotowa i *Autobus* Bronisława Wojciecha Linkego (1959–1961). Obraz Fiedotowa przedstawia scenę z wnętrza pokoju w drewnianej chacie z widocznym za oknem fragmentem zimowego pejzażu. Stół, łóżko, gitara na łóżku oparta o ścianę stanowią łatwo zauważalne rekwizyty przedstawionej przestrzeni. Na łóżku leży mężczyzna – wyciągniętą szpadą zagradza drogę psu, który przez nią skacze. Obraz potraktowany jako złożony znak ikoniczny jest reprezentacją pewnej rzeczywistości, którą z łatwością można zidentyfikować, odczytać. Lektura Kaczmarskiego ześrodkowana jest na kilku punktach obrazu

[7] Zob. P. Gogler, *Kłopoty z ekfrazą*, „Przestrzenie Teorii” 2004, nr 3/4, s. 137–152; M.P. Markowski, „Ephrasis”. *Uwagi bibliograficzne z dołączeniem krótkiego komentarza*, „Pamiętnik Literacki” 1999, z. 2, s. 229–236; A. Dziadek, *Problem „ephrasis” – dwa „Widoki Delf”* (Adam Czerniawski i Adam Zagajewski), „Teksty Drugie” 2000, nr 4, s. 141–151.

[8] U. Eco, *Prawie to samo. O doświadczeniu przekładu*, przeł. J. Miszańska, M. Surma-Gawłowska, Kraków 2021, s. 192.

[9] M. Czermińska, op. cit., s. 241.

[10] Wiedzę tę można zaliczyć do porządku recepcji Kaczmarskiego w świadomości potocznej, skoro istnieje strona internetowa, która kataloguje repertuar ekfraz tego poety: DX, *Inspiracje plastyczne Jacka Kaczmarskiego – sekcja polska*, Piosenka z tekstem, 9.10.2017, <https://www.piosenkaztekstem.pl/artykuly/inspiracje-plastyczne-jacka-kaczmarskiego-sekcja-polska/> (dostęp: 16.09.2021).

i przekształca jego opis w narrację o zdarzeniu przedstawionym przez Fiedotowa. Pieśń Kaczmarzkiego ma postać wypowiedzianego monologu oficera, stacjonującego gdzieś na zapadłej prowincji, który jest główną postacią obrazu:

Mam wszystko czego może chcieć uczciwy człowiek –
Światopogląd, wykształcenie, młodość, zdrowie
Rodzinę, która kocha mnie, dwie, trzy kobiety
Gitarę, psa i oficerskie epolety^[11].

Przekład obrazu Fiedotowa na tekst werbalny Kaczmarzkiego zmienia zatem istotne punkty focalizacji, co jest dość typową praktyką w przypadku adaptacji wypowiedzi wyrażonej w jednym typie utrwalenia znakowego na inny^[12].

Autobus Linkego, czytany jako krytyka polskiego społeczeństwa powojennego, w porównaniu z obrazem Fiedotowa jest w dużo większym stopniu konstrukcją niż reprezentacją rzeczywistości. *Autobus* z obrazu Linkego to pojazd typu Chausson (takie autobusy kursowały w Warszawie jeszcze na początku lat 70. XX wieku), namalowany jest bez dachu i ściany bocznej, z ciżbą kłębiących się w środku postaci, wśród których znajdujemy kobietę o twarzy lalki z nogami na zawiasach i mężczyznę bez głowy. Linke jest zatem raczej figuratywny niż realistyczny, czego nie odnotowano w piosence Kaczmarzkiego. W obu przypadkach tekst obrazu przekształcony zostaje w narrację, w opowieść, tym razem prowadzoną z wnętrza świata, o jakim się opowiada:

Pędzimy przez polską dziczą
Wertepy, chaszczki, błota
Patrz w tył tam nie ma nic
Żaloba i sromota
Patrz w przód tam raz po raz
Cel mgłą niebieską kusi
Tam chce być każdy z nas
Kto nie chce chcieć – ten musi!
W Czerwonym Autobusie
W Czerwonym Autobusie mija czas!^[13]

Jeśli teksty Kaczmarzkiego potraktować jako przekład obrazów, to do takiego rozumienia relacji między tekstami miałyby z pewnością zastosowanie koncepcja *skoposu*, a więc tłumaczenia nastawianego na cel, założony efekt, na modernizację sensów, a nie na wierność przekładu. Adekwatność przekładu znaczeń między tekstem wyjściowym a tekstem przekładanym dotyczyłaby w przypadku ekfraz Kaczmarzkiego podobieństwa odczytania sensów globalnych: diagnozy sytuacji psychologicznej zblazowanego oficera z *Encore* czy diagnozy polskiej rzeczywistości określonego czasu. Lecz czy można tu mówić jeszcze o szeroko rozumianym przekładzie, czy po prostu o inspiracji, co literaturoznawstwo czyni od bardzo dawna. O ścisłej przekładalności relacji tekst–tekst należałoby zatem mówić jedynie w przypadkach, gdy w grę wchodzi sytuacja, w której oba teksty utrwalone są za pomocą tych samych nośników. W przypadku ekfrazy lub adaptacji tekstu werbalnego (film w stosunku do scenariusza czy tekstu adaptowanego) wolałbym mówić o przekładalności jako figurze tekstowej, która określa relacje między tekstami kultury. O swoim przypadku przekładu wewnątrz kulturowego. Tekst ikoniczny, „przekładany” na tekst językowy, literacki, „objawia się” co najwyżej w tekście przekładanym. Pomiedzy tym, co widziane, a tym, co zapisane, otwiera się pewna przestrzeń, którą w różny sposób można wypełnić słowem. Owo „objawianie się” możliwe jest do pomyślenia jako „prawie to samo”, by posłużyć się w tym miejscu aluzją do przywoływanej już książki Umberto Eco. Nie możemy mówić o absolutnej synonimii między językami, o czym wiadomo co najmniej od czasów hipotezy Sapira-Whorfa, ale tym bardziej nie ma też

[11] <https://www.piosenkaztekstem.pl/opracowanie/jacek-kaczmarzski-encore-jeszcze-raz/> (dostęp: 16.09.2021).

[12] O adaptacji filmowej w kategoriach focalizacji pisał: M. Birkholc, *Fokalizacja w literaturze i w filmie. W poszukiwaniu wspólnej płaszczyzny badań*, „Tekstualia” 2020, nr 1(60), s. 93–112. Autor odwołuje się do koncepcji Mieke Bala – M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przeł. J. Woźniak et al., Kraków 2012.

[13] <https://www.piosenkaztekstem.pl/opracowanie/jacek-kaczmarzski-czerwony-autobus/> (dostęp: 18.09.2021).

synonimii w sytuacji „przekładania” tekstów utrwalonych w różnych systemach znakowych:

Nie ma „synonimii” między różnymi systemami semiotycznymi; nie można „powiedzieć tego samego” słowem i muzyką, bo są to systemy oparte na innych podstawach. Wynika z tego, że dwa systemy semiotyczne nie mogą być wzajemnie zamiennie[14].

Tę prawidłowość także już odnotowano w teorii przekładu. Jak trafnie stwierdza Marta Kaźmierczak, odwołując się do koncepcji Briana McFarlene’a, który zajmował się relacjami między literaturą a kinem, w tym układzie odniesienia

[...] to, co należy do opowiadania (*narrative*), podlega transferowi, a to, co należy do sfery wypowiedzenia (*enunciation*), wymaga zaadaptowania w procesie tworzenia ekranizacji[15].

Z tego punktu widzenia ekfaza przekształca lekturę obrazu w narrację, której punktem wyjścia jest obraz utrwalony w systemie znaków ikonicznych, adaptacja zaś – opowieść w serię znaków przedstawiających. Pojmowanie tego rodzaju praktyk tekstowych jako przekładu powinno być zatem rozumiane w dużym stopniu metaforycznie, podobnie jak określenie „język” w stosunku do dzieła filmowego. W jednym i drugim przypadku mamy jednak z pewnością do czynienia z komunikowaniem. Komunikowanie bywa bardzo często praktyką niesymetryczną, a przekład, który konstytuowany jest przez ekwiwalencję – praktyką w dużym stopniu odwracalną. Od przekładu z języka na język oczekuje się adekwatności sensów w stopniu maksymalnym, oczekuje się jej także w pewnym istotnym komunikacyjnej

[14] E. Benveniste, *Semiologia języka*, przeł. K. Falicka, [w:] *Znak, styl, konwencja*, wybór i wstęp M. Głowiński, Warszawa 1977, s. 22.

[15] M. Kaźmierczak, *Od przekładu intersemiotycznego do intersemiotycznych aspektów tłumaczenia*, „Przekładaniec” 2017, nr 34, s. 20. Autorka odwołuje się do stwierdzeń zawartych w pracy: B. McFarlene, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford 1996.

[16] J.M. Łotman, *Kul'tura i tekst jak generatory sensu*, [w:] *Kibernetičeskaja lingvistika*, Moskwa 1983.

stopniu od przekładu tekstu werbalnego na skodyfikowane znaki ikoniczne, jak w przypadku znaków drogowych czy sygnalizacji morskiej. Jest sprawą oczywistą, że ekfrazy inspirowanej przez dzieła malarskie nie uda się ponownie przekształcić w obraz w takim stopniu, aby powstał dokładnie ten sam tekst wyjściowy. Stwierdzenia te wynikają zarówno z teorii znaku (Benveniste), jak i z przekonania Łotmana, że tekst jest generatorem sensu, zatem nawet w językowym przekładzie nie uzyskuje się doskonałej sinonimii[16]. Interpretacja nie jest jeszcze przekładem, lecz każdy przekład wiąże się koniecznością interpretowania sensów tekstu wyjściowego. Interpretacja poprzedza w sposób konieczny rozumienie. Sądzę jednak, iż punktem wyjścia praktyk tego typu jest lektura tekstu wyjściowego, połączona z interpretacją sensów, co dobrze widać w przypadku praktyk związanych z adaptacją filmową.

3

Adaptacja jest pewnego rodzaju przystosowaniem tekstu realizowanego w jednym systemie znakowym do tekstu realizowanego w innej materii znakowej lub w kilku systemach znaków równocześnie. Jest przystosowaniem w rozumieniu łacińskiego słowa *adaptare*. Przystosować to tyle, co uczynić coś użytecznym w nowej sytuacji, a zatem dokonać przekształcenia funkcjonalnego. Adaptowanie wiąże się w sposób konieczny z przemianą, ze zmianą nośnika (nośników) tekstu, jak to ma miejsce w przypadku adaptacji filmowej lub teatralnej. W terminologii semiotycznej powiedzieć można, że mamy do czynienia z przemianą dominujących sposobów utrwalenia przekazu, tekstu. Jeśli myśleć o adaptacji jako o transmutacji, to w grę wchodzi tu zmiana, której najczęściej towarzyszą przemieszczenia sensów na różnych poziomach przekładanego komunikatu (nowe, kolejne odczytanie *Dziadów* Mickiewicza, filmowa adaptacja *Makbeta* Szekspira, która na przykład kładzie nacisk na szaleństwo i zdradę, a nie na problem dążenia do władzy). Wyjściowy sens całości podlega w ten sposób dalszemu modelowaniu. Teksty adaptowane są najczęściej

wypowiedziami, dziełami, w które wpisane są bardzo silnie mechanizmy generowania znaczeń. Transmutacja w rozumieniu chemicznym lub biologicznym odnosi się do przekształcenia jednych pierwiastków w inne lub jednych gatunków w inne (wczesne koncepcje ewolucjonistyczne), w wyniku czego powstają zupełnie nowe jakości. Adaptacja filmowa jest także tekstem pochodnym od tekstu adaptowanego, który wprowadza nowe jakości w stosunku do oryginału. Jest swoistą mutacją oryginału, po części przekładem, po części zupełnie nową wypowiedzią. Jak słusznie stwierdził Marek Hendrykowski w książce o adaptacji filmowej: „Można ją określić jako jak zabieg reartykulacji – ponownego wykonania danego dzieła w tworzywie i języku ruchomych obrazów” [17].

Jeśli nadal myśleć o adaptacji filmowej jako o pewnej odmianie przekładu, to staje się oczywiste, że mamy do czynienia ze skomplikowanym i wielopoziomowym przekształceniem tekstu w tekst, wypowiedzi w wypowiedź, w którym efekt końcowy wiąże się z użyciem wielu systemów semiotycznych różnorakiej natury. Skoro kino to obraz, ruch (jak pisał Gilles Deleuze), to konstytuują je oprócz obrazu także teksty werbalne (dialogi, narracja z *offu*) i dźwięki, traktowane jako zapis, rejestracja brzmienia rzeczywistości, odgłosów świata, o którym się opowiada, a także – najczęściej – muzyka [18]. Transmutacja tekstu w tekst wydaje się mieć dużo większe konsekwencje semiotyczne niż przypadek nawet najbardziej oryginalnego przekładu literackiego (można tu przywołać tłumaczenia znacznie odbiegające od utartych wzorów tradycji, na przykład tłumaczenie *Boskiej komedii Dantego* przygotowane ostatnio przez Jarosława Mikołajewskiego). Różnica wiąże się przede wszystkim z dość różnorodnymi strategiami interpretacyjnymi i operacjami adaptacyjnymi. Hendrykowski (idąc za ustaleniami poprzedników, między innymi Hopfinger i Helman) wymienia tu substytucję, redukcję, addycję, transformację, komplikację, amplifikację, kompresję jako – powiedziałbym – dominujące figury, których może używać adaptator filmowy. Píše też o ujmowanych typologicznie

postawach adaptatora w stosunku do tekstu wyjściowego: adaptator może być ilustratorem, ekranizatorem, kopistą i artystą [19]. Film jest przy tym dziełem wielu autorów, a adaptator dzieła literackiego jest jednym z nich, z pewnością istotnym, lecz moim zdaniem nie najważniejszym. Proces adaptacji filmowej dzieła literackiego widziałbym w kategoriach dekonstrukcji tekstu wyjściowego i konstrukcji będących końcowym efektem adaptacji. Proces ten wiąże się prawie zawsze z „twórczą zdradą” sensów tkwiących w oryginale, a ten jest przecież tekstem generującym, i ze zwielokrotnieniem możliwości interpretacyjnych gotowego utworu, który w intertekstualnym porządku odsyła do dzieła adaptowanego [20].

Tożsamość adaptacji filmowej konstruowana jest na zasadzie podobieństwa lub zbieżności opowieści, która może być rozpoznana jako już istniejąca na poziomie kulturowych narracji. Transmutacja organizuje przede wszystkim porządek wyboru znaków z repertuaru oznaczeń możliwych, czyli tych, które wydają się adaptatorowi najbardziej adekwatne do zobrazowania tekstu literackiego, do przeniesienia go na ekran. Znaki ikoniczne i znaki werbalne nie są w prosty sposób ekwiwalentne, podczas gdy od przekładu językowego wymaga się właśnie ekwiwalencji. Znak, który ma odpowiadać adaptowanej jednostce tekstu, musi być w pewnym stopniu „wymyślony” (wygląd zamku Makbeta u Polańskiego i, na przykład, u Kurosawy) lub wybrany z repertuaru ikonicznych oznaczeń kulturowych (strój króla). Adaptacja filmowa zazwyczaj wskazuje na tekst

[17] M. Hendrykowski, *Współczesne adaptacje filmowe*, Poznań 2014, s. 19.

[18] Zob. G. Deleuze, *Kino. 1. Obraz-ruch*.

2. *Obraz-czas*, przeł. J. Magierowski, Gdańsk 2010. O dźwięku w kinie i jego roli w konstruowaniu obrazu pisał niezmiernie ciekawie; M. Chion, *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, przeł. K. Szydłowski, Warszawa – Kraków 2012.

[19] M. Hendrykowski, op. cit., s. 39–52, 78–84.

[20] Zob. M. Hopfinger, *Adaptacja filmowa. Problem teorii interpretacji*, Wrocław 1974; A. Helman, *Twórcza zdrada*, Poznań 1998.

adaptowany poprzez odesłanie do istotnych elementów opowiadania, fabuły lub jej motywów, nawet wówczas, jeśli nie jest adaptacją wierną oryginałowi. Wówczas najczęściej w napisach początkowych filmu czytamy: „Na podstawie «Makbeta» Wiliama Szekspira” (przypadek *Tronu we krwi* Akiro Kurosawy). Adaptowanie wiąże się też zwykle z dekonstrukcją porządku narracyjnego, tekstu wyjściowego, generującego. Bywa tak w bardzo wielu przypadkach.

Informacja przekazywana przez tekst literacki musi w adaptacji uzyskać konkretną postać wizualną. Ten wymóg odnosi się nie do wszystkich zdań tekstu, lecz tych, które otrzymały obrazowy kształt w scenopisie, tworzący porządek opowieści filmowej. Nastęstwo zdań utrwalonych w kodzie literackim nie musi się syntagmatycznie pokrywać z porządkiem opowiadania w kodzie filmowym.

Adaptacja przystosowuje test literacki do porządku obrazów filmowych, wymienia znaki już istniejące, tworzy nowe, przy zachowaniu istotnych narracyjnie elementów opowieści. *Pokot* Agnieszki Holland (w adaptowaniu powieści brała udział Olga Tokarczuk) zaczyna się monologiem Janiny Duszejko, monologiem z *offu*, zatem bardzo podobnie jak *Prowadź swój pług...* noblistki. Monolog słychać już na „czarnym ekranie”, zaraz po napisach początkowych. Dalej następują obrazy miejsca akcji, Doliny Kłodzkiej, obrazy jadących nocą samochodów zjeżdżających pod dom bohaterki. We wnętrzu Duszejko budzi się, czy ściślej – jest budzona przez swoje psy. Kamera pokazuje wnętrze domu, a w nim migający ekran komputera z programem do stawiania horoskopów. Początek *Pokotu* jest zatem prezentacją wszystkich symbolicznie istotnych elementów opowieści Tokarczuk: miejsca akcji, głównej bohaterki, która nie lubi swojego imienia i zmienia imiona innych nazywając ich po swojemu (Wnętrzak, Wielka Stopa, Dobra Nowina), przekonania o wpływie gwiazd na los człowieka, a w końcu zwierząt domowych i dzikich, które staną się

ważnymi bohaterami opowieści. Głównym narratorem opowieści Tokarczuk jest jej bohaterka. To ona wygłasza monolog, rozpoczynający opowieść o wydarzeniach (*in medias res*):

Jestem już w takim wieku i na dodatek w takim stanie, że przed snem zawsze powinnam porządnie umyć nogi na wypadek gdyby mnie w Nocy miało zabrać pogotowie[21].

Monolog filmowej Duszejko brzmi jednak inaczej:

W Horoskopie urodzinowym data urodzenia wyznacza również datę śmierci. To jasne – ten, kto się urodził – musi umrzeć. Wiele miejsc w Horoskopie wskazuje na czas i rodzaj śmierci, trzeba je umieć zauważyć [...] [22].

Monolog filmowy wyjęty ze środka opowieści jest przy tym nieco skróconą wersją monologu książkowego i mówi nie tyle o kondycji bohaterki, ile zapowiada ważne zdarzenia opowieści (serię dziwnych śmierci mieszkańców okolicy). I książka, i film są przy tym gatunkowo niejednorodne (opowieść obyczajowa, kryminał bez kary, który nie kończy się ujęciem sprawcy). Dodać można, że zakończenie powieści i filmu również się zasadniczo różnią. Film Holland zmienia punkty widzenia narracji książkowej, wprowadza różne perspektywy widzenia świata, o którym się opowiada, przemieszcza akcenty opowieści. Transmutacje towarzyszące adaptacji filmowej badaczom tej dziedziny przystosowania tekstów do nowego nośnika przekazu wydają się czymś oczywistym, lecz także koniecznym, co wynika z różnic między znakami ikonocznymi i literackimi, które są nośnikami sensów narracyjnych. Transmutacja jako specyficzny rodzaj przekładu stwarza nieograniczone w zasadzie możliwości zmiany jednych porządków znakowych na inne, bez ograniczeń, jaki narzuca typowy przekład językowy – z jednego etnicznego języka na inny. W adaptacji filmowej znaki reprezentujące tekst werbalny trzeba nie tyle wybrać z repertuaru już istniejących (to przypadek przekładu językowego), ile w zasadzie „wymyślić”, nadać im kształt, wygląd.

Transmutacja literatury w obraz filmowy dokonuje się na każdym z możliwych pozio-

[21] O. Tokarczuk, op. cit., s. 7.

[22] Ibidem, s. 142–143.

mów opowieści. Im mniej konkretnie oznaczony jest tekst pierwotny, tym prostsze wydaje się stworzenie jego obrazowego odpowiednika. W didaskaliach I aktu pierwszej sceny *Makbeta* czytamy: „Pusta okolica. Grzmoty i błyskawice. – Trzy CZAROWNICE wchodzą”. W drugiej scenie z czarownicami opis miejsca akcji jest u Szekspira podobnie lakoniczny: „Ciemna jaskinia. Pośrodku wrzący kocioł. – Grzmoty i błyskawice. Trzy czarownice przy kotle” [23]. W genialnej adaptacji Kurosawy (ekranizacja w roku 1957) czarownica zjawiająca się w obu aktach jest jedna. Widzimy ją w trzcinowym domku. Śpiewa pieśń, która jest zapowiedzą zdarzeń. Słowa pieśni nie są jednak cytatem z dramatu Szekspira, lecz sens pieśni sprowadza się do Szekspirowskiej przepowiedni. W *Tragedii Makbeta* Polańskiego (rok 1971) są trzy czarownice (w tym jedna, rzecz można, dość frywolna). W filmie mówi się tekstem Szekspira. „Pajęczny Las” u Kurosawy, okolice zamku i grot z kotłem u Polańskiego to miejsca, które trudno określić jako „pustą okolicę”, choć z pewnością można je nazwać okolicą złowróżbną, miejscem mrocznym i przypisywać znaczenia symboliczne. U Polańskiego duch Banko z siekierą w plecach ukazuje się Makbetowi jako wyrzut sumienia, u Kurosawy Washizu nawiedzany jest przez ducha Miki (zresztą nikt go oprócz Washizu nie widzi) w jednym z pomieszczeń zamku. Przy szerokich możliwościach wyboru ekwiwalencji obrazowej, adaptacja powinna jednak zachowywać podstawowe funkcje zdarzeń narracyjnych, które są głównymi nośnikami sensu opowieści. Zmianie ulegają realia, ich obrazowe prezentacje (film Polańskiego rozgrywa się w Szkocji w XVI wieku, film Kurosawy w feudalnej Japonii okresu Sengoku). Każda z możliwych adaptacji dzieła jest jego kolejną lekturą, interpretacją sensu dokonywaną poprzez kolejne „przyłożenia” do tekstu świadomości adaptatora. Transmutacje sensów wyjściowych prowadzą do kolejnych interpretacji adaptowanego dzieła, eksponują jedno z jego znaczeń, dodają inne: *Tragedia Makbeta* czytana była jako dramat destrukcji, *Tron we krwi* jako dramat niepokromionej żądzy władzy [24].

Adaptowanie transmutuje kody literackie w kody filmowe, które umożliwiają opowiadanie za pomocą połączenia jednych i drugich we wspólnej całości narracyjnej. Adaptowanie jest pracą wielu „tłumaczy”, przy założeniu, że adaptację filmową nadal traktujemy jako specyficzną odmianę przekładu. Adaptowanie literatury na tekst filmowy jest z pewnością procesem, którego finalny efekt widzimy dopiero na ekranie, efektem pracy adaptatora, reżysera, operatora, scenografa.

Znaki werbalne i ikoniczne nie pozostają względem siebie w relacji ścisłej synonimii i w tym sensie nie są bezpośrednio zastępowalne. Ale można – i tak się czyni – ustalić przybliżoną synonimię między nimi, poprzez przyłożenie do nich pewnej świadomości lekturowej, dzięki pracy percepcyjnej naszego umysłu. O transmutacji jako jednej z podstawowych możliwości przekładu można by zatem myśleć ze świadomością metaforyczności tego terminu w odniesieniu do takiej odmiany przekładu, jaką jest adaptacja filmowa. Adaptacja w sposób konieczny prowadzi do tworzenia „porównań” tekstów, która to czynność ustanawia relacje intertekstualne, a więc otwiera miejsca nowych konstelacji przemieszczania się sensów tekstów interpretowanych.

BIBLIOGRAFIA

- Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przeł. J. Woźniak et al., Kraków 2012
 Benveniste E., *Semiologia języka*, przeł. K. Falicka, [w:] *Znak, styl, konwencja*, wybór i wstęp M. Głowiński, Warszawa 1977, s. 11–42

[23] W. Szekspir, *Makbet*, przeł. J. Paszkowskiego, oprac. G. Sinko, Wrocław 1959, s. 47, 127.

[24] O licznych filmowych adaptacjach *Makbeta* pisał m.in. R. Birkholc, *Szkocka sztuka w kinie. O adaptacjach filmowych „Makbeta”*, Edukacja-Filmowa.pl, <http://edukacja-filmowa.pl/szkocka-sztuka-w-kinie-o-adaptacjach-filmowych-makbeta/> (dostęp: 13.08.2021). Ten sam autor analizuje zmianę w stosunku do dramatu Szekspira focalizacji sceny z czarownicami w filmie Polańskiego – zob. idem, *Fokalizacja...*, s. 106.

- Birkholc M., *Fokalizacja w literaturze i w filmie. W poszukiwaniu wspólnej płaszczyzny badań*, „Tekstualia” 2020, nr 1(60), s. 93–112
- Birkholc M., *Szkocka sztuka w kinie. O adaptacjach filmowych „Makbeta”*, EdukacjaFilmowa.pl, <http://edukacjafilmowa.pl//szkocka-sztuka-w-kinie-o-adaptacjach-filmowych-makbeta/> (dostęp: 13.08.2021)
- Chion M., *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, przeł. K. Szydłowski, Warszawa – Kraków 2012
- Czermińska M., *Ekfrazy w poezji Wisławy Szymborskiej*, „Teksty Drugie” 2003, nr 2–3, s. 230–242
- Deleuze G., *Kino. 1. Obraz-ruch. 2. Obraz-czas*, przeł. J. Magierowski, Gdańsk 2010
- DX, *Inspiracje plastyczne Jacka Kaczmarskiego – sekcja polska*, Piosenka z tekstem, 9.10.2017, <https://www.piosenkaztekstem.pl/artykuly/inspiracje-plastyczne-jacka-kaczmarskiego-sekcja-polska/> (dostęp: 16.09.2021)
- Dziadek E., *Problem „ephrasis” – dwa „Widoki Delf” (Adam Czerniawski i Adam Zagajewski)*, „Teksty Drugie” 2000, nr 4, s. 141–151
- Eco U., *Pejzaż semiotyczny*, przedmowa M. Czerwiński, przeł. A. Weinsberg, Warszawa 1972
- Eco U., *Prawie to samo. O doświadczeniu przekładu*, przeł. J. Miszańska, M. Surma-Gawłowska, Kraków 2021
- Gadamer H.-G., *Lektura jest przekładem*, przeł. M. Łukasiewicz, [w:] *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, red. P. Bukowski, M. Heydel, Kraków 2009, s. 319–326
- Gogler P., *Kłopoty z ekfrazą*, „Przestrzenie Teorii” 2004, nr 3/4, s. 137–152
- Gozdecka R., *Trzy wiersze Jacka Kaczmarskiego inspirowane malarstwem polskim. Z muzyką Zbigniewa Łapińskiego i Przemysława Gintrowskiego*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin – Polonia” 2017, nr 15(1), s. 121–137. <https://doi.org/10.17951/l/2017.15.1.121>
- Helman A., *Twórcza zdrada*, Poznań 1998
- Hendrykowski M., *Współczesne adaptacje filmowe*, Poznań 2014
- Hopfinger M., *Adaptacja filmowa. Problem teorii interpretacji*, Wrocław 1974
- Jakobson R., *O językowych aspektach przekładu*, przeł. L. Pszczołowska, [w:] R. Jakobson, *W poszukiwaniu istoty języka*, t. 1, Warszawa 1989, s. 372–381
- Każmierczak M., *Od przekładu intersemiotycznego do intersemiotycznych aspektów tłumaczenia*, „Przekładaniec” 2017, nr 34, s. 7–35
- Łotman J., *Semiotyka filmu*, przeł. J. Faryno, Warszawa 1983
- Markowski M.P., *„Ephrasis”. Uwagi bibliograficzne z dołączeniem krótkiego komentarza*, „Pamiętnik Literacki” 1999, z. 2, s. 229–236
- McFarlane B., *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford 1996
- Stainer G., *Ruch hermeneutyczny*, przeł. O. Kubińska, W. Kubiński, [w:] *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, red. P. Bukowski, M. Heydel, Kraków 2009, s. 327–334
- Szekspir W., *Makbet*, przeł. J. Paszkowskiego, oprac. G. Sinko, Wrocław 1959
- Tokarczuk O., *Prowadź swój pług przez kości umarłych*, Kraków 2019

Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce

PRZEMYSŁAW WIATR

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

ABSTRACT. Wiatr Przemysław, *Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce* [The post-historical condition. On television, new media and politics]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 167–179. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.10>.

In the text, the author deals with extensive issues of media-politics relations. Using the conceptual apparatus developed by Vilém Flusser, he shows through specific examples (the Romanian revolution, the presidential elections in the United States) the transformations in the social imagination that have occurred as a result of technological changes – primarily the transition from “television reign” to “taking control” by the so-called new media. He also looks to the future, forecasting how an autonomous technology (e.g. artificial intelligence) may soon further complicate the social and political context of the contemporary times.

KEYWORDS: Vilém Flusser, technical image, apparatus, *Videograms of a Revolution*

*Wyobraźmy sobie przez chwilę, że telewizja w Stanach Zjednoczonych
przejmuje kontrolę [nad sytuacją polityczną w kraju], a myślę,
że wyobrażymy sobie koniec historii.*

Vilém Flusser[1]

Uwagi wstępne

Bezpośrednim impulsem do napisania niniejszego eseju stały się przykuwające uwagę całego świata wydarzenia końca 2020 i początku 2021 r.: wybory prezydenckie w Stanach Zjednoczonych i sytuacja bezpośrednio po wyborach. A konkretnie: medialny wymiar tego politycznego kontekstu. Podkreślam to na samym wstępie, ponieważ to właśnie medialny aspekt całej sytuacji najbardziej mnie interesuje. Staram się tu abstrahować – na ile to możliwe – od materii politycznej, nie podejmować dyskusji na temat tego, kto w sporze Trump vs. „reszta świata” ma rację, kto jest rzecznikiem Prawdy, Sprawiedliwości i Demokracji, a kto jedynie manipuluje społeczeństwem. Zresztą polityczne, w tym historyczne przykłady, które tu analizuję, nie są bezpośrednim przedmiotem mojego zainteresowania, lecz służą mi jako

kulturowy materiał do refleksji znacznie ogólniejszej – filozoficznej skierowanej na media i kreowaną przez nie społeczną wyobraźnię.

Zasadniczy problem tego tekstu sprowadza się do pytania: jak pod wpływem zmian technologicznych w produkcji i dystrybucji informacji zmieniają się społeczne wyobrażenia na temat samych tych środków przekazu? Potwierdzić ich neutralność lub oskarżyć je o udział w konstruowaniu rzeczywistości – to dylemat, przed którym staje krytyczny teoretyk mediów. Może on sobie z nim poradzić, czyniąc samą medialność tematem swoich rozważań –

[1] V. Flusser, *Television image and political space in the light of Romanian Revolution*, wykład wygłoszony 7 kwietnia 1990 r. w Kunsthalle Budapest, [w:] Vilém Flusser: *We shall survive in the memory of others: Flusser Lectures* (DVD), red. M. Peternák, 2010 (przeł. – P.W.).

w szczególności prowadząc taką refleksję przy okazji hermeneutycznych opisów i wglądów w społeczno-kulturowe znaczenia mediów, rekonstruując świat nadziei, jakie pokładaliśmy i pokładamy w medialnych artefaktach w odniesieniu do możliwości stworzenia przez nie sytuacji politycznie transparentnej. Chciałbym zatem pokazać – taki jest cel tego wywodu – w jaki sposób kolejne technologie medialne: najpierw telewizja, potem tzw. nowe media, a w końcu także półautonomiczne i autonomiczne cyfrowe systemy tzw. sztucznej inteligencji (trafność tego pojęcia zostawiam na boku) zmieniają naszą (zachodnią) polityczną czy, szerzej, społeczną kondycję. Temat to oczywiście bardzo obszerny, nie sposób ująć go w całości, a tym bardziej wyczerpać. Poniższe rozważania ograniczają się więc do filozoficzno-medialnej interpretacji pewnych ciekawych, jak sądzę, przykładów – interpretacji przeprowadzonej przy wykorzystaniu konkretnych narzędzi. O nich teraz słów kilka.

Ramy teoretyczne moich refleksji zostały zaczerpnięte przede wszystkim z filozofii Viléma Flussera (1920–1991), pochodzącego z Czech teoretyka mediów[2]. Jego niezwykle przenikliwe intuicje – formułowane ponad 30 lat temu – dotyczące głównie, choć nie tylko, technologii obrazowania służą mi za teoretyczne pole, po którym się poruszam. Generalnie myśl Flussera jest w tym tekście stale obecna. Flusserowskie inspiracje nie dotyczą bowiem tylko samej materii, lecz także formy, która z za-

łożenia jest eseistyczna, a więc raczej problematyzująca omawiany temat niż dostarczająca definitywnych rozstrzygnięć, przede wszystkim zaś prowokująca.

Flusser był przekonany – nie on jeden – że człowiek w świecie egzystuje wtórnie, niebezpośrednio, bo refleksyjnie, a to oznacza: medialnie. Nie mamy dostępu do rzeczywistości samej, a jedynie do jej kulturowych, czyli – znów – medialnych reprezentacji (tekstów, obrazów). W warunkach kulturowych XX i XXI wieku zdominowanych przez wielkie systemy komunikacyjne (telewizja, Internet) to one decydują o kształcie tego, czego doświadczamy jako realne. Oczywiście nie odbywa się to bezwiednie, bez naszego udziału, ponieważ to nasze wyobrażenia na temat współczesnych technologii medialnych, nasze nadzieje z nimi związane współokreślają to, jak z owych technologii korzystamy i jak je odczytujemy. Ostatecznie to nasza postawa wobec medialnych *apparatusów* czyni z nas – twierdzi Flusser – podległych im funkcjonariuszy lub wolnych i świadomych użytkowników. Nie zmienia to faktu, że powszechnie wykorzystywane media tworzą klimat konkretnych czasów, kulturową kondycję zmediowanego człowieka.

To wymiar teoretyczno-medialny – pozostaje jeszcze filozoficzno-polityczny. W odniesieniu do epoki nowoczesnej i ponowoczesnej, mówiąc najogólniej, niektórzy filozofowie używali i wciąż używają pojęcia *posthistorii*[3]. Ma ono oznaczać nastanie czasu – *nomen omen* – po końcu historii[4]. Historia ich zdaniem skończyła się, osiągnęła swój kres, cel; nic politycznie nowego nas już nie czeka; na żaden polityczny postęp nie możemy liczyć; utopijny potencjał społecznych sił wyczerpał się (być może już wraz z nowożytnymi rewolucjami: amerykańską i francuską). Nie wchodząc w szczegóły, wracam do Flussera, którego koncepcja *posthistorii* wydaje mi się szczególnie ciekawa. Łączy ona bowiem wątki medialno-kulturowe z politycznymi czy ogólnospołecznymi. Według Flussera w *posthistorię*, jako epokę w dziejach ludzkości porównywalną tylko z *prehistorią* i *historią*, wkraczamy wraz z wy-

[2] Na temat bogatej biografii Flussera zob. P. Wiatr, *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Toruń 2018, s. 22–52.

[3] Termin ten spopularyzował w latach 50. XX wieku niemiecki filozof Arnold Gehlen. Obecnie posługuje się nim m.in. Peter Sloterdijk. Zob. idem, *Kryształowy pałac. O filozoficzną teorię globalizacji*, przeł. B. Cymbrowski, Warszawa 2011.

[4] Także Francis Fukuyama, amerykański politolog, który spopularyzował teoremat końca historii, posługuje się terminem „*posthistoria*”. Zob. idem, *Koniec historii i ostatni człowiek*, przeł. T. Bieroń, M. Wichrowski, Kraków 2017.

nalazkiem pierwszych medialnych *apparatusów*, czyli XIX-wiecznej fotografii. Wówczas to rozpoczyna się ostateczny odwrót ludzkości od świata dotychczasowych wartości, także politycznych, w stronę generowanych technologicznie obrazów[5]. Teza Flussera jest radykalna: posthistoryczna kondycja człowieka oznacza działanie w funkcji obrazu. Wszystkie nasze pragnienia, wartości i cele – zarówno społeczne, jak i indywidualne – przeniosły się na dwuwymiarową płaszczyznę fotografii czy filmu. To nasz jedyny sposób na „wieczność”. Także ludzka działalność polityczna daje się opisać tylko z perspektywy medialno-technologicznej. To media tworzą świat posthistoryczny, również świat polityki.

W kolejnych częściach tego eseju, przyjmując powyższą perspektywę, rozważam na konkretnych przykładach światotwórczy potencjał współczesnych mediów oraz społeczne wyobrażenia i nadzieje z nimi związane. Zaczynam od przykładu telewizji, by następnie przenieść teorie Flussera nie tylko w świat tzw. nowych mediów – świat, który antycypował, a którego nie było mu już dane doświadczyć (zmarł w 1991 r.) – ale także dalej we wciąż jeszcze mglistą przyszłość autonomicznych systemów sztucznej inteligencji. Co do wybranych materiałów: analizuję m.in. wspomniane na początku medialne reprezentacje wyborów prezydenckich w Stanach Zjednoczonych z listopada 2020 r., ale zaczynam od dość nieoczekiwanego przykładu z Rumunii, do którego przywiódł mnie „proroctwa” Viléma Flussera.

Wideogramy rewolucji

7 kwietnia 1990 r. w budapeszteńskim Pałacu Sztuki Vilém Flusser wygłosił wykład zatytułowany *Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution*[6], podczas którego w telegraficznym skrócie przedstawił swoją filozofię obrazu technicznego. Punktem wyjścia były dla niego wydarzenia tzw. rumuńskiej rewolucji – serii manifestacji, demonstracji i zbrojnych powstań z grudnia 1989 r., które doprowadziły do obalenia komunistycznego reżimu Nicolae Ceaușescu i stracenia dyktatora

oraz jego żony Eleny. Flusser w swoim wykładzie wspomina o tych wydarzeniach zaledwie kilka razy – na początku i na końcu wykładu – skupiając się na wy tłumaczeniu licznych zebrałym słuchaczom najważniejszych pojęć własnej teorii. W wydarzeniach rumuńskiej rewolucji interesuje go jedynie jej medialny wymiar. Co więcej, stwierdza nawet, że termin „rewolucja” staje się tutaj nieoperacyjny, ponieważ jest to kategoria polityczna, a to, z czym mamy w tym przypadku do czynienia, nie należy do obszaru polityki.

Do jakiego aspektu rumuńskiej odłony Jesieni Ludów odwołuje się Flusser? Chodzi mu o obrazową, telewizyjną stronę tego wydarzenia, jedyną, jego zdaniem, do której dostęp mieli zarówno zewnętrzni obserwatorzy, jak i także sami zainteresowani – obywatele tłumnie zgromadzeni na ulicach Bukaresztu i innych rumuńskich miast. Rewolucja rumuńska – jeśli już trzymać się tego terminu – była zdaniem Flussera jednym z pierwszych tak wyraźnych przejawów posthistorii, epoki, w której przyszło nam żyć. Jej cechą charakterystyczną, główną tendencją jest, jak wiemy, po-historyczny charakter. W posthistorii już nic się historycznie (linearnie) nie wydarza, nie rozwija, nie mamy na co czekać, ponieważ mówienie o jakimkolwiek postępie straciło sens[7]. Zamiast tego zderzamy się z rzeczywistością stworzoną przez obrazy techniczne (fotografie, filmy, obrazy wygenerowane komputerowo), które nie tylko pokazują nam świat czy nawet zastępują go, lecz także właśnie stwarzają[8].

[5] V. Flusser, *Post-History*, przeł. R. Maltez No-vaes, Minneapolis 2013.

[6] Idem, *Television image...*

[7] Zob. V. Flusser, *Post-History...* oraz P. Wiatr, *W cieniu posthistorii...*, s. 313–328.

[8] Zob. V. Flusser, *Into the universe of technical images*, przeł. N.A. Roth, Minneapolis – London 2011. Dwa eseje z tego zbioru, z jego niemieckiej wersji, zostały przetłumaczone na język polski: idem, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?...: audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 53–67. Zob. także: idem, *Fotografia i koniec polityki*, [w:] idem,

Teza to radykalna. Spróbujmy się jednak z nią zmierzyć. Najpierw w odniesieniu do wydarzenia, o którym napomyka Flusser. Posłużymy nam do tego obraz, film dokumentalny Haruna Farockiego i Andreia Ujicy z 1992 r. o znamienym tytule *Wideogramy rewolucji*[9]. Sam Flusser nie mógł go już zobaczyć, natomiast można odnieść wrażenie, że twórcy, jeśli nie znali teozofa z Pragi, to niezależnie od tego częściowo przynajmniej je podzielali.

Już sam tytuł prowokuje nas do spojrzenia na świat – w tym przypadku społeczny – jako na wytwór obrazu. Wideogram jako najmniejsza znacząca częśćka ruchomego obrazu technicznego. To z takich części składa się rumuńska rewolta, to one powołują podmiot społeczny (rumuńskie masy) do działania; albo lepiej: stanowią punkt zapalny. Jedną z pierwszych scen *Wideogramów...* to archiwalne materiały telewizyjne z transmisji ostatniego publicznego przemówienia Nicolae Ceaușescu. 22 grudnia 1989 r. rano po serii antypaństwowych manifestacji w Timișoarze i innych miastach kraju wprowadzono stan wojenny, a Sekretarz Generalny Rumuńskiej Partii Komunistycznej wraz z żoną i ostatnimi najwierniejszymi funkcjonariuszami aparatu państwa, którzy jeszcze nie uciekli (lub nie popełnili samobójstw), zdecydował się jeszcze raz przemówić do ludu i tym samym uspokoić sytuację. Co miało być początkiem końca rewolucji, stało się jej punktem zwrotnym. Transmitowane przez telewizję przemówienie Ceaușescu z balkonu Komitetu Centralnego przy Piąta Palatului (obecnie Piąta Rewolucji) zostaje przerwane przez zebrany na placu tłum, a telewizyjna transmisja zakłócona. Przez moment operatorowi kamery zamiast wielkiego przywódcy udaje się pokazać telewidzom w całej Rumunii twarz zmęczonego, skonsternowanego starca, zdającego się nie rozumieć sytuacji, w której się znalazł. Rozchwia-

ny i zamazany obraz transmisji telewizyjnej to symbol upadającego reżimu. To zresztą nie tylko wizja dokumentalistów, którzy z racji swojej profesji podkreślają znaczenie obrazu, czy filozoficzno-medialna interpretacja zmierzająca niechybnie w stronę abstrakcji. W biografii Nicolae Ceaușescu pióra niemieckiego historyka i publicysty Thomasa Kunzego w odniesieniu do interesującego nas zdarzenia czytamy:

Widzowie telewizyjnej transmisji jako ostatni obraz ujrzeli wykrzywioną niesamowitym zdziwieniem twarz sekretarza generalnego. Pozbawiona dźwięku scena jest jak sygnał do działania. Pokazuje, że Conducător i jego żona nie panują już nad sytuacją[10].

Jedną z osi dokumentalnej narracji *Wideogramów...* są wydarzenia dziejące się w budynku rumuńskiej telewizji publicznej (Televiziunea Română – TVR). Stacja została przejęta przez rewolucjonistów 22 grudnia w godzinach południowych (przed godziną 13.00 transmitowano już pierwsze „orędzie”), czyli zaraz po nieudanym przemówieniu Ceaușescu i jego ucieczce śmigłowcem z dachu budynku Komitetu Centralnego. Studio 4 TVR przez najbliższe pięć dni (do 27 grudnia) miało być swoistym wojskowo-politycznym centrum dowodzenia. Goszczący w nim rewolucjoniści, wojskowi, politycy (i dziennikarze, którzy jednak grali rolę drugoplanowe) nie tyle zdawali sprawę z dziejących się wydarzeń, ale (współ)tworzyli je. Oddajmy jeszcze raz głos Thomasowi Kunzemu:

Wieczorem 22 grudnia Ion Iliescu podał w telewizji informację o ukonstytuowaniu się Frontu Ocalenia Narodowego i odczytał zasady programowe, *Komunikat Frontu Ocalenia Narodowego dla kraju*. Telewizja znalazła się w samym centrum wydarzeń. Studio 4 stało się rewolucyjną centralą. Nastąpiło coś, co można nazwać transmisją na żywo z aktualnych wydarzeń, przy czym rzeczywistość często mieszała się z fikcją. Telewizja bez przerwy podawała wiadomości. Reporterzy relacjonowali, najróżniejsze osobistości i osoby występowały *live*, padały wojskowe rozkazy. Telewizja podawała też rozmaite plotki: woda była podobno zatruta, w budynku telewizyjnym podłożono bomby, zniszczono archiwa państwowe. W programie oświadczone, że telewizji zagrażają terroryści, i zaapelowano do ludności, żeby przysłała jej broń. Przypisywano

Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu, przeł., postowie P. Wiatr, Warszawa 2018, s. 330–337.

[9] *Videograms of a revolution* (1992), reż. H. Farocki, A. Ujică.

[10] T. Kunze, *Ceaușescu: piekło na ziemi*, przeł. J. Czudec, Warszawa 2016, s. 403.

„terrorystom” niemal nadnaturalne moce, tak że powstał rodzaj masowej psychozy. Tysiące obywateli wyszło na ulice, żeby bronić rewolucji przed terrorystami – i setki straciły przy tym życie[11].

Wychodząc od opisu historyka, ale podążając za narracją autorów *Wideogramów...*, nie jesteśmy w stanie stwierdzić z pełnym przekonaniem, które z wydarzeń były telewizyjnie relacjonowane, a które tworzone. Mamy tu do czynienia z wielkim rewolucyjnym performansem, swoistym *reality show*, którego konsekwencje są jednak jak najbardziej realne – „[s]pośród 1104 ofiar rewolucji rumuńskiej 162 straciły życie 22 grudnia, czyli do ucieczki Ceaușescu, zaś 942 osoby zginęły potem, z czego 495 w Bukareszcie”[12]. „Telerewolucja”[13] zebrała swoje krwawe żniwo. Nie od dziś wiadomo, że telewizja i śmierć idą ze sobą w parze. Wiedzieli o tym także rewolucjoniści – teraz nowi władze nowej Rumunii. Po niespełna godzinny procesie sądowym 25 grudnia 1989 r. Nicolae i Elena Ceaușescu zostali rozstrzelani. Materiały z procesu oraz egzekucji[14] zostały pokazane w telewizji 27 grudnia.

Wróćmy jeszcze raz do *Wideogramów...* Film ten w sposób niezwykle sugestywny pokazuje obrazowy, medialny wymiar rumuńskiej rewolucji. Autorzy są w pełni świadomi, że materiały, które zebrali, tytułowe wideogramy, nie tylko są częścią historii w znaczeniu historycznej prezentacji, obrazowej opowieści o gorących dniach grudnia 1989 r., lecz także są one samą tkanką tych wydarzeń – bez nich nie sposób pomyśleć o rumuńskiej rewolucji. Parafrazując słowa Flussera, które wypowiedział w kontekście fotografii: filmować to znaczy dokumentować coś, co nie istnieje[15]. Być może jeden fragment *Wideogramów...* obrazuje – *nomen omen* – tę wypowiedź lepiej niż całe tomy książek.

Po odlocie Ceaușescu z budynku Komitetu Centralnego okupującym gmach rewolucjonistów udało się sprowadzić urzędującego premiera – Constantina Dăscălescu. Ze względów formalnych musiał on publicznie ogłosić dymisję rządu. W kolejnych ujęciach filmu widzimy stojącego na balkonie premiera, otoczonego

grupą kilkudziesięciu osób – przodowników rewolucji – i jego lakoniczną abdykację, przyjętą żywiołowym buczeniem rewolucyjnych mas zebranych tłumnie na Piąta Palatului. Scena zostaje pokazana w *Wideogramach...* z trzech różnych perspektyw, z trzech kamer. Po chwili okazuje się, że Dăscălescu musi zdymisjonować publicznie swój rząd jeszcze raz, ponieważ jego poprzednie oświadczenie nie zostało uchwycone przez najważniejszą z kamer – telewizyjną. Telewizyjni technicy i operatorzy nie zdążyli z transmisją na żywo.

Myszę, że szerszy komentarz tej sceny jest zbędny. Flusser mógłby tu powiedzieć krótko: czego nie ma na obrazie technicznym, nie wydarzyło się. To medialne, w tym przypadku telewizyjne obrazy tworzą rzeczywistość. Harun Farocki i Andrei Ujica jako twórcy ucieleśniają Flusserską ideę filozofowania poprzez obraz. Są świadomi teoretycznych implikacji swojego filmu, choć rzadko pokazują to wprost. Taki moment pojawia się pod koniec *Wideogramów...* Widzimy wówczas grupę osób zgromadzoną przed telewizorem (niektórzy siedzą z kamerami i nagrywają to, co dzieje się na ekranie telewizora...), w którym dzieje się historia – to tam trwa rewolucja, już nie na ulicach. Rumuni opuścili place i skwery Bukaresztu, Timișoary i innych miast, by zasiąść przed telewizorami. W tej scenie, w której obserwujemy skupione twarze widzów stłoczonych w małym pokoju, słyszymy przenikliwe słowa lektorki *Wideogramów...*:

Od czasów wynalezienia filmu zdawał się on przeznaczony [*destined*] do czynienia historii widzialną. Był w stanie portretować przeszłość i inscenizować

[11] Ibidem, s. 411.

[12] Ibidem.

[13] Tego terminu używa Thomas Kunze: ibidem, s. 410.

[14] Sam moment egzekucji nie został nagrany z powodu problemów technicznych, z którymi borykał się operator.

[15] Korespondencja Viléma Flussera z Joanem Fontcubertą, 1.01.1986, maszynopis, Archiwum Viléma Flussera w Berlinie, Cor_66_WITH ARTISTS_2 OF 5 (66).

[stage] terażniejszość. Widzieliśmy Napoleona na koniu i Lenina w pociągu. Film był możliwy, ponieważ istniała historia. Niemal niedostrzegalnie, jak gdyby poruszając się do przodu po wstędze Möbiusa, strony się odwróciły. Przyglądając się [obecnej sytuacji – przyp. P.W.], zmuszeni jesteśmy pomyśleć: jeśli film jest możliwy, to historia także jest możliwa[16].

Znów, idea to iście Flusserowska. Wydarzenia historyczne jako efekt działania medialnych aparatów. Sytuacja oczywista dla Flussera i innych teoretyków mediów – ale także, jak widzimy, dla artystów – już w latach 80. ubiegłego stulecia. Dzisiaj powinna być jeszcze wyraźniejsza, wszak od mediów nie możemy się już uwolnić. Nie możemy ich wyłączyć jednym gestem, tak jak guzikiem pilota wyłączaliśmy niegdyś telewizor. Nasza sytuacja się skomplikowała.

Koniec panowania telewizji?

Medialna przewaga tradycyjnej telewizji, zwłaszcza w sferze politycznej, zaczęła słabnąć, powoli, acz systematycznie, w latach 90. Wówczas jeszcze można było mówić o panowaniu dziennikarstwa (telewizyjnego)[17]. Pierre Bourdieu wy dobył w tym kontekście na światło dzienne ciekawą cechę czy tendencję „pola dziennikarskiego” do zawłaszczania innych pól: uniwersyteckiego, władzy politycznej itp. Media

i ich funkcjonariusze, w tym przypadku telewizja i telewizyjni dziennikarze, stawiając się w roli bezstronnych sędziów, są *de facto* także tymi, którzy ustalają reguły gry. To, co do tej pory – argumentuje Bourdieu – jawiło się jako pole autonomiczne (weźmy wspomniane pole uniwersyteckie czy szerzej: intelektualne), musi teraz podporządkować się logice telewizyjnego medium. Dobrym historykiem jest ten, kto częściej rozsiada się w fotelach studia nagraniowego, a nie ten, o kim inni dobrzy historycy twierdzą, że jest dobry[18]. Ma to oczywiście poważne konsekwencje także w polu władzy czy polityki.

W podobnym duchu, jeszcze przed Bourdieu, choć w radykalniejszej formie wypowiedział się inny francuski socjolog i filozof: Jean Baudrillard. W słynnych trzech esejach opublikowanych pierwotnie we francuskiej prasie na początku roku 1991, a następnie zebranych w książce o znamienym tytule *Wojny w Zatoce nie było*[19], dowodził, że medialne komentarze i obrazy I wojny w Zatoce Perskiej mają charakter wydarzeń samych w sobie. Nie są relacjami, lecz symulakrami – żeby użyć znanego pojęcia Baudrillarda. Prowokacyjne zdanie „wojny w Zatoce nie było” przy bliższym oglądzie nie wydaje się szczególnie obrazoburcze. Baudrillard stwierdza po prostu, że wojna ta, tak jak ją widzimy i o niej czytamy w mediach, nie miała miejsca. Jako taka pozostaje jedynie medialnym spektaklem, a nawet marketingowym produktem, reklamą[20]. To znaczy, że wojna w Zatoce nie wydarzyła się tak, jak przedstawiają ją media – nie wiemy, czym ta wojna jest, ponieważ ona sama poddaje się logice medialnej. Oczywiście to konkretne wydarzenie nie stanowi dla Baudrillarda wyjątku, jest przykładem spektakularnym, ale w sensie ilościowym jednym z wielu. Co ciekawe francuski socjolog w tym kontekście wspomina także omawiany tu przykład Rumunii[21].

Z medialnej perspektywy są to jednak stanowiska do pewnego stopnia archaiczne, ponieważ nie uwzględniające, z oczywistych względów, znaczenia nowych mediów[22] – dla uproszczenia, na potrzeby niniejszego wywodu,

[16] *Wideogramy rewolucji* (przeł. – P.W.).

[17] P. Bourdieu, *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, przeł. K. Sztandar-Sztanderska, A. Ziółkowska, red. M. Jacyno, Warszawa 2009. Francuski oryginał pochodzi z roku 1996.

[18] *Ibidem*, s. 86–92.

[19] J. Baudrillard, *Wojny w Zatoce nie było*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006.

[20] *Ibidem*, s. 17–20.

[21] *Ibidem*, s. 49.

[22] Nie ma tu miejsca na refleksje nad znaczeniem tego dziś nieco zużytego i niewiele wnoszącego pojęcia. Współczesny krajobraz techno-kulturowy należałoby bowiem określić raczej mianem postmedialnego (zob. P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013). Pojęcie „nowych mediów” eksploatował swego czasu m.in. Lev Manovich (zob. *idem, Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006).

powiedzmy, że są one związane z Internetem; historycznie rzecz biorąc ich społeczna – zawrotna – kariera zaczyna się zatem w latach 90. ubiegłego wieku. W interesujących nas tutaj kontekstach społecznych i politycznych możemy chyba powiedzieć, w odniesieniu do wykorzystywanych technicznych środków masowej komunikacji, że znajdujemy się w czasach przejścia: między dominacją telewizji a powsolnym i zakamuflowanym przejmowaniem kontroli nad społecznym obiegiem informacji, idei i opinii przez wspomniane nowe media. Temat to oczywiście obszerny, mógłby objąć kilka publikacji książkowych. W kolejnych akapitach zamierzam odnieść się jedynie skrótowo do tej intuicji i zobrazować ją kilkoma przykładami.

5 listopada 2020 r. ubiegający się o reelekcję prezydent Stanów Zjednoczonych Donald Trump zwołał konferencję prasową, na której odniósł się do rzekomych nieprawidłowości podczas wyborów prezydenckich (zakończonych dwa dni wcześniej). Co oczywiste, relację *live* z tego wydarzenia prowadziły największe stacje telewizyjne Ameryki, lecz, co już nie tak oczywiste, część z nich (NBC, ABC, CBS) zdecydowała się w pewnym momencie przerwać transmisję^[23]. To rzecz w historii amerykańskiej demokracji niezwykła. Mamy tu jasną i wyraźną rezygnację z chowania się za dziennikarskim modelem obiektywizmu mediów. Ingerencja, opowiedzenie się po jednej ze stron jest tutaj bezdyskusyjne^[24] (dyskusyjne pozostaje oczywiście „kto ma rację”, niemniej, jak pisałem we wstępie, kwestii tej nie zamierzam podnosić).

Przykład ten jest dla mnie interesujący przede wszystkim z perspektywy medialnej, nie politycznej. Być może wydarzenie to można uznać za jedną z ostatnich prób utrzymania się systemu zachodniej mediokracji^[25] przy trwającym od lat 60. ubiegłego wieku telewizyjnym monopolu. Przerwanie transmisji na żywo urzędującego prezydenta światowego mocarstwa, będącego wciąż dla wielu – mimo zapewne rosnących wątpliwości w tym zakresie – demokratycznym ideałem, należy uznać za krok ostateczny. Nie jest to już mniej lub bardziej nieprzychylny komentarz, ostra kry-

tyka czy nawet ośmieszanie tego czy innego polityka, ale uznanie, że obywatele nie powinni w ogóle słuchać i oglądać konkretnej osoby (na marginesie możemy dodać, że mowa tu o przynajmniej ponad 74 mln wyborców Donalda Trumpa, jeśli wziąć pod uwagę wyniki przegranych przez niego wyborów). Trzeba od razu stwierdzić, że był to akt desperacji, z góry skazany na niepowodzenie, jeśli jego celem miałby być powrót telewizji i telewizyjnego dziennikarstwa do niepodzielnego panowania we współczesnej mediokracji. Rewolucja jutra będzie bowiem transmitowana *live* i tworzona w telewizyjnym studiu – zostanie opublikowana na facebookowym *wall-u*.

Software takes command

Globalne trendy wskazują dość jednoznacznie, że tradycyjna telewizja^[26], w optyce ilość-

[23] M.M. Grynbaum, T. Hsu, *Major Networks Cut Away From Trump's Baseless Fraud Claims*, The New York Times, 10.11.2020, <https://tinyurl.com/bdhan7cb> (dostęp: 21.05.2021).

[24] Należy dodać, że inną drogą poszły niektóre wielkie stacje amerykańskie. Dla przykładu CNN zdecydował się na transmisję całości wypowiedzi Donalda Trumpa, po czym prezenterzy i dziennikarze w studiu jednoznacznie, negatywnie ocenili przemówienie: „*Shockingly disappointing: Tapper rebukes Trump's chilling speech*”, CNN, <https://tinyurl.com/yk7m254t> (dostęp: 21.05.2021).

[25] Upraszczam, ekstrapolując znaczenie tego, co dzieje się w Stanach Zjednoczonych na cały zachodni świat. Jest to oczywiście teza ryzykowna, ale na pewnym poziomie ogólności wydaje mi się do przyjęcia. Trudno bowiem nie dostrzegać, że w kontekście medialnej wyobraźni – czy to w znaczeniu roli mediów w polityce (mediokracji), czy w jakimkolwiek innym obszarze kultury (np. w przemyśle rozrywkowym) – Ameryka wciąż nadaje ton całemu Zachodowi.

[26] Nie należy oczywiście zapominać, że telewizja jest dzisiaj medium skonwergowanym. Przekazy telewizyjne możemy znaleźć, sięgając po nasze laptopy, tablety czy smartfony bez konieczności włączania telewizorów, które zresztą także przestały być „tradycyjne”, a stały się *smart* – co oznacza, ni mniej ni więcej, że są podłączone bezpośrednio do sieci internetowej.

ciowej, przestaje być medium dominującym. Jej miejsce zajmują nowe media, w tym „portale społecznościowe”, które stają się swoistym multimediami pełniącym wszelkie możliwe funkcje: rozrywkowe, towarzyskie, marketingowe czy informacyjne. Jak w przypadku wszystkich mediów używanych w historii ludzkiej cywilizacji, kluczowe znaczenie ma tu sytuacja na styku technicznych możliwości konkretnego artefaktu i naszych wyobrażeń na ich temat. Z tego sprzężenia wynikają społeczne praktyki posługiwania się danym medium oraz wartość i siła oddziaływania, jaka jest mu przypisywana. Dla przykładu: jeśli wierzymy w moc sprawczą, w transcendentne pochodzenie tekstów religijnych, to czytamy je tak, jakby taką moc posiadały, a następnie działamy – powiedziałby Flusser – w funkcji tych tekstów[27]. Mechanizm ten, mimo daleko idących zmian technologicznych, których jesteśmy świadkami od blisko dwóch wieków (przyspieszyły one szczególnie w ostatnich trzech dekadach), nie uległ zasadniczym zmianom. Odnieśmy go do tzw. nowych mediów.

Ich podstawową, ogólną techniczną cechą jest powszechna dialogiczność, która wedle wykładni Flussera[28] oznacza, że techniczna infrastruktura tych mediów nastawiona jest przede wszystkim na bezpośrednią i natychmiastową zwrotność przekazu, bez względu na to, czy mówimy o intencjonalnej komunikacji, czy też o pozostawionych przez nas, często nie-

świadomie, cyfrowych śladach, które są zbierane i przetwarzane. Ta zwrotność z perspektywy technicznej nie jest szczególnie nowym wynalazkiem. Telegraf – w wersji elektrycznej znany już w pierwszej połowie XIX wieku – a później zwłaszcza telefon umożliwiały komunikację na wielkie odległości w czasie rzeczywistym. Co jednak jest charakterystyczne dla nowych mediów to fakt, że wspomniana dialogiczność jest ich cechą inherentną, zasadniczo niewymagającą aktywacji (przeciwnie nawet: musimy się natrudzić, aby ją, przynajmniej częściowo, dezaktywować). Mamy tu więc do czynienia z komunikacją zarówno celową, jak i nieintencjonalną. Poprzez pracę lub zabawę na smartfonie czy laptopie informuję bezwiednie najrozmaitsze podmioty o swojej aktywności w sieci – czy mi się to podoba, czy nie.

Ta dialogiczna omnipotencja stanowi o naszym zaufaniu do cyfrowych technologii komunikacyjnych. Nie wierzymy już telewizji, radiu czy prasie, ponieważ wiemy, że stoją za nimi wielkie koncerny lub instytucje państwowe ze swoimi ideologiami i grupami interesu – wiemy to przynajmniej od 80 lat m.in. dzięki przedstawicielom szkoły frankfurckiej i kolejnym pokoleniom teoretyków tworzących w tej tradycji[29]. Z treściami w przestrzeni Internetu, przynajmniej niektórymi, jest inaczej. Od końca lat 90. ubiegłego wieku sieciowy *content* jest w coraz większej mierze tworzony przez samych użytkowników: przykład stanowią pojawiające się wówczas blogi i specjalistyczne fora. Początek XXI wieku przynosi tylko zintensyfikowanie tego trendu: od wielkiego projektu encyklopedycznego Wikipedii (2001), przez „media społecznościowe” (z Facebookiem na czele – 2004), po serwisy umożliwiające publikowanie własnych nagrań wideo (YouTube – 2005). Sposób generowania treści przez te media sprawia, że im ufamy. Skoro bowiem posty i inne wpisy, które czytam, pochodzą od moich „znajomych”, to nie mogą być fałszywe. Naiwność tego rozumowania wciąż dla wielu nie jest oczywista, choć przykłady agresywnego, politycznego wykorzystania nowych mediów można mnożyć. Wystarczy przypomnieć dwie skierowane

[27] V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Warszawa 2015, s. 46–47.

[28] Więcej na temat koncepcji komunikacji dialogicznej i przeciwstawnej jej, choć komplementarnej, dyskursywnej zob. V. Flusser, *The surprising phenomenon of human communication*, Metaflux Publishing 2016, s. 69–91. Zob. także: P. Wiatr, *Dialektyka komunikacji: dyskurs i dialog. Viléma Flussera komunikologiczna diagnoza polityki*, „Kultura – Media – Teologia” 2015, nr 21, s. 39–51.

[29] Zob. klasyczny tekst *Przemysł kulturalny* Maxa Horkheimera i Theodora Adorna, [w:] eidem, *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 1994, s. 138–188.

przeciwko sobie demonstracje – pro- i antyislamską – które odbyły się w tym samym czasie w maju 2016 r. w Huston (Teksas), zorganizowane za 200 dolarów przez rosyjską farmę trolli^[30]. Samo istnienie „instytucji”, takich jak tzw. farmy trolli, których celem jest produkcja i dystrybucja informacji uderzających w przeciwników politycznych pod osłoną zwykłych facebookowych czy twitterowych kont, świadczy o politycznej profesjonalizacji tego obszaru cyfrowej komunikacji społecznej.

Niebezpieczeństw związanych z dialogicznym wymiarem nowych technologii komunikacyjnych jest więcej. Do najważniejszych, patrząc od strony technicznej, należy wspomniana wyżej zwrotna komunikacja nieintencjonalna użytkowników Internetu. Czyli, mówiąc wprost, zbieranie cyfrowych śladów, które po sobie zostawiamy, a których istnienia, a tym bardziej wykorzystania nie jesteśmy świadomi. Dotyczy to także, a może przede wszystkim „mediów społecznościowych”. Spektakularny przykład politycznego wykorzystania naszej aktywności online stanowi wydarzenie nazwane *Facebook–Cambridge Analytica data scandal*^[31], w wyniku którego z Facebooka zebrane^[32] zostały dane blisko 100 mln użytkowników. Posłużyć one miały m.in. Donaldowi Trumpowi w jego kampanii prezydenckiej z 2016 r. do wyświetlania poszczególnym użytkownikom platformy wysoko spersonalizowanych reklam. Można jednak wyobrazić sobie zdecydowanie bardziej wyrafinowany sposób wykorzystania tego rodzaju danych. Wiedza dotycząca nie tyle preferencji wyborczych, co poglądów na rozmaite tematy, nie zawsze *stricte* polityczne, pozwalająca preferencje te kształtować może zostać bardzo pragmatycznie wykorzystana w tzw. świecie realnym. Łatwo wyobrazić sobie przeniesienie tych wirtualnych danych, ich analiz i interpretacji np. na grunt wieców wyborczych, podczas których ten czy inny polityk porusza odpowiednie kwestie w oczekiwany przez wyborców sposób, innych zaś, tych drażliwych, nie poruszając wcale.

Jawna ludzka manipulacja bazująca na naszej niewiedzy, obojętności czy nadmiernym

zaufaniu to tylko jeden z aspektów wielu możliwych politycznych zastosowań nowych technologii komunikacyjnych. Inny dotyczy całej gamy problemów, z którymi do tej pory się nie spotkaliśmy. O ile bowiem nowe cyfrowe socjotechniki są zdecydowanie bardziej skomplikowane i tym samym mniej przejrzyste niż te wykorzystujące media starsze (telewizję, radio czy prasę), o tyle stojąca za nimi idea jest niezmienna: pokazywać ideologicznie uwikłane symbole (obrazy, słowa, dźwięki) jako przejrzyste, jako rzeczywistość samą w sobie. Sprawa komplikuje się znacznie, kiedy do gry wchodzi – a może nawet przejmują kontrolę – automatyczne, półautonomiczne, a coraz częściej całkowicie autonomiczne programy, czyli wszelkiego rodzaju algorytmy, oprogramowania, aplikacje, które po uruchomieniu działają samodzielnie, tworząc zupełnie nową przestrzeń społecznych interakcji, także w wymiarze politycznym.

Charakterystyczne dla wszelkiego rodzaju sieciowych silników i usieciowionych kodów jest ich strukturalna nieprzejrzystość, połączona z funkcjonalną prostotą^[33]. Ich obsługa jest dosłownie dziecinnie prosta. Intuicyjne interfejsy (dotykowe, głosowe) najnowszych smartfonów czy laptopów gwarantują łatwość użytkowania nawet medialnym laikom. Nabyć kompetencji w zakresie ich podstawowej

[30] C. Allbright, *A Russian Facebook page organized a protest in Texas. A different Russian page launched the counterprotest*, The Texas Tribune, 1.11.2017, <https://tinyurl.com/5dn8bpnd> (dostęp: 1.04.2021).

[31] Zob. hasło angielskiej Wikipedii z odnośnikami do bogatych materiałów prasowych. *Facebook–Cambridge Analytica data scandal*, <https://tinyurl.com/ywhtrm5c> (dostęp: 1.04.2021).

[32] Anglosasi w odniesieniu do zbierania danych ukuli pojęcie oddające istotę rzeczy, które nie daje się jednoznacznie przetłumaczyć na język polski – mianowicie słowo *harvest*, oznaczające zbieranie plonów, żniwa. W tej optyce dane jawią się jako najważniejsze plony naszych czasów, na które popyt stale rośnie.

[33] V. Flusser, *Ku filozofii fotografii...*, s. 110 oraz idem, *Dwa podejścia od fenomenu „telewizji”*, [w:] idem, *Kultura pisma...*, s. 339.

obsługi zajmuje najwyżej kilka godzin, a wytrawni *userzy* przesiadają się z jednego *apparatusa* na drugi, w zasadzie nie dostrzegając różnicy. Drugą stroną tego technologiczne-

go medalu stanowi wnętrze czarnej skrzynki, jak powiedziałby Flusser, czyli *hardware* i skomplikowany *software* kryjący się za prostym interfejsem. Przeprowadzenie naprawy podzespołów smartfonu jest niemożliwe bez posiadania odpowiedniego sprzętu (obecnie nawet wymiana baterii, którą niegdyś można było zaliczyć do *hardware*owego *know-how* użytkowników pierwszych „komórek”, jest dla nas niedostępna) i wysoce wyspecjalizowanych kompetencji (często umiejętności i wiedza w zakresie takich napraw dotyczą tylko konkretnej marki^[34]). To samo dotyczy oprogramowania. Tylko wyszkoleni programiści znają ścieżki, którymi podążają algorytmy rządzące działaniem naszych ulubionych programów, aplikacji i silników wyszukiwarek. W obliczu takiej sytuacji większość z nas, zwykłych użytkowników, jawi się jako półanalfabeci nowych technologii.

Rzecz dodatkowo komplikuje się, kiedy dostrzeżemy, że przewidywanie działania nie tylko coraz bardziej automatycznych, lecz także autonomicznych programów zamienia się raczej w prognozowanie, zwłaszcza, gdy chcielibyśmy znać jego społeczne skutki^[35]. Zwraca na to uwagę m.in. Lev Manovich w książce z 2013 r. o wymownym tytule *Software Takes Command*^[36]. Przewidywanie działania cyfrowych programów jest trudne zarówno ze względu na wspomnianą autonomizację oraz wysoki poziom strukturalnego skomplikowania, jak i ze względu na samą istotę współczesnych cyfrowych algorytmów – płynność. Jak zauważa Manovich:

Dzięki praktykom wprowadzonym przez Google świat działa obecnie na sieciowych aplikacjach i usługach, które nie zostały nigdy oficjalnie ukończone, lecz pozostają na zawsze w fazie Beta. Ponieważ działają one na zdalnych serwerach, mogą być zaktualizowane w dowolnym momencie, bez potrzeby jakiegokolwiek ingerencji konsumentów – i w rzeczy samej Google aktualizuje swój kod algorytmu wyszukiwania kilka razy w ciągu dnia. Podobnie Facebook aktualizuje swój kod codziennie [...]. Witamy w świecie permanentnej zmiany – świecie, który jest obecnie definiowany nie przez rzadko podlegające zmianom przemysłowe

[34] Warto tu przytoczyć przykład firmy Apple i produkowanych przez nią smartfonów. Po zamachu terrorystycznym w San Bernardino (Kalifornia) z grudnia 2015 r. FBI bezskutecznie próbowało odblokować iPhone'a serii 5C jednego z zamachowców. Apple odmówiło współpracy, co poskutkowało rozprawą sądową pomiędzy Apple a FBI. Ostatecznie telefon odblokował podmiot trzeci – najpewniej (informacji tych nie podano do publicznej wiadomości) zewnętrzna firma zajmująca się oprogramowaniem lub grupa hakerów. Zob. artykuł w Wikipedii wraz z bogatą literaturą prasową: 2015 *San Bernardino attack*, <https://tinyurl.com/2s44ek7h> (dostęp: 24.04.2021).

[35] Podawanie przykładów społecznych konsekwencji korzystania np. z tzw. portali społecznościowych to temat na całe opasłe tomy. Znajdujemy jednak egzemplifikacje mniej i bardziej znaczące – szczególnie w warstwie symbolicznej. Oto wymowny, jak sądzę, przykład. W lipcu 2018 r. z okazji zbliżającego się Dnia Niepodległości lokalna teksańska gazeta zamieściła na swoim facebookowym profilu fragmenty Deklaracji Niepodległości z 1776 r. Wyszkolone w poszukiwaniu nienawistnych treści algorytmy portalu Marka Zuckerberga znalazły we wspomnianych ustępach przykłady „mowy nienawiści” (chodziło o zdanie mówiące o „bezlitosnych indiańskich dzikusach”) i usunęły post. Został on przywrócony po interwencji gazety. Przykład ten, choć być może nieszczególnie spektakularny w swoich społecznych konsekwencjach, pokazuje, jak nieprzewidywalne może być działanie algorytmów. Przypadek ten jest też symbolicznie znaczący, ponieważ doszło tu do ocenzenia dokumentu fundacyjnego Stanów Zjednoczonych, wciąż wyobrażanych jako bijące serce liberalizmu, demokracji, a ostatnio także nowych technologii cyfrowych. Można więc powiedzieć, że w tym przypadku medialny Lewiatan pożarł swój własny ogon. Zob. np. E. Rosenberg, *Facebook censored a post for 'hate speech.' It was the Declaration of Independence*, *The Washington Post*, 5.07.2018, <https://tinyurl.com/yx95xsur> (dostęp: 25.04.2021).

[36] L. Manovich, *Software takes command*, New York – London 2013.

maszyny, lecz przez stale zmieniające się oprogramowanie[37].

Ta prosta uwaga techniczna Manovicha może nas bez trudu przenieść w wymiar symboliczny współczesnej kultury mediów. Przy najmniej od lat 70. ubiegłego wieku filozofowie i socjologowie diagnozują nasz świat jako podlegający ciągłym zmianom. Stąd popularność metafory płynności[38] w odniesieniu do kultury końca XX i początku XXI wieku. Ma ona oznaczać niestałość społecznych norm oraz warunkujących je instytucji i autorytetów, ale także naszych opowieści o świecie, które – pozostając zawsze tylko opowieściami, małymi narracjami – są rozproszone, fragmentaryczne i przez to skazane na niedoskonałość. Ideał obiektywnej wiedzy o świecie, nie jest w tej optyce nawet ideałem, jest niemożliwy. Pozostaje nam, ponowoczesnym, jedynie pewien model wiedzy intersubiektywnie potwierdzonej – dziś działającej, jutro już nieaplikowalnej – fenomenologiczny opis stanu rzeczy i jego chwilowo tylko ważna interpretacja. W świecie mediów cyfrowych ta odnosząca się do naszych wyobrażeń o świecie wykładnia otrzymuje swoje „twarde”, techniczne podłoże. Rzeczywistość stale (każdego dnia!) zmieniających się algorytmów zarządzających naszym życiem, jego każdym niemalże aspektem, skazuje nas na „płynne” życie i konieczność dostosowywania się do permanentnie aktualizujących się programów i aplikacji, naszą wiedzę czyniąc zawsze spóźnioną.

Zamiast podsumowania: jak pisać historię posthistorii?

Od czasów panowania telewizji – jeszcze w latach 90. ubiegłego wieku – krajobraz medialny, także w odniesieniu do spraw szeroko rozumianej polityki, zmienił się diametralnie. Telewizyjna kreacja rzeczywistości społecznej, którą mogliśmy obserwować m.in. na przykładzie rumuńskiej rewolucji, stała się czymś oczywistymi, a przez to mogła paść łupem tradycyjnego podejścia krytycznego. Ten, kto szukał pochodzenia kapitału czy wzajemnych relacji ludzi władzy i mediów, mógł je łatwo znaleźć i zdemaskować. Cyfrowe technologie

komunikacyjne XXI wieku zmieniły ten stan rzeczy. Widać to na omówionych pokrótce przykładach, ale widać tym wyraźniej, gdy zechcemy wyrzec za horyzont powszechnie dziś wykorzystywanych narzędzi.

Przyszłość zdaje się należeć do programów, których cechami charakterystycznymi są możliwość „kreatywnej” obróbki ogromnych ilości danych oraz rosnąca autonomizacja. Mowa tu o różnego rodzaju systemach, których działanie bazuje na technologiach sztucznej inteligencji. Do tej pory najbardziej spektakularnym przykładem były tutaj programy posługujące się technikami *deepfake* (od *deep learning* oraz *fake*), których efektem jest wysoce przekonująca manipulacja obrazem wideo[39]. Inne, nieco nowsze przykłady zastosowania tego rodzaju technologii odnoszą się do tekstów i mowy. Dostępne są np. generatory tekstu, które potrafią samodzielnie stworzyć – dzięki ogromnym bazom danych pochodzących z zasobów Internetu – teksty trudne do zdemaskowania jako pochodzące od maszyny[40]. W fazie zaawansowanej są także aplikacje, które pozwalają na brzmiącą naturalnie komunikację za pomocą mowy – przetwarzają one ludzką mowę na tekst, a następnie z tekstu są w stanie wygenerować mowę i w ten sposób prowadzić sensowną rozmowę z człowiekiem[41].

[37] Ibidem, s. 1–2 (przeł. – P.W.).

[38] Zob. Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006.

[39] Więcej o technologii *deepfake* zob. artykuł w Wikipedii z licznymi odnośnikami do konkretnych przykładów: <https://tinyurl.com/32beytny> (dostęp: 21.05.2021).

[40] Dobry przykład stanowi model języka GPT-4. Więcej na ten temat zob. stronę WWW organizacji OpenAI odpowiedzialnej za jego stworzenie: <https://openai.com/blog/openai-api/> (dostęp: 21.05.2021).

[41] Zob. interesującą prezentację tego rodzaju rozmowy między maszyną (algorytmem Google Duplex) a człowiekiem pokazaną w 2018 r. podczas dorocznej konferencji firmy Google: *Google Duplex: A.I. Assistant Calls Local Businesses To Make Appointments*, YouTube, <https://tinyurl.com/4bd99j68> (dostęp: 23.05.2021).

Wszystkie te *apparatusy* mogą w przyszłości stworzyć świat cyfrowej symulacji, w której rozróżnienie na ludzkie i nieludzkie wytwory stanie się nieadekwatne. Kiedy dzisiaj mówimy o medialne tworzonej rzeczywistości, mamy na myśli intencjonalnie wytworzone sytuacje społeczne i polityczne, za którymi stoją przecież nie same media, rozumiane jako techniczne środki produkcji informacji, ale posługujący się nimi ludzie. Pełna kontrola nad cyrkulacją medialnych obrazów (np. telewizyjnych) jest oczywiście niemożliwa, jednocześnie da się pomyśleć jakiś rodzaj ograniczenia niepożądanych przez nadawcę konsekwencji. Natomiast w przypadku omawianych autonomicznych systemów przetwarzania i wytwarzania obrazów, tekstów i mowy zapanowanie nad ich wytworami zdaje się całkowicie niemożliwe.

Kiedy w 1981 r. Jean Baudrillard wydawał swoje *Symulakry i symulację*[42] jego zaczerpnięta z opowiadania Borgesa metafora mapy przykrywającej świat[43] wydawała się jedynie prowokującą figurą retoryczną; nieco później traktowano ją – wciąż metaforycznie – jako ciekawą konceptualizację świata mediów (przygasającej tradycyjnej telewizji i rozbłyskującego Internetu) końca XX i początku XXI wieku. Dzisiaj, na początku trzeciej dekady trzeciego tysiąclecia metafora Borgesa w interpretacji Baudrillarda nieoczekiwanie materializuje się. Opisywane wyżej technologie obrazu i słowa tworzą z naszych cyfrowych śladów swoistą mapę świata, która ma go nie tyle przykryć, co w całości zastąpić. Każda wykonana fotografia i film – nieważne, czy intencjonalnie ręką człowieka, czy automatycznie przez maszynę – każdy napisany przez nas tekst – nieważne, czy w prywatnej korespondencji mejlowej, czy opublikowany na facebookowym *wall-u* – wreszcie każde wypowiedziane przez nas słowo – nieważne, czy w nagrywanej rozmowie telefonicznej, czy w zamieszonym na YouTube

filmie – może otrzymać swoją cyfrową kopię i tym samym stać się częścią wielkiej bazy danych, z której następnie sztucznie inteligentne algorytmy wytworzą nowe, „własne” informacje. W ten sposób zdajemy się zmierzać niechybnie do sytuacji z opowiadania Borgesa – przy czym w naszym przypadku tradycyjną mapę zastępują mapy cyfrowe (Google Maps są tu tylko niewielkim wycinkiem całości), a kartografów programiści-technokraci i wykorzystywane przez nich technologie. Wyobraźmy sobie przez chwilę, że ta cyfrowa mapa znika – czyż nie znajdziemy się wówczas, jak pisał Baudrillard, na „pustyni rzeczywistości”, bezradni, zdezorientowani, samotni?

To jednak byłyby zaczątki „analizy egzystencjalnej” przeprowadzonej w warunkach posthistorycznych – zostawmy ją na boku i pozostawmy na poziomie społecznym. Każda rzetelna diagnoza wymaga, choćby prowizorycznej, recepty. W omawianym przypadku chodziłoby przede wszystkim – z punktu widzenia teorii – o to, jak badać, w jaki sposób konceptualizować rzeczywistość nazywaną tu posthistoryczną. Z pewnością do refleksji nad złożonymi konstruktami technologiczno-medialno-politycznymi potrzeba dziś perspektyw uznających faktyczną nierozzerwalność tych materialno-symbolicznych obszarów. W istocie mamy bowiem do czynienia ze splątanymi sieciami, do których początku i końca nie jesteśmy w stanie dotrzeć. Przytaczany tu wielokrotnie Vilém Flusser proponował w tym kontekście perspektywę fenomenologiczną, pisząc, że „nie możemy ani antropomorfizować, ani obiektywizować *apparatusów*”, lecz powinniśmy „uchwycić je w ich kretyńskiej konkretności, w ich zaprogramowanej i absurdalnej funkcjonalności”[44]. Ponadto wciąż musimy pytać o znaczenia przypisywane technologiom – potrzebujemy semiologiczno-demitologizującej siły nowego rodzaju hermeneutyki, która, podejrzliwa, będzie pytała o sensy (np. o to, co to właściwie znaczy, że współczesne *social media* są społecznościami). I wreszcie po skrytykowaniu tego, co skrytykować należy, potrzeba nam będzie – tak sądzę – utopijnej siły techno-

[42] J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

[43] Ibidem, s. 5–6.

[44] V. Flusser, *Post-History...*, s. 26.

-wyobraźni, skorej do eksperymentowania, która pozwoli zajrzeć za róg przyszłości, by tam poszukać rozwiązań i słuszných dróg rozwoju w teraźniejszości.

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005
- Baudrillard J., *Wojny w Zatoce nie było*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006
- Bauman Z., *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006
- Bourdieu P., *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, przeł. K. Sztandar-Sztanderska, A. Ziółkowska, red. M. Jacyno, Warszawa 2009
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013
- Flusser V., *Dwa podejścia od fenomenu „telewizji”*, [w:] V. Flusser, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł., posłowie P. Wiatr, Warszawa 2018, s. 338–367
- Flusser V., *Fotografia i koniec polityki*, przeł. P. Wiatr, [w:] V. Flusser, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł., posłowie P. Wiatr, Warszawa 2018, s. 330–337
- Flusser V., *Into the universe of technical images*, przeł. N.A. Roth, Minneapolis – London 2011
- Flusser V., *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Warszawa 2015
- Flusser V., *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?...: audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 53–67
- Flusser V., *Post-History*, przeł. R. Maltez Novaes, Minneapolis 2013
- Flusser V., *The surprising phenomenon of human communication*, Metaflux Publishing 2016
- Fukuyama F., *Koniec historii i ostatni człowiek*, przeł. T. Bieroń, M. Wichrowski, Kraków 2017
- Horkheimer M., Adorno T.W., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 1994
- Korespondencja Viléma Flussera z Joanem Fontcubertą, 1.01.1986, maszynopis, Archiwum Viléma Flussera w Berlinie, Cor_66_WITH ARTISTS_2 OF 5 (66)
- Kunze T., *Ceaușescu: piekło na ziemi*, przeł. J. Czudec, Warszawa 2016
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006
- Manovich L., *Software takes command*, New York – London 2013
- Sloterdijk P., *Kryształowy pałac. O filozoficzną teorię globalizacji*, przeł. B. Cymbrowski, Warszawa 2011
- Wiatr P., *Dialektyka komunikacji: dyskurs i dialog. Viléma Flussera komunikologiczna diagnoza polityki*, „Kultura – Media – Teologia” 2015, nr 21, s. 39–51
- Wiatr P., *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Toruń 2018

MATERIAŁY AUDIOWIZUALNE

- Flusser V., *Television image and political space in the light of Romanian Revolution*, wykład wygłoszony 7 kwietnia 1990 roku w Kunsthalle Budapest, [w:] *Vilém Flusser: We shall survive in the memory of others: Flusser Lectures*, red. M. Peternák (2010 – DVD)
- Google Duplex: *A.I. Assistant Calls Local Businesses To Make Appointments (wideo)*, YouTube, <https://tinyurl.com/4bd99j68>
- Videograms of a revolution* (1992), reż. H. Farocki, A. Ujicá

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Allbright C., *A Russian Facebook page organized a protest in Texas. A different Russian page launched the counterprotest*, The Texas Tribune, 1.11.2017, <https://tinyurl.com/5dn8bpnd> (dostęp: 1.04.2021)
- Grynbaum M.M., Hsu T., *Major Networks Cut Away From Trump's Baseless Fraud Claims*, The New York Times, 10.11.2020, <https://tinyurl.com/bdhan7cb> (dostęp: 21.05.2021)
- Hasło: *2015 San Bernardino attack*, Wikipedia, <https://tinyurl.com/2s44ek7h> (dostęp: 24.04.2021)
- Hasło: *deepfake*, Wikipedia, <https://tinyurl.com/32beytny> (dostęp: 21.05.2021)
- Hasło: *Facebook–Cambridge Analytica data scandal*, Wikipedia, <https://tinyurl.com/ywhtrm5c> (dostęp: 1.04.2021)
- Rosenberg E., *Facebook censored a post for 'hate speech.' It was the Declaration of Independence*, The Washington Post, 5.07.2018, <https://tinyurl.com/yx95xsur> (dostęp: 25.04.2021)
- 'Shockingly disappointing' Tapper rebukes Trump's chilling speech, CNN, <https://tinyurl.com/yk7m254t> (dostęp: 21.05.2021)

El Lissitzky's Red Wedge as the Hebrew letter Yud

ARTUR KAMCZYCKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Kamczycki Artur, *El Lissitzky's Red Wedge as the Hebrew letter Yud*. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 180–195. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.11>.

The analysis undertaken in this paper sets out with El Lissitzky's 1919 revolutionary poster entitled *Beat the Whites with the Red Wedge*. This artwork, composed of simple geometric figures, in which an acute-angled red triangle splits the form of a white circle, was used by Soviet propaganda to affirm the so-called 'October events'. However, a thorough analysis of the poster, i.e. its sources, inspirations, borrowings and contexts, supports the hypothesis that the principal motif (the wedge) also constitutes a graphic equivalent of a letter of the Hebrew alphabet, the letter yud, represented as a small comma or, significantly, an acute-angled triangle. Such a premise yields further consequences with regard to meanings, encompassing aspects related to the Jewish iconic tradition that involve mysticism, magic, and the kabbalah.

KEYWORDS: Jewish Art, Jewish iconography, Russian avant-garde, Constructivism, Suprematism, utopia, Abstractionism, Soviet Revolution, Messianism, Kabbalah, Yiddish, Hassidism

The incision

Lazar Mordukhovich Lisitsky, known as El Lissitzky, is one of the most acclaimed artists of the Russian avantgarde of the early 20th cen-

tury.[1] In 1918, the artist associated himself permanently with the Bolshevik movement, for whom he created *Beat the Whites with the Red Wedge* in 1919[2] (il. 1).

Examining the formal components, one sees the acute-angled red triangle emerge from the

[1] See e.g.: S. Tumarkin Goodman, *Russian Jewish Artists in a Century of Change. 1890–1990*, New York 1996, pp. 29–33, 40–51, 60–64, 71–76; V. Margolin, *The Struggle for Utopia. Rodchenko, Lissitzky, Moholy-Nagy, 1917–1946*, Chicago 1997, pp. 9–45; K.-U. Hemken, *El Lissitzky: Revolution und Avantgarde*, Cologne 1990; P. Nisbet, *El Lissitzky 1890–1941*, New York 1987; S. Lissitzky-Küppers, *El Lissitzky: Life, Letters, Texts*, introduction H. Read, trans. H. Aldwinckle, M. Whittall, London 1968. See also: N. Perloff, B. Reed, *Situating El Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow*, Los Angeles 2003. For further bibliographical entries see e.g.: https://monoskop.org/El_Lissitzky.

[2] See texts by this author: *Mistyczne narzędzia awangardy rosyjskiej. Przykład El Lissitzky'ego*, [in:] *Polska – Rosja. Sztuka i Historia*, eds. J. Malinowski, I. Gavrash, N. Mizerniuk-Rotkiewicz, Warszawa – Toruń 2013, pp. 87–94; *El Lissitzky, his Beat the Whites with the Red Wedge and their Jewish Inspirations*, [in:] *Russian Émigré Culture: Conservatism or Evolution?*, eds. R. Marti, H. Kea-



Il. 1. El Lissitzky, *Beat the Whites with the Red Wedge*, [*Клином красным бей белых*] (Poster? Litograph) 1919, (47.5 × 57.5 cm)
Source: Collection Van Abbemuseum, Eindhoven, The Netherlands.

upper left section of the pictorial field, and rip open the outline of the white circle, suggesting a thrust towards its centre. The triangle dominates over the circle, which in addition is pushed slightly downwards and to the side of the geometric centre, into a kind of a black zone. The artist makes use of specific “forces” and geometric structures, as well as exploits the suggestions of gravity, movement and dynamism, and hence a particular figural narration. Thus, ideological-political significance is assigned to forms and colours, whereby the white passive circle denotes the White Guards, the tsarist rule and the Orthodox church, whereas the red dynamic triangle stands for the Bolsheviks and the Revolution. It is commonly assumed in the literature that the work is an affirmation of the revolution events and the victory of the forces of new order over the “old world”. In Lissitzky’s abstract composition, the straightforward geometric forms acquire a propagandistic import and in this sense exemplify the use of the new visual idiom (abstraction) in current campaigning and political struggle.^[3] Nonetheless, the formal and political rationale ascribed to the work does not exhaust its semantic potential and does not confine the interpretations that venture beyond the historiographic limits. A more detailed analysis of Lissitzky’s poster, i.e. its sources, inspirations, borrowings and contexts, supports the hypothesis that the principal motif of the piece, the red wedge, is a graphic equivalent of a fundamental character of the Hebrew alphabet, the letter yud, represented as a small comma [·] or, significantly, an acute-angled triangle.

Naturally, such a premise yields further consequences with regard to meanings, encompassing aspects related to the Jewish tradition – which was Lissitzky’s background, after all – as well as Jewish mysticism, magic and the kabbalah.^[4]

Therefore, the sign of the red wedge may be perceived as a motif rooted in a shared and integrally interwoven theoretical substrate, which fuses the notions of the Revolution on the one hand and the concept of Jewish messianism on

the other.^[5] Such conjecture requires extensive and substantive explanations, and above all, requires one to supply the relevant facts concerning the oeuvre of that artist.

zor, Ch. Flamm, Cambridge 2013, pp. 89–104; *Czerwonym klinem bij Białych. Żydowskie inspiracje El Lissitzkiego*, “Studia Europaea Gnesnensia” 2011, no. 4, pp. 189–202.

[3] Specifically, this concerns Lissitzky’s collaboration with Kasimir Malevich and the development of the so-called Theory of Suprematism. Lissitzky discussed Suprematism at length in the article entitled *Dos gojwierzajn di Kunst* (Yid. *The Overcoming of Art*) published in “Ringel” 1922, no. 10, pp. 32–34. Published also as: El Lissitzky, *The Victory Over Art*, trans. S.L. Wolitz, [in:] *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde Art 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, Jerusalem 1988, p. 232. See also: E. Levinger, *Art and Mathematics in the Thought of El Lissitzky: His Relationship to Suprematism and Constructivism*, “Leonardo” 1989, no. 22(2), pp. 227–236; A. Turowski, *Między sztuką a komuną. Teksty awangardy rosyjskiej 1910–1932*, Kraków 1998; idem, *Żydowski Malewicz [The Jewish Malewicz]*, [in:] *Polak, Żyd, Artysta. Tożsamość a awangarda*, ed. J. Suchan, Łódź 2010, pp. 80–94; T.J. Clark, *God Is Not Cast Down*, [in:] *Farewell to an Idea. Episodes from a History of Modernism*, ed. idem, New Haven – London 1999, pp. 225–297.

[4] It may be noted that between 1916 and 1919 El Lissitzky (together with another Jewish artist, Isachar Rybak) executed a series of sketches and drawings which documented Jewish monuments (synagogues in particular) located along the Dnieper and in Mohyliv in Ukraine. See in: A. Kampf, *Chagal to Kitaj. Jewish Experience in 20th Century Art*, London 1990, pp. 14–53. On the other hand, Alan Birnholz interprets the Suprematist oeuvre of Lissitzky’s in the light of the kabbalah and the prophetic concepts of Hassidism. A.C. Birnholz, *El Lissitzky and the Jewish Tradition*, “Studio International” 1973, no. 186(959), pp. 130–136. See also: A. Kantsedikas, *El Lissitzky: The Jewish Period, 19015–1923*, London 2017.

[5] See e.g.: *Jews and Messianism in the Modern Era: Metaphor and Meaning*, ed. J. Frankel, New York – Oxford 1991; J. Neusner, *The Messiah in Context*, Philadelphia 1984; L. Kochan, *Jews, Idols and Messiahs. The Challenge from History*, Oxford 1990.

The year in which the poster was created (1919) saw Lissitzky produce a number of other works, including a series of illustrations (and the cover) for a children's book in Yiddish by Mani Leib (Brajniński) entitled *Jingl Cingl Hwat* (*The Mischievous Boy*)[6] (il. 2). The design conceived by Lissitzky relies on a visual play of letters, words and images. On the last page of the text, the artist represented the messianic rooster (as an allusion to himself) walking on the number 10, which is denoted by the letter yud in Hebrew. Underneath, he placed a stylized form of the kabbalistic expression *Ein Sof* (the endless), which is unrelated to the text. The latter ends there, but in a perverse fashion *Ein Sof* implies its continuation or simply refers to the broadly understood messianic aspects. Elucidation of *Ein Sof* must be necessarily relegated to a footnote (to be cited more broadly later), but it should be remembered that in general terms the expression also means "Absolute Fullness" and draws on the kabbalistic concept of world creation through the so-called Withdrawal of the deity itself.[7] Characteristically, that act of creation involves the (indispensable) "split" between the world created and the creative deity. In the kabbalistic tradition, the rift is represented precisely by the form of an incision, cut, puncture, or as any other sign in the shape of acute-angled triangle, or even a comma (the punctuation mark).

[6] Lissitzky won renown largely as the illustrator of around 30 books published in Yiddish and Hebrew. Besides *Jingl Cingl Hvat*, the best known include the novels by Moses Broderson, *Sikes Holim* from 1917 and *Had Gadia* from 1919. See e.g.: R. Apter-Gabriel, *El Lissitzky's Jewish Works*, [in:] *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde art, 1912–1928*, ed. idem, pp. 101–124.

[7] See e.g.: R. Elior, *The Paradoxical Ascent to God. The Kabbalistic Theosophy of Habad Hasidism*, New York 1993; G. Scholem, *Kabbalah*, Jerusalem 1974, pp. 138–139.

[8] G. Scholem, *Kabała i jej symbolika*, trans. R. Wojnakowski, Kraków 1996, p. 186.

[9] See e.g.: Z. Amishai-Maisels, *Chagall and the Jewish Revival: Center or Periphery?*, [in:] *Tradition and Revolution...*, pp. 71–100.



Il. 2. El Lissitzky, Illustration for the Yiddish book *Jingl Tsingl Khvat*, by Mani Leib Brainsky, Kiev – St. Petersburg 1919. Uzi Agassi Collection, Raanana Source: *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde Art 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, Jerusalem 1988, p. 111.

Coming back to the book illustrated by Lissitzky, the arrangement of letters evokes a graphic fragmentation of the phrase, yielding a kind of interruption or wedge, which spreads from bottom to the top. The pattern appears to have been derived from the 13th-century *Book of Creation* (*Sefer Yetzirah*), whose reproductions were available in rabbinical schools and yeshivas at the turn of the 20th century[8] (il. 3). Lissitzky was acquainted with the reproduction, thanks to his teacher, Marc Chagall, who propagated the early kabbalistic iconic tradition among his students.[9]

Yud and the kabbalah

Sefer Yetzirah is also translated as the *Book of Formation* or *Book of the Forming Letter Yud*, whose numerical value is 10 and which is repre-



Il. 3. Fragment of the manuscript *Sefer Yecirah* (Vatican 299)

Source: M. Prokopowicz, *Księga Jecirah. Klucz kabaly*, Warszawa 1994 (in Polish), illustrative insert.

sented in the Hebrew script as an ordinary comma, a small wedge or a short stroke, sometimes slightly rounded.^[10] Importantly, that yud (on a page from the *Yetzirah*) is situated among the verses of fragmented text on the page, although in each verse it is turned upside down, suggesting the act of driving it forcibly in or splicing the page open from the bottom. Thus yud, as a pictorial motif, cuts through and simultaneously “creates the text”, since the Book of Yetzirah essentially speaks of the world being created by God by means of letters, which constitute an autonomous entity (more on this aspect below). For its part, the alphabet itself emerged (in the Jewish tradition) from an infinitesimally small point, which subsequently assumed (as script evolved) the form of a wedge and served as a basis to shape further letters. Yud was that very point; the smallest and the most essential, primeval letter of the alphabet; a graphic sign produced by the simplest gesture of touching the surface with a stylus, which commences the act of writing.^[11]

In this interpretation, and in an analogy to the characteristic cut in the final illustration of *Jingl Cingl Hwat*, it may therefore be presumed that the wedge motif in Lissitzky’s 1919 poster



Il. 4. El Lissitzky, Illustration for *Shlomo Hameelekh [King Solomon]* by Chaim Nahman Bialik, Shtilim (Saplings), no. 6–7, October 1917, p. 11, Jewish National and University Library, Jerusalem
Source: *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde Art 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, Jerusalem 1988, p. 179.

is likewise a metaphor of the start of the act of “writing”, in which the letter yud (embodied in the wedge) is that primeval gesture of creation. By virtue of convention, it stands for the Revolution which brings forth a New Beginning.

Before this theme is explored in greater depth, it must be recalled that prior to 1917 Lissitzky had also created a series of cubo-futuristic illustrations for another children’s book: *Shlomo ha-Meleh (King Solomon)* by Haim Nahman Bialik^[12] (il. 4). In one of the images,

[10] M. Prokopowicz, *Księga Jecirah. Klucz kabaly*, Warszawa 1994, p. 19.

[11] M.A. Ouaknin, *Tajemnice Kabaly*, trans. K. Pruska, K. Pruski, Warszawa 2006, pp. 277–280.

[12] See in: J. Glatzer Wechsler, *El Lissitzky’s ‘Interchange Stations’: The Letter and the Spirit*, [in:] *The Jew in the Text. Modernity and the Construction of Identity*, eds. L. Nochlin, T. Garb, London 1995, pp. 187–200.

there is a stylized, black-and-white figure of Solomon blowing the shofar, while in the foreground in front of him, one sees a black outline of a sizeable crown with a white, large, and heavily stylized yud in the centre. According to the Hebrew legends derived from the verses of the First Book of Kings (6:7), God ordered Solomon to build the Temple, but at the same time forbade him from using any metal tools.[13] However, the instrument which was supposed to help Solomon to cut and work stone was a magical ring (shamir) with the engraved inscription gezi (gimel, zayin, yud). In other tales, Salomon was in possession of an unspoken name, and the knowledge of the name enabled him to cut stones and erect the temple as a result. One of those unspoken and at the same most complex Divine Names is Tetragrammaton, which begins with none other than yud.[14] Thus, legends put faith in the magical powers of yud, as well as other letter-based signs.

The *Sefer Zohar*, or the *Book of Radiance*,^[15] contains a tale in which the letters of the al-

phabet stood one by one before God, pleading to start the act of creation from them in particular. The letter yud spoke with these words: “[...]It would be good to create the world by me, for Your Holy name begins with me [yud, he, waw, he]”, to which God responded: “It is sufficient that you are inscribed in My Name, in Me, and all of your aspirations are to Me, and you should not be uprooted from it all.”^[16] As Mariusz Prokopowicz observes in his commentary to the *Sefer Yetzirah* “the letter *yud* is the beginning of the unfolding of Reality, while the remaining letters of the name (HWH) are embedded into that primeval sign and essentially cannot be divided from one another.”^[17] Yud is not only a measure for other letters but also a fundamental “image” of action and propagation of the mysterious power of the deity, and it is from it (yud) that “the pre-forms of all subsequent letters are born.”^[18]

In numerous places in the *Zohar*, the “rupture” [of God] from Nothingness into Being tends to be presented as a symbol of the primeval point, also in the mathematical sense.^[19] For Moses ben Shem Tov de León, a 13th-century Spanish kabbalist, this additionally includes the symbolism of a point as the centre of a circle where the primeval point – “shining forth from nothingness” – is a mystical core around with the processes of theogony and cosmogony concentrate. That point, in itself dimensionless and standing between Nothingness and Being, represent the “very onset of Being”. Furthermore, many other kabbalists who adopted geometric symbolism define the Divine Wisdom (primeval Will) precisely as the “pre-point” of all things which, though it “is not” in the actual sense, constitutes the source of all being.^[20] “From that most hidden place”, as Gershom Scholem writes, “from which *Ein-Sof* begins to descend, [towards creation], there emanates the as-yet-unidentifiable subtle light concealed in that hidden place like the tip of the needle.”^[21] As can be seen, numerous kabbalistic writings recognize that primeval point as the very source from which all divinity and all blessings spring.^[22]

[13] After: T. Schrire, *Hebrew Amulets. Their Decipherment and Interpretation*, London 1966, pp. 77, 93.

[14] Ibidem, p. 93. See also: B. Black Koltuv, *Amulets, Talismans, Magical Jewelry. A Way to the Unseen, Ever-Present, Almighty God*, Berwick, ME 2005, pp. 114, 127–129.

[15] See: I. Kania, *Opowieści Zoharu. O Kabale i Zoharze*, Kraków 2005, pp. 5–12.

[16] After: ibidem, p. 9.

[17] M. Prokopowicz, op. cit., p. 17.

[18] After: G. Scholem, *Judaizm. Parę głównych pojęć*, trans. J. Zychowicz, foreword by M. Galas, Kraków 1991, p. 65; G. Scholem, *O mistycznej postaci bóstwa. Z badań nad podstawowymi pojęciami kabaly*, trans. A.K. Haas, Warszawa 2010, pp. 45–48.

[19] G. Scholem, *Mistycyzm żydowski i jego główne kierunki*, trans. I. Kania, Warszawa 1997, p. 272.

[20] Idem, *Judaizm...*, p. 98.

[21] Ibidem, p. 65; G. Scholem, *Mistycyzm...*, p. 272.

[22] G. Scholem, *Mistycyzm...*, p. 274; idem, *Kabala i jej...*, p. 115.

Rachel Elior notes that in the *Sefer Yetzirah* the process of creation is explicitly linked to the letters of the Hebrew language. The transition from the “abstract, creative divine power to the concrete reality of enduring creation sustained by ‘divine breath’ is effected through letters and ciphers, the source of both divine creativity and human perception.”[23] Therefore, Elior continues, the Jewish tradition approached the Hebrew language in a way that is special, in all of its aspects; from single letters and their combinations, vowel diacritics and cantillation marks, to the shape of letters and their pronunciations, while the shift from abstraction to concreteness and back again takes place through language. Hebrew letters are perceived as a physical manifestation of the divine utterance, a creative force which constantly makes and sustains the universe. That demiurgic power of languages, which guides the entire existence from chaos into created being, remains an enduring element in numerous mystical doctrines and is linked to the description of creation (in ‘Genesis’), where the divine utterance and earthly existence are identified.[24]

Cuneiform writing

In general, for the kabbalists (and the biblical peoples of the Middle East), script possessed magical properties, while the essential signs from which the alphabet emerged was yud, the notional wedge that gave rise to the alphabet, or cuneiform writing (il. 5). This is one of the earliest variants of script, developed by the Sumerians ca. 3500 BCE.[25] Its name (from the Latin *cuneus*, but cf. Slavic *klin*, and the English *wedge*) derives from the shape of signs impressed on clay tablets using a piece of reed, bone or stylus with a triangular shape, although the earliest script forms (from Sumer and Elam) consist of sequences of dots. Throughout the history of cuneiform writing, the styluses and their tips were cut using a range of techniques, but the basic gesture here is touching, or rather furrowing or cutting in the surface of the material. The sets of vertical, horizontal and oblique incisions made up



Il. 5. Cuneiform writing. Umma, Sumer, modern Iraq 5th year of King Amar-sin, ca 2041 BCE Ur III Period (2112–2004 BCE) 1913.14.0550
Source: <https://www.spurlock.illinois.edu/collections/notable-collections/profiles/mesopotamian-tablet.html>.

the entire words, transforming over time into syllabic script. In the Middle East, cuneiform writing was universally adopted and propagated by the Acadians, who adapted Sumerian script to the Semitic language they spoke. Cuneiform writing, adapted subsequently by the Assyrians, was modified when around the 7th century BCE they embraced the Old Hebrew script, which in the centuries that followed was subject to Greek influences. Ultimately, in the 2nd century in Judaea, it assumed the form that resembled its contemporary one. It is worth noting that the Hebrew alphabet today, in fact, since the Talmudic era, is referred to as *Ktav Ashuri*,[26] meaning “Assyrian script”, while throughout the centuries yud (as a small comma) has invariably echoed the original sign of the wedge.[27]

[23] R. Elior, *Mistyczne źródła chasydyzmu*, trans. M. Tomal, Kraków –Budapest 2009, p. 60.

[24] *Ibidem*.

[25] See e.g.: A. Mierzejewski, *Tajemnice glinianych tabliczek*, Warszawa 1981; *idem*, *Sztuka starożytnego Wschodu*, vol. 1, Warszawa 1981; Ch.B.F. Walker, *Pismo klinowe*, trans. A. Reiche, Warszawa 1998.

[26] See also: *Żydzi w Polsce. Dzieje i kultura. Leksykon*, eds. J. Tomaszewski, A. Żbikowski, entry: *Hebrew „iwrit”* (elaboration R. Gromadzka), Warszawa 2001, pp. 195–204.

[27] Another, similar reminiscence of that script is ‘vav’, a simple, vertical stroke.

It may also be underlined that the motif of the wedge functioned since antiquity (especially in Babylonian art) as a characteristic symbol or attribute, whereas the dictionary of Mesopotamian mythology states in the entry for “wedge” that it is both a fundamental element of writing and the writing tool, the stylus.[28]

Given the above symbolism and iconography, one cannot overlook the form of the modern Jewish yads, or reading pointers. The word yad (Hebr. hand) is derived from yud and denotes not so much a writing but a reading instrument.[29] Yads are usually short rods, several centimetres long (but may be even 40 centimetres long), whose tip is shaped like the index finger, to make it easier for the reader to trace the verses of the text. Certain sources claim that as early as antiquity they were sometimes used as weapons to defend synagogues, and therefore they epitomize the potential or force, rooted in the original concept of the wedge, to pierce, puncture, or cause other harm.

However, coming back to the concept of cuneiform script, the physical contact between the sharp stylus and the soft clay tablet cuts through its structure and “enlivens” the matter. Clay (Hebr. *cha dam*; aleph, dalet, mem) is the material (usually reddish) from which according to the Bible the human was moulded, the Primordial Adam (Adam Kadmon). The Hebrew stem of the word Adam (aleph, dalet, mem) refers not only to the words soil, earth, and human, but also to blood and, which is

highly eloquent with respect to the Revolution, to the colour red.[30] Furthermore, in Old Hebrew, the word meaning “to write” (write down) is identical with the word open and unroll (Hebr. *pa'atah*), which numerous researchers associate with the magical actions that cannot do without the faith in the power of letters and their combinations.[31]

Yud is therefore the basic, primordial and form-giving matrix of all subsequent letters; it is their integral component, while according to the *Zohar* and the *Sefer Yetzirah*, Adam Kadmon was created not only from clay but also through a configuration of letters. “Letter” in Hebrew is “ot” (pl. *otiot*), which is identical to the notion of “sign” but also displays an evident connotation with the word “creation.”[32] The creational potency of the letters of the alphabet, as already noted, is most extensively endorsed in the *Sefer Yetzirah* and the *Zohar*, according to which they are the building blocks of the world.

In his numerous texts, lectures, and other articulations, Lissitzky also believes in what is not so much the creational but constructive power of letters, their parts or elements; as the artist wrote, “the letter is an element composed of elements.”[33] Letters, modules, signs and their pictorial-semantic properties are explored and examined by the artist on many occasions, also in terms of essential and universal communication, i.e. the rudiment of the catchwords “revolution” and “messianism” in the form of the red wedge. The work, as a lucid metaphor of piercing through to (and forming) a new reality may therefore be situated in the above context of yud as the basic and primeval sign of creation (through breach). In this sense, that yud-wedge may be considered a messianic instrument of cosmic (or cosmogonic) upheaval, as a result of which the world would henceforth be ordered according to new rules. Yud, the primeval letter that emerged from an infinitesimally small point, “writes down” or literally creates the world anew.

Linguistic magic

Such an interpretive framework inevitably involves the magical context, particularly the

[28] See: J. Black, A. Green, *Ślownik mitologii Mezopotamii*, trans. A. Reiche, Warszawa 1998, entry: *klin*, p. 96.

[29] A. Eder, *The Star of David. An Ancient Symbol of Integration*, Jerusalem 1987, pp. 60–61.

[30] See: E. Klein, *A Comprehensive Etymological Dictionary of the Hebrew Language for Readers of English*, Jerusalem 1987, p. 7.

[31] After: B. Black Koltuv, op. cit., pp. 31–32.

[32] Ibidem, p. 61.

[33] After: J.G. Wechsler, *El Lissitzky's Interchange Stations: The Spirit and the Letter*, [in:] *The Jew in the Text. Modernity and the Construction of Identity*, eds. L. Nochlin, T. Garb, London 1995, p. 194, note 30.

linguistic magic of script and letters. It is directly rooted in antiquity, more specifically in the Babylonian culture, and it is often referred to as the Hekhalot literature (literature of Mystical Palaces).[34] It includes such mystic Jewish books as the *Sefer ha-Yashar* (known also as the *Sefer ha-Malbush*), *Harba de-Moshe*, *Sefer ha-Razim* (in its various versions) and above all the *Sefer Raziel*, the most popular book of Jewish mysticism and magic. The tradition relies on the faith in the power of magical formulas, which encompass divine names, the names of angels and demons, and the *nomina barbara*, or formulas without semantic meaning, which are nevertheless accompanied by the belief in their apotropaic potency or other supernatural properties.[35]

In this context, Maureen Bloom underlines that since antiquity people have expressed their aspirations and sought to avert misfortune through script, i.e. spells and magical words written e.g. on scrolls, bowls, amulets made of parchment, clay, fabric or metal, which were given various geometrical forms among which acute-angled triangle predominated.[36] These artefacts are a practical equivalent of texts, all of which are normative in nature and provide material evidence of magical practices in Jewish culture.[37] In particular, Jewish religious literature and poetry, widely copied and distributed in the 19th and at the turn of the 20th century, tends to be defined as mystical as it contained numerous supernatural themes, mysterious rituals, names, hymns of angelic glory and invocations. In particular, the concept of angelic and demonic names as “maximum concentrations of potency” represents a link between the real of ideas (originally construed in the categories of magic) with mystical speculation in the proper sense of the word.[38]

It may be noted that to exorcise demons, rabbis would often use the general formula: “Be split, be accursed, broken, and banned...”[39] The invocation should be related to the eloquent slogan in Lissitzky’s poster, namely “beat the whites”, as a suggestion of a spell whose power is contained both in the “imperative formula” and

in the geometrical form of the triangle and the circle. In general, as Bloom notes, the principal notion of magical spells (linguistic magic) and their intention stems from the conviction that the disorder caused by demons and evil forces can be “reversed” by the spell, thus restoring the order.[40] Such a conviction, it seems, also informs the works by Lissitzky, since it suggests the return of (utopian/messianic) harmony through intervention into the so-called “evil” pre-revolutionary forces. Moreover, Lissitzky’s red wedge strikes into the enemy (which by default is presumed to be evil), while the aggressive intention of “beat” or even “crush” the whites is amplified by the iconic fragmentation of the white circle.

The very word “белых (the whites)” was banished to the bottom right corner, thus validating the original semantic idea of the entire

[34] See e.g.: D. Sperber, *Magic and Folklore in Rabbinic Literature*, Tel Aviv 1994.

[35] According to Gershom Scholem, even the Torah was frequently used for magical purposes, as one invoked the divine names it provided or magical names derived from the combinations of letters. That, Scholem underlines, was but a step away from an even more radical view that the Torah not only consists of the names of God, but in fact constitutes one great name of God. As Scholem further emphasizes, this is not no longer a magical but a purely mystical notion. G. Scholem, *Kabala i jej...*, pp. 48–49.

[36] M. Bloom, *Zydowski mistycyzm a magia*, trans. P. Sajdek, Kraków 2011, pp. 180–181, 221, 274.

[37] See also: I. Gafni, *Babylonian Rabbinic Culture*, [in:] *Cultures of the Jews. A New History*, ed. D. Biale, New York 2002, pp. 223–265; S. Sabar, *Childbirth and Magic: Jewish Folklore and Material Culture*, [in:] *Cultures of the Jews*, ed. D. Biale, pp. 671–722; J. Trahtenberg, *Jewish Magic and Superstition. A Study in Folk Religion*, Philadelphia 1961.

[38] See also: G. Scholem, *Kabala i jej...*, pp. 47, 190.

[39] After: M. Bloom, op. cit., p. 94. See also: F. Vukosavović, *Angels and Demons. Jewish Magic Through the Ages*, Jerusalem 2010, pp. 60, 61, 154.

[40] M. Bloom, op. cit., p. 267.

motif: the “reduction” of the enemy. The distinct “клином (with the wedge)” emerging from the upper left edge is an extension of the sharp head of the triangle, repeating the dynamism of its direction on a diagonal. Hence, on the iconic and linguistic plane, Lissitzky evinces a conviction that the poster will have its effect in the struggle against the demons of evil (all evil), while the essential force in that “action” is, first and foremost, the shape of the acute-angled triangle. In this context, one should perhaps note other magical formulas inscribed in that geometrical figure which functioned in the Jewish tradition.

Talmudic literature offers numerous instances of various names used in spells, especially when one sought to drive evil forces away or banish and destroy demons.[41] Written down, the spell is usually given the shape of the letter yud, a triangle with the tip pointing down and containing the name of the demon, reduced in the successive verses to one letter as a pterygoma.[42] The sympathetic magic of such a spell causes the power of the demon to dwindle gradually, i.e. through the purposeful and conscious visual reduction of the form, shape and dimensions of the word which makes up their name. For instance, the name of shabriri, the demon of blindness, was written in the following manner: shabriri, briri, riri, iri, ri, i, placing each, shortened version of the name underneath to form a triangle ending with the letter yud[43] (il. 6). This was accompanied by the faith in diminish-



Il. 6. The Shabriri motive

See: Jewish Encyclopedia, 1906, <http://dzb4hhdjix-s9hu.cloudfront.net/JC1CC83Z.jpg>; <https://www.jewishencyclopedia.com/articles/359-abracadabra>.



Il. 7. Triangular pterygomas against scorpions. Ink on paper, Tunis, 1929 (21.4 × 19.5 cm). William L. Gross Family Collection (GFC 027.011.289)

Source: F. Vukosavović, *Angels and Demons. Jewish Magic Through the Ages*, Jerusalem 2010, p. 68.

ing its power and thereby erasing, annihilating the demon. As Schrire notes, the progressive reduction of a single word in the inscription weakened the demon to the point where it was ultimately obliterated.[44]

There are many such “amuletic” formulas, an interesting example of which is an amulet against scorpions, dated to 1929 (il. 7). At the bottom edge of a parchment page, one placed schematic and fairly “naive”, folk-like drawings of two scorpions. Above them, there are three typical pterygomas, formed through the iteration of the same expression, each of which

[41] T. Schrire, op. cit., pp. 60–61; M. Bloom, op. cit., pp. 203–204, 241–242, 245. See also: P. Schäfer, *The Hidden and Manifested God: Some Major Themes In Early Jewish Mysticism*, Albany 1992; R.M. Lesses, *Ritual Practices to Gain Power: Angels, Incantations and Revelations in Early Jewish mysticism*, Cambridge, MA 1998; M.D. Swartz, *Magical Piety in Ancient and Medieval Judaism*, [in:] *Ancient Magic and Ritual Power*, eds. M. Meyer, P. Mirecki, Leiden 1995, pp. 167–183.

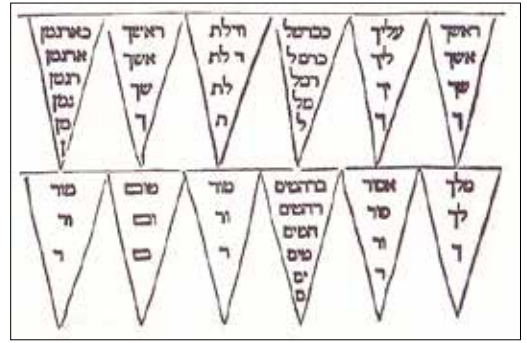
[42] See: B. Black Koltuv, op. cit., p. 105.

[43] Ibidem, p. 136.

[44] T. Schrire, op. cit., p. 60. See also: M. Bloom, op. cit., pp. 203–204.

is reduced by one letter in descending order. Such an arrangement produces an acute-angled triangle with its tip directed downwards. The scorpion stings, represented next to the triangles, inescapably bring the shape of yud to mind.[45] Other typical formulas arrayed into a triangle (or triangles) is e.g. abracadabra,[46] and the name *Argaman*, which originates from the aforementioned popular volume of mysticism and magic, the *Sefer Raziel* (the Book of Mysteries)[47] (il. 8).

This is the oldest surviving book concerned with the practice of making amulets, but it also contains a collection of angelic names, “secret” recipes, spells, incantations and magical formulas. The formula Argaman (Hebr. lit. purple) found on one of the pages was composed of the first letters of angelic names: Uriel, Rafael, Gabriel, Michael and Nuriel (aleph, resh, gimel, nun). The mystical meaning of the word is based in the interpretation of a fragment in the Song of Songs 7:6-7 (“king held captive in the purple”, meaning “God is like Argaman”). The allusion to the angels owes to the belief in their intercession, which is why their names are encountered on various amulets.[48] In the *Sefer Raziel*, the formula (Argaman) was enclosed in an outline of wedges pointing downwards, although in that case the intention was not to diminish their power but to exploit the triangle as a “deterrent” shape because, as Schrire argues, any inscription rendered in a geometric form possessed magical properties.[49] Executed using a ruler, the distinct outline in the form of acute-angled triangles that envelop individual letters enhances and intensifies the expression of the entire pattern on the page. In the early 20th century, reprints of the *Sefer Raziel* were extremely popular among both religious and secular Jews, including the students of Marc Chagall, with whom Lissitzky collaborated. The above magical formulas, phrases and incantations may therefore have been known to Lissitzky himself; furthermore, one cannot forget the strictly religious disposition of his mother,[50] the erudite education his father had received, or the artist’s own knowledge of the



Il. 8. The “Argaman” formula depicted in *Sefer Raziel* 40b

Source: T. Schrire, *Hebrew Amulets. Their Decipherment and Interpretation*, London 1966, p. 61.

traditional Yiddish legends for which he created illustrations. Consequently, Jewish pictorial sources, especially the manuscripts El Lissitzky had been exposed to since childhood may have been a major interpretive impulse behind the intrinsic formula of the *Red Wedge*.

The double yud

The works created by Lissitzky in 1919 also include a series of watercolours for the song-legend *Had Gadia*, which is traditionally attached to the last fragment of the Haggadah, the text read during the Passover, at a time of heightened expectation of the Messiah.[51] Again, on the last page the artist included a characteristic motif of the double yud, i.e. two identical, spike-like signs which, positioned next to each other, overlap to some extent (il. 9). The motif uses a singular, cubo-futuristic font, which is

[45] F. Vukosavović, op. cit., p. 68.

[46] (meaning: “the Lord created as he spoke”).

See e.g.: T. Schrire, op. cit., pp. 59–64.

[47] See e.g.: *Sefer Raziel Hamelech: The Book of the Angel Raziel*, ed. S. Savedow, Newburyport, MA 2000; F. Vukosavović, op. cit., p. 20; B. Black Koltuv, op. cit., p. 38.

[48] B. Black Koltuv, op. cit., pp. 76, 105; T. Schrire, op. cit., pp. 61–62, 104.

[49] T. Schrire, op. cit., pp. 59, 61.

[50] S. Lissitzky-Küppers, op. cit., pp. 20–21.

[51] See: H. Friedberg, *Lissitzky’s Had Gadia*, “Jewish Art” 1986–87, no. 12–13, pp. 292–303.



Il. 9. El Lissitzky, Dustjacket for *Had Gadya* (outside), 1991, color lithograph. Private collection
 Source: *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde Art 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, Jerusalem 1988, fig. 75.

markedly larger than the remaining verses. This double yud draws, of course, on the traditional interpretation of the “divine name”, one of the most popular ways to indicate God’s “presence”, i.e. as a digrammaton.[52] Moreover, it has been previously noted that the Hebrew yud is ascribed (and denotes) the numerical value of 10, but in the full name of the letter yud (/j/) is made up of two further letters, vav (/u/) and dalet (/d/), which also amount to 10, since vav = 6 and dalet = 4. Hence the very form of yud often comprises 2 yuds, where one symbolizes the human and the other the divine part. Given that yud, as the minutest point and the symbol of beginning, is the first act of the emanation of God, it cannot simultaneously be the symbol of his creation; the “creation” itself is not God, and

therefore the two (partly superimposed) yuds epitomize “integrity”, the indivisibility of the deity and its work. Naturally, the Star of David, combining two interwoven triangles, is a perfect example of such a symbolism.[53] Since that heretic “severability” has been mentioned, it may be worthwhile to refer to yet another piece by Lissitzky which draws on the same theme, i.e. the cover to the periodical *Apikojres* (il. 10). In it, a large, dark, acute-angled triangle smashes into the circular symbol of the globe, separating the figure of a religious Jew from his synagogue. Another massive triangular spike points in the opposite direction, but within its outline there is a secular procession of people, not unlike the May Day march, who walk “upwards”, in the direction indicated by the tip of the triangle. Thus, both figures pass each other by (semantically and graphically), evoking separation, or unbelief in the unity of the Creator and his creation, symbolized by the Magen David, or else undermining faith in the religiously sanctioned creational powers. Moreover, virtually identical triangles – like two large intersecting yuds – may be seen in Lissitzky’s *Shifs Karta* [*Ship Ticket*] from 1922 (il. 11). There, the triangles make up a skewed Star of David, as a motif composed of two, slightly deformed

[52] T. Schrire, op. cit., pp. 95–96. Schrire notes that two types of such amulets are particularly popular in the Jewish tradition, both consisting of two triangles within a circle. The first arrangement produces the Star of David in a circle, while in the second a rhombus shape (also in a circle) is obtained by connecting the bases of the two triangles, T. Schrire, op. cit., pp. 62–63.

[53] A. Eder, op. cit., p. 45; M. Idel, *Kabala. Nowe perspektywy*, trans. M. Krawczyk, Kraków 2006, pp. 124–125.



Il. 10. El Lissitzky, A cover of “Apikojres” (Moscow: Association of Militant Atheists, May 1931, no. 3) (30.5 × 21.6 cm), YIVI Institute for Jewish Research, New York. 1995 Artists Rights Society (ARS), New York/VG Bild-Kunst, Bonn
Source: *Russian Jewish Artists in a Century of Change 1890–1990*, ed. S. Tumarkin Goodman, Munich – New York 1996, p. 15.



Il. 11. El Lissitzky’s “Shifs Carta”. An illustration for Ilya Ehrenburg, *Shest’ poviestei o legkikh kotsakh* [*Six Stories with Easy Endings*], Moscow – Berlin 1922. Photomontage with watercolour and drawing
Source: The Israel Museum, Jerusalem.

figures, thanks to which the entire composition yields a fairly dynamic structure. It should be stressed once again that the intersecting triangles of the Magen David essentially rely on the same principles of triangles which vitiate evil and concentrate the protective power of the amulet.^[54] In short, the formula of the Star of David is one of the most popular amulets in Jewish mysticism, and its intrinsic nature is also elucidated in the aforementioned *Sefer Raziel*. According to the legends, the motif was used by Moses, whom the six-pointed star served as a prayer amulet, as well as by David, as the emblem of his royal house;^[55] Moses, after all, is said to have traced his lineage to David.

Bearing in mind the amuletic-messianic facet of the Star of David, *Shifs Karta* appears to draw on that very context. Lissitzky created the collage in 1921–1922 Berlin while he was collaborating with Ilya Ehrenburg, and represents one of the six illustrations for his *Shest’ poviestei o legkikh kotsakh* (*Six Stories with Easy Endings*).^[56] The composition is a symbolic design

of a ticket, but it does not refer literally to the text and constitutes Lissitzky’s metaphorical interpretation of its substance.^[57] It shows the sea route from Hamburg and New York, the bows of a ship sailing to America, the American flag as well as a section of the face of a clock and the imprint of a hand with the letters peh and nun, all enclosed within the outline of the Star of

[54] After: B. Black Koltuv, op. cit., p. 107.

[55] Ibidem, p. 108.

[56] However, its distribution was forbidden in the USSR by the Glavlit (General Directorate for the Protection of State Secrets in the Press). I. Ehrenburg, *Shest’ poviestei o legkikhkotsakh* [*Six Stories with Easy Endings*], Moscow – Berlin 1922. See also: G. Wechsler, op. cit., pp. 187–200; K. Wagner, *Rooms against Forgetting – Architecture as Medium of Remembrance*, [in:] *Die verborgene Spur. Jüdische Wegedurch die Moderne: The Hidden Trace. Jewish Path through Modernity*, catalogue, curator and editor: M.R. Deppner, Osnabrück 2008, pp. 66–68; R. Apter-Gabriel, op. cit., p. 111.

[57] See also: S. Lissitzky-Küppers, op. cit., p. 386.

David.[58] The main protagonist of the work is an elderly religious man, Hirsch Igenson, a watchmaker from Berdyczów (Berdychiv) in Ukraine, whose son had emigrated to the United States and had mostly forgotten his native language. However, there is a revolution in Russia and the popular sentiment culminates in pogroms, so in one of the letters the son writes to his father that the long awaited, joyful time is near, as soon as the *Shifs-Karta* arrives[59]: “Do wait a while. Things should be well. The *Shifs Karta* will be delivered to you soon [or: reaches you].”[60] The father does not understand the curious phrase “Shifs-Karta” and finds it to be a token (sign) of the coming of the Messiah, or a “promise of salvation”. In the meantime (Ehrenburg’s story goes further), the communists take over the local synagogue and turn it into a clubhouse. As a result, when the counter-revolutionaries come just after the Tisha B’Av, a pogrom ensues. Hirsch, relying on the rabbinical interpretations, links those catastrophic facts with the promise of Messiah’s coming (Shifs-Karta), and believes he recognized him in an officer approaching on a horse. He calls out “Shifs-Karta” to him, after

[58] I. Dukhan, *El Lissitzky– Jewish as Universal: From Jewish Style to Pangeometry*, “Ars Judaica” 2007, no. 3, p. 66.

[59] *The Hidden Trace*, 66: (“soon a joyous event will take place, for he is sending his father a ‘Shifs-Karta’, a passage on a ship to America”).

[60] I. Dukhan, op. cit., p. 66, note 46.

[61] Ibidem, p. 66. See also: J. Bowlt, *Manipulating Metaphors: El Lissitzky and the Crafted Hand*, [in:] *Situating El Lissitzky*. Vitebsk, Berlin, Moscow, eds. N. Perloff, B. Reed, pp. 129–153.

[62] I. Dukhan, op. cit., p. 66.

[63] See e.g.: J. Frankel, *Prophecy and Politics: Socialism, Nationalism, and Russian Jews, 1862–1917*, Cambridge 1981; B. Nathans, *Beyond the Pale: The Jewish Encounter with Late Imperial Russia*, Berkeley – Los Angeles – London 2002.

[64] Y. Slezkine, *Wiek Żydów*, trans. S. Kowalski, Warszawa 2006, p. 169.

[65] Cited after: S. Lissitzky-Küppers, op. cit., p. 335.

[66] Cited after: S. Lissitzky-Küppers, op. cit., p. 325.

which he is shot. That naive faith in redemption through a ticket, as Igor Dukhan underlines in his analysis of Lissitzky’s works, feeds on the promise of the coming of the Messiah.[61] In an iconic interpretation of Ehrenburg’s piece, the *Shifs-Karta* is therefore nothing but an element endowed with the properties of an amulet (composed of two yuds). After all, Hirsch Idelson does not understand that it is a ticket for a sea voyage; the idea does not even cross his mind, but he does believe in its power. Here, Lissitzky included two juxtaposed yuds and, as Dukhan claims, it was his last work to demonstrate such evident Jewish overtones.[62]

It should be stressed that the ideas of the revolution had been quite directly derived from Jewish Messianism construed as a faith in imminent redemption, class equality and universal justice, as well as in the vanquishing of time and the introduction of a (utopian) permanent ideal state.[63] Marxism (especially in its Menshevik variety) became attractive because it similarly envisaged a world of equality and brotherhood that young Jews wanted to join, not to mention that it seemed to admit the Jewish masses among the “saviours and the saved”. [64] Lissitzky himself genuinely hoped that the young generation would fully embrace the agenda of the Revolution: “The intellectuals, the highly-educated, were expecting the ‘new era’ to arrive in the shape of a Messiah, with aureole and white robes, with manicured hands, mounted on a white horse. But in reality the new era came in the shape of the Russian Ivan [...] with tattered and dirty clothes, barefoot [...] only the youngest generation recognized this [...]” [65] Elsewhere, the artist wrote: “In 1918 in Moscow, I experienced an epiphany in which I saw the world divided in half. The illumination was torn by time that divided the past from the future like a wedge. My efforts would henceforth focus on driving the wedge even deeper. We must decide whether we belong to the reality of yesterday, or the reality of tomorrow. There can be no middle way here.” [66]

It would therefore appear that the complex relationships between Jewish tradition and

the revolutionary ideology, actively exploited, yielded the foundations on which El Lissitzky based his notions of the role of art. Consequently, *The Red Wedge* is not only legible in the light of the Russian avantgarde and Malevich's Suprematism but can also be an explicit metaphor of cosmogonic "transgression" and utopian belief in the improvement of the world. Here, the new constructivist aspirations of the technologically minded modernism intertwines with the Chasidic (messianic) sources of the old pictorial traditions of the religious Jewry. On the one hand, the piece appears to manifest the despair of loss of faith and doubt in the role of the creator, but on the other, somewhat surreptitiously and subliminally, it hands one a different key to interpretation, precisely in the realm of the mystical, kabbalistic aura. The acute-angled triangle is a vivid, kabbalistic and cosmogonic metaphor of the world being created by breaking or cutting, which left the primeval trace in the shape of yud. Like the fundamental, archaic sign of cuneiform writing, yud is not only the very first link of all graphic communication, but also constitutes a motif whose capacity as a vehicle of meaning is tremendous, enabling interpretations and explanations that fuse the semantic domains of Judaism and revolution simultaneously. Moreover, Lissitzky as well as many other artists born to traditional Jewish families, found modern art (constructivism) to be more than just an instrument of emancipation and a way to partake in a new secular culture without the fetters of the religious, conservative environment. The Jewish tradition was often an important, though hidden, component of artistic inspirations and worldviews. It provided a vital ingredient in the ostensibly secular creative concepts, and *The Red Wedge* is one of the most eloquent examples.

Conclusions

Lazar Mordukhovich Lisitsky, known as El Lissitzky, is one of the most acclaimed artists of the early 20th-century Russian avantgarde. In 1918, he became permanently involved with the Bolshevik movement, for which he created

the poster *Beat the Whites with the Red Wedge* in 1919.

The work, composed of simple geometrical figures, in which a red acute-angled red triangle smashed into a white circle, was used for the purposes of Soviet propaganda to affirm the October events. However, a detailed analysis of the poster, i.e. its sources, inspirations, borrowings and contexts makes it possible to presume that the principal motif (the wedge) is a graphical equivalent with the basic glyph in the Hebrew alphabet, the letter yud, represented as a small comma or, significantly enough, an acute-angled triangle. Like the basic, archaic sign in cuneiform writing, yud is not only the first link of all communication in the graphical sense, but it is also very capacious in terms of meaning, and therefore enables interpretation and elucidation in the light of semantic elements in the Judaic-revolutionary domain. It is thus a pictorial, kabbalistic metaphor of creation of the world through an act of "breaking" or "cutting".

Consequently, this seemingly abstract, geometrical and non-representational piece become an incredibly eloquent declaration of (symbolic) destruction of the "old order", where the very act (of breaking) is perceived in absolutist, total categories, even as a cosmogonic event. In this sense, the *yud-wedge* may be considered a messianic instrument of a cosmogonic upheaval that established a new order of the world. As the primordial letter which had emerged from an infinitesimally small point, "writes down" or literally creates the world anew, it smashes the old vessel and breaks the door leading into the new times.

BIBLIOGRAPHY

- Amishai-Maisels Z., *Chagall and the Jewish Revival: Center or Periphery?*, [in:] *Tradition and Revolution The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde art, 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, pp. 71–100
- Apter-Gabriel R., *El Lissitzky's Jewish Works*, [in:] *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde art, 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, pp. 101–124

- Birnholz A.C., *El Lissitzky and the Jewish Tradition*, "Studio International" 1973, no. 186(959), pp. 130–136
- Black J., Green A., *Słownik mitologii Mezopotamii*, trans. A. Reiche, Warszawa 1998
- Black Koltuv B., *Amulets, Talismans, Magical Jewelry. A Way to the Unseen, Ever-Present, Almighty God*, Berwick, ME 2005
- Bloom M., *Żydowski mistycyzm a magia*, trans. P. Sajdek, Kraków 2011
- Bowl J., *Manipulating Metaphors: El Lissitzky and the Crafted Hand*, [in:] *Situating El Lissitzky. Vitebsk, Berlin, Moscow*, eds. N. Perloff, B. Reed, pp. 129–153
- Clark T.J., *God Is Not Cast Down*, [in:] *Farewell to an Idea. Episodes from a History of Modernism*, ed. T.J. Clark, New Haven – London 1999, pp. 225–297
- Dukhan I., *El Lissitzky – Jewish as Universal: From Jewish Style to Pangeometry*, "Ars Judaica" 2007, no. 3, pp. 53–72
- Eder A., *The Star of David. An Ancient Symbol of Integration*, Jerusalem 1987
- Ehrenburg I., *Shest' poviestei o legkikhkontsakh* [Six Stories with Easy Endings], Moscow – Berlin 1922
- Elior R., *Mistyczne źródła chasydyzmu*, trans. M. Tomal, Kraków – Budapest 2009
- Elior R., *The Paradoxical Ascent to God. The Kabbalistic Theosophy of Habad Hasidism*, New York 1993
- El Lissitzky, *The Victory Over Art*, trans. S.L. Wolitz, [in:] *Tradition and Revolution. The Jewish Renaissance in Russian Avant-Garde Art 1912–1928*, ed. R. Apter-Gabriel, Jerusalem 1988, p. 232
- Frankel J., *Prophecy and Politics: Socialism, Nationalism, and Russian Jews, 1862–1917*, Cambridge 1981
- Friedberg H., *Lissitzky's Had Gadia*, "Jewish Art" 1986–87, no. 12–13, pp. 292–303
- Gafni I., *Babylonian Rabbinic Culture*, [in:] *Cultures of the Jews. A New History*, ed. D. Biale, New York 2002, pp. 223–265
- Glatzer Wechsler J., *El Lissitzky's 'Interchange Stations': The Letter and the Spirit*, [in:] *The Jew in the Text. Modernity and the Construction of Identity*, eds. L. Nochlin, T. Garb, London 1995, pp. 187–200
- Idel M., *Kabała. Nowe perspektywy*, trans. M. Krawczyk, Kraków 2006
- Jews and Messianism in the Modern Era: Metaphor and Meaning*, ed. J. Frankel, New York – Oxford 1991
- Kai-Uwe Hemken, *El Lissitzky: Revolution und Avantgarde*, Cologne 1990
- Kamczycki A., *Czerwonym klinem bij Białych. Żydowskie inspiracje El Lissitzkiego*, "Studia Europaea Gnesnensia" 2011, no. 4, pp. 189–202
- Kamczycki A., *El Lissitzky, his Beat the Whites with the Red Wedge and their Jewish Inspirations*, [in:] *Russian Émigré Culture: Conservatism or Evolution?*, eds. R. Marti, H. Keazor, Ch. Flamm, Cambridge 2013, pp. 89–104
- Kamczycki A., *Mistyczne narzędzia awangardy rosyjskiej. Przykład El Lissitzky'ego*, [in:] *Polska – Rosja. Sztuka i Historia*, eds. J. Malinowski, I. Gavrash, N. Mizerniuk-Rotkiewicz, Warszawa – Toruń 2013, pp. 87–94
- Kampf A., *Chagal to Kitaj. Jewish Experience in 20th Century Art*, London 1990
- Kania I., *Opowieści Zoharu. O Kabale i Zoharze*, Kraków 2005
- Kantsedikas A., *El Lissitzky: The Jewish Period, 19015–1923*, London 2017
- Klein E., *A Comprehensive Etymological Dictionary of the Hebrew Language for Readers of English*, Jerusalem 1987
- Kochan L., *Jews, Idols and Messiahs. The Challenge from History*, Oxford 1990
- Lesses R.M., *Ritual Practices to Gain Power: Angels, Incantations and Revelations in Early Jewish mysticism*, Cambridge, MA 1998
- Levinger E., *Art and Mathematics in the Thought of El Lissitzky: His Relationship to Suprematism and Constructivism*, "Leonardo" 1989, no. 22(2), pp. 227–236
- Lissitzky, *Dos gojwerzajn di Kunst* [The Overcoming of Art], "Ringel" 1922, no. 10, pp. 32–34
- Lissitzky-Küppers S., *El Lissitzky: Life, Letters, Texts*, introduction H. Read, trans. H. Aldwinckle, M. Whittall, London 1968
- Margolin V., *The Struggle for Utopia. Rodchenko, Lissitzky, Moholy-Nagy, 1917–1946*, Chicago 1997
- Mierzejewski A., *Sztuka starożytnego Wschodu*, vol. 1, Warszawa 1981
- Mierzejewski A., *Tajemnice glinianych tabliczek*, Warszawa 1981
- Nathans B., *Beyond the Pale: The Jewish Encounter with Late Imperial Russia*, Berkeley – Los Angeles – London 2002
- Neusner J., *The Messiah in Context*, Philadelphia 1984
- Nisbet P., *El Lissitzky 1890–1941*, New York 1987
- Perloff N., Reed B., *Situating El Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow*, Los Angeles 2003
- Prokopowicz M., *Księga Jecirah. Klucz kabały*, Warszawa 1994
- Ouaknin M.A., *Tajemnice Kabały*, trans. K. Pruska, K. Pruski, Warszawa 2006
- Sabar S., *Childbirth and Magic: Jewish Folklore and Material Culture*, [in:] *Cultures of the Jews*, ed. D. Biale, pp. 671–722
- Schäfer P., *The Hidden and Manifested God: Some Major Themes In Early Jewish Mysticism*, Albany 1992

- Scholem G., *Judaizm. Parę głównych pojęć*, trans. J. Zychowicz, foreword by M. Galas, Kraków 1991
- Scholem G., *Kabała i jej symbolika*, trans. R. Wojnakowski, Kraków 1996
- Scholem G., *Kabbalah*, Jerusalem 1974
- Scholem G., *Mistycyzm żydowski i jego główne kierunki*, trans. I. Kania, Warszawa 1997
- Scholem G., *O mistycznej postaci bóstwa. Z badań nad podstawowymi pojęciami kabały*, trans. A.K. Haas, Warszawa 2010
- Schrire T., *Hebrew Amulets. Their Decipherment and Interpretation*, London 1966
- Sefer Raziel Hamelech: The Book of the Angel Raziel*, ed. S. Savedow, Newburyport, MA 2000
- Slezkine Y., *Wiek Żydów*, trans. S. Kowalski, Warszawa 2006
- Sperber D., *Magic and Folklore in Rabbinic Literature*, Tel Aviv 1994
- Swartz M.D., *Magical Piety in Ancient and Medieval Judaism*, [in:] *Ancient Magic and Ritual Power*, eds. M. Meyer, P. Mirecki, Leiden 1995, pp. 167–183
- Tumarkin Goodman S., *Rusian Jewish Artists in a Century of Change. 1890–1990*, New York 1996
- Turowski A., *Między sztuką a komuną. Teksty awangardy rosyjskiej 1910–1932*, Kraków 1998
- Turowski A., *Żydowski Malewicz [The Jewish Malewicz]*, [in:] *Polak, Żyd, Artysta. Tożsamość a awangarda*, ed. J. Suchan, Łódź 2010, pp. 80–94
- Trahtenberg J., *Jewish Magic and Superstition. A Study in Folk Religion*, Philadelphia 1961
- Vukosavović F., *Angels and Demons. Jewish Magic Through the Ages*, Jerusalem 2010
- Wagner K., *Rooms against Forgetting – Architecture as Medium of Remembrance*, [in:] *Die verborgene Spur. Jüdische Wege durch die Moderne: The Hidden Trace. Jewish Path through Modernity*, catalogue, curator and editor: M.R. Deppner, Osnabrück 2008, pp. 66–68
- Walker Ch.B.F., *Pismo klinowe*, trans. A. Reiche, Warszawa 1998
- Wechsler J.G., *El Lissitsky's Interchange Stations: The Spirit and the Letter*, [in:] *The Jew in the Text. Modernity and the Construction of Identity*, eds. L. Nochlin, T. Garb, London 1995, pp. 187–200
- Żydzi w Polsce. Dzieje i kultura. Leksykon*, eds. J. Tomaszewski, A. Żbikowski, Warszawa 2001

Jak autor zdjęć może pomóc aktorowi, czyli Joker od kuchni

KATARZYNA TARAS

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi

ABSTRACT. Taras Katarzyna, *Jak autor zdjęć może pomóc aktorowi, czyli Joker od kuchni* [How the cinematographer can help the actor – an insider’s perspective on *Joker*]. “Images” vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 196–203. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.12>.

The main inspiration of my essay *How the cinematographer can help the actor – an insider’s perspective on Joker* is Lawrence Sher’s masterclass that took place on 1st December 2020 via Zoom. It was a masterclass for students of the Polish National Film School in Lodz and I had great honor to lead this workshop. In this article, I try to analyze how a cinematographer can help actor to make a great performance. My essay is a “case study” because I focus how cinematographic means create a story and serve the actor who likes to improvise.

KEYWORDS: the art of cinematography, film camera, digital camera, actor, film stock, improvisation

Inspiracją dla niniejszego szkicu było spotkanie z Lawrence Sherem, autorem zdjęć do m.in. *Jokera* (reż. T. Phillips, 2019), za które otrzymał Złotą Żabę na festiwalu sztuki operatorskiej Camerimage 2019[1], i był nominowany

do Oscara, ASC Outstanding in Cinematography in Theatrical Releases Award, BSC Award, BAFTY i innych nagród[2]. Sher spotkał się ze studentkami i studentami Wydziału Operatorskiego PWSFTviT na platformie Zoom 1 grudnia 2020 r., a ja miałam zaszczyt ten warsztat moderować. Im dłużej ten masterclass trwał, tym silniej wzrastało we mnie przekonanie, że to autor zdjęć jest osobą, która najbardziej może wesprzeć aktora w tworzeniu nieprzećiętej roli. Aby udowodnić, jak i na ile autor zdjęć może pomóc aktorowi, który dla dobra postaci filmowej improwizuje, zmienia to, co napisano w scenariuszu, nie waha się eksperymentować ze swoją fizycznością – tak właśnie pracował nagrodzony Oscarem Joaquin Phoenix, chciałabym zaprezentować kilka szczegółów z realizacji *Jokera*[3]. Podstawowym źródłem informacji o tym, co działo się na planie, jest owo grudniowe spotkanie. Identyczną genezę mają wszelkie przywołane w moim tekście wypowiedzi Lawrence’a Shera.

Wyjątkowość wizualna *Jokera* polega na tym, że Lawrenceowi Sherowi udało się połączyć terazniejszość (techniki filmowej) i historię (kina), ponieważ za pomocą najnowocześniejszej technologii wykreował obrazy Gotham, w których

[1] Film otrzymał wtedy również nagrodę publiczności.

[2] Wymieniam nominacje do nagród branżowych, w tym wypadku przyznawanych przez gremia operatorskie, ponieważ są one dowodem docenienia pracy Shera przez praktyków profesjonalistów. Z kolei nagrody publiczności świadczą o tym, że film pokochali widzowie.

[3] Ciekawym kontekstem dla mojego szkicu może być artykuł Zoe Mutter o kulisach realizacji serialu *Sukcesja*, w którym przywołane zostały wypowiedzi autorów zdjęć, jak pracowali z improwizującym na planie aktorami, przede wszystkim z Jeremym Strongiem. W dalszej części odniosę się do tego, jak musieli operować światłem, które musiało zostać podporządkowane aktorom, podobnie jak praca kamery. Zob. Z. Mutter, *Fury in the Family*, <https://britishcinematographer.co.uk/patrick-capone-and-christopher-norr-succession/> (dostęp: 7.04.2023). Z kolei o tym, że Lawrence Sher, Patrick Capone i Christopher Norr reprezentują identyczny pogląd, że światło ma służyć aktorowi, może przekonać

odwołał się do filmowych powidoków Nowego Jorku[4] (film był kręcony w Nowym Jorku i New Jersey), ale również do charakterystycznej dla niemieckiego ekspresjonizmu tradycji opowiadania cieniem; i do wspomnień swoich i reżysera filmu, dzięki czemu opowieść o tym, skąd wziął się Batman, zyskała konkretnego i jednocześnie osobistego, by nie napisać intymnego, ulokowania w przestrzeni i czasie. *Jokera* można oglądać jako film o narodzinach jednego z superbohaterów, ale dzięki wspomnianemu wyżej niezmiernie konkretnemu związaniu z rzeczywistością – jesteśmy w Gotham, ale chyba bardziej w Nowym Jorku z przełomu lat 70. i 80. nękanym strajkami i niepokojami socjalnymi – również jako opowieść o bohaterze wyrzuconym poza społeczeństwo z powodu swojej choroby i ubóstwa, który przez przypadek przecież staje się trybunem ludowym innych wykluczonych. Oczywiście można też interpretować *Jokera* jako opowieść o szukaniu ojca, o tęsknocie za rodziną, o pragnieniu bycia docenionym i spełnionym. Najczęściej przywoływaną referencją w kontekście tego, czym mogli inspirować się Phillips i Sher, jest *Taksówkarz* (reż. M. Scorsese, zdj. M. Chapman, 1976), choć w rzeczywistości kierowali się raczej „powidokiem”, reminiscencją, wspomnieniem filmu, który obejrżeli jako bardzo młodzi ludzie[5], aniżeli precyzyjnie przeprowadzoną na potrzeby swojego filmu (dojrzałą już) analizą. Zresztą jako swoją najważniejszą inspirację Sher wymienia... *Zabicie świętego jelenia* (reż. J. Lantimos, zdj. T. Bakatakis, 2017).

Taśma czy cyfra?

Todd Phillips nie wyobrażał sobie, że *Joker* (noszący roboczy tytuł *Romeo*) nie zostanie zrealizowany na taśmie filmowej, a jednym z pierwszych założeń wizualno-inscenizacyjnych filmu było „połączenie” widowni z Arthurem Fleckiem poprzez wzbudzenie współczucia dla jego codziennej walki z rzeczywistością. Te zmagania bohatera doskonale widać w jednym z pierwszych ujęć filmu, kiedy obserwujemy jego niewielką sylwetkę na tle wystawy apteki, albo gdy towarzyszymy jego późniejszej mo-

zolnej wspinaczce po schodach, które stały się najważniejszym refrenem wizualnym filmu (i kultowym miejscem w Nowym Jorku, gdzie fotografują się wszyscy miłośnicy filmu Phillipsa i postaci Jokera). Jednocześnie reżyser i autor zdjęć chcieli pokazać samotność i niedopasowanie do otaczającego go świata poprzez umieszczenie Arthura Flecka na monumentalnym tle, wpisanie go w dominującą wizualnie, a narracyjnie zawłaszczającą męzczyzną przestrzeń. I dlatego zaplanowali realizację filmu na taśmie 65 mm, która charakteryzuje się mniejszą głębią ostrości niż standardowy negatyw 35 mm, a potem przekopiowanie i dystrybucję na taśmie 70 mm. Jednak decydenci z Warner Bros. uznali takie rozwiązanie za zbyt kosztowne i dlatego Lawrence Sher, obiecując reżyserowi, że tworzony przez nich film nie będzie odbiegać jakością od zrealizowanego na taśmie, przetestował kamery cyfrowe, by wybrać Alexę 65, Alexę LF oraz Alexę Mini[6]. Jak potem pokazała praktyka, wybór kamer cyfrowych umożliwiających niemal w nieskończoność i bez lęku o koszty związane z pracą na taśmie filmowej, podążanie za aktorem, czyli reagowanie na proponowane przez niego rozwiązania inscenizacyjne był jak najbardziej trafny, ponieważ obserwując to, jak pracuje Joaquin Phoenix, Lawrence Sher musiał

rozmowa, którą przeprowadził autor zdjęć do Jokera z operatorami Sukcesji, w ramach tzw. Clubhouse Conversations, zob. <https://theasc.com/videos/clubhouse-conversations-succession> (dostęp: 7.04.2023). Zob. również K. Taras, *Kuchnia filmowa: Aktorka vs. Kamera*, „KINO” 2023, nr 3, s. 46–49.

[4] Jak określił to Lawrence Sher, „based on filmmaker’s memoirs of the 70’s and the 80’s”.

[5] Lawrence Sher przyznał, że drugi raz oglądał *Taksówkarza* już po premierze *Jokera*, i to w towarzystwie Michaela Chapmana. Podczas festiwalu Energa Camerimage w 2021 r. moderował spotkanie poświęcone twórczości Allana Daviau i Michaela Chapmana. Zob. <https://theasc.com/news/chapman-daviau-legacy-camerimage-2021> (dostęp: 20.12.2021).

[6] Pięć kamer tego typu posłużyło do realizacji sekwencji dziejących się podczas *Murray Franklin’s Show*.

przyjął zasadę „keep shooting even after the scene is over” [„filmujmy nawet po zakończeniu sceny” – tłum. K.T.], którą zainspirował też swojego szwenkiera Geoffreya Haleya[7]. Dzięki używaniu kamer cyfrowych Phoenix mógł sobie grać w nieskończoność, a operatorzy po prostu mu towarzyszyli, nie przerywali jego skupienia, ufając jego interpretacji postaci, tylko rejestrowali to, co zaproponował.

LUT-y i światło

Aby obraz zarejestrowany przez kamery cyfrowe był jak najbardziej zbliżony do tego,

[7] Geoffrey Haley szwenkował kamerą A i za swoją pracę w *Jokerze* otrzymał nagrody: British Society of Cinematographers, Society of Camera Operators, The Operators Award, które dowodzą docenienie jego wysiłku przez koleżanki i kolegów z branży. Lawrence Sher uwielbia szwenkować i zawsze szwenkuje kamerą B, co umożliwia mu chwywanie niuansów sceny. Podobnie pracuje wieloletni współpracownik Mike’a Leigha, Dick Pope, który tłumaczył mi, że kamerą B łatwiej uchwycić esencję sceny (zapis rozmowy znajduje się w moim archiwum, a jej znaczne fragmenty opublikowane w FILMPRO, zob. K. Taras, *Takie proste i takie piękne – rozmowa z Dickiem Popem*, „FILMPRO” 2015, nr 1[21], s. 76–78).

[8] O tym samym mówi autor zdjęć do serialu *Sukcesja*, Christopher Norr – „We light a space and then the actors do something different in almost every take. The cameras constantly move while the operators and camera assistants do a dance with the cast” (Z. Mutter, op. cit.).

[9] Oczywiście pisząc o świetle umożliwiającym swobodne poruszanie się aktora, trzeba mieć świadomość roli postępu technologicznego, pojawienia się coraz czulszych taśm i doskonalszych, choćby tylko lżejszych, kamer, jaśniejszych obiektywów. Autorzy zdjęć będący rówieśnikami choćby Mieczysława Jahody musieli, jak to on określał, „świecić ostro”. Notabene do dziś jego wychowankowie wspominają zajęcia prowadzone w hali w Łódzkiej Szkole Filmowej, i to już w latach 90. Współpracownik Hasa niezmiernie precyzyjnie ustawiał światło, a aktorka, aby je „schwytać”, musiała poruszać się po znaczkach jak baletnica. Miłośnikami światła spowijającego przestrzeń byli filmowcy tworzący francuską Nową Falę, i to raczej reżyserzy niż operatorzy,

co można osiągnąć filmując przy użyciu kamery filmowej, co było niezmiernie ważne dla reżysera, Lawrence Sher użył dwóch LUT-ów. Twórcom, a zwłaszcza autorowi zdjęć, szczególnie zależało, aby sekwencje z *Murray Franklin’s Show* nie sprawiały wrażenia programu telewizyjnego, ale by były autentycznymi scenami z prawdziwego dziejącego się tu i teraz show. I dlatego Sher skorzystał z umożliwiającego takie skorygowanie obrazu LUT-u, ale również zdecydował, o czym była mowa nieco wyżej, aby to, co dzieje się w studiu telewizyjnym, filmować pięcioma kamerami Alexa Mini, które umieszczono w korpusach kamer telewizyjnych używanych na przełomie lat 70. i 80., co ograniczyło ich zwrotność, a zatem ich ruchowi dodało chropowatego i archaicznego autentyzmu. Za kamerami stanęli szwenkierzy przebrani w stroje z tych samych lat. Poczynania operatorów kamer z kolei filmowano dwiema Alexami 65. Aby jeszcze bardziej „osadzić” akcję wizualną w konkretnym momencie historycznym, Lawrence Sher zdecydował się oświetlać plan widowiska lampami używanymi w latach 70. i 80. typu Tungsten (czyli lampami żarowymi) oraz Mole Richardson („old Mole Richardsons”). Z kolei Todd Philips również z dbałości o autentyzm show telewizyjnego poprosił o wsparcie reżysera programów telewizyjnych, m.in. *Saturday Night Live*, Dona Roya Kinga, i to on zdecydował o tym, co i jak ma się dziać na planie *Murray Franklin’s Show*. Jeśli natomiast chodzi o drugi LUT, to na bazie prób z negatywem Kodak 5219, przy współpracy swojej kolorystki, Jill Bogdanovich i jej ojca, który był inżynierem współpracującym z Kodakiem i w latach 80. udoskonalał negatywy, i przy udziale specjalistów z Arri zajmujących się sensorami kamer, Sher „wynałazł” LUT nadający materiałowi zarejestrowanemu kamerami cyfrowymi wygląd zdjęć zrealizowanych na negatywie Kodaka 5293, którego używano w latach 80. i który idealnie współgrał ze wspomnianymi już lampami Tungsten. Lawrence Sher chciał, aby światło w *Jokerze* przypominało to z filmów z lat 70. i 80., i dlatego zdecydował się korzystać (ze wspomnianych już) używa-

nych w tamtych latach lamp tego typu podczas realizacji całego filmu. Jedynym współczesnym elementem oświetlenia były LED-y, dla których zrobił wyjątek w kilku scenach. Z kolei uzasadnieniem wykorzystania lamp sodowych była fascynacja autora zdjęć ich brudnym, zielono-pomarańczowym, ulicznym „zafarbem”. Sher chciał w *Jokerze* odtworzyć charakterystyczny dla takich filmów jak *Taksówkarz* czy *Tootsie* (reż. S. Pollack, zdj. O. Roizman, 1982) wrażenia braku kontroli nad oświetleniem naturalnym („I wanted to replicate the idea of not having control. [...] I’ve always appreciated back in the 70’s and the 80’s, when you would just go out and shoot and you didn’t have control over all this environmental lighting” [„Chciałem odtworzyć wrażenie braku kontroli nad światłem. Zawsze doceniam powrót do lat 70. i 80., kiedy po prostu wychodziłeś i filmowałeś, i nie mogłeś kontrolować całego światła naturalnego w plenerze” – tłum. K.T.]). Drugim założeniem oświetleniowym było „light the space, not the face” [8], czyli „oświetlaj przestrzeń, nie aktora”, co przełożyło się na danie aktorom wolności i przestrzeni, niekrępowanie ich ruchów znaczkami na podłodze, które musiałyby się pojawić, gdyby precyzyjnie oświetlano postaci, a nie przestrzeń [9]. Kiedy oświetla się przestrzeń, a nie aktora, ten może improwizować, skupić się na tym, kogo i jak się gra, zmieniać założenia scenariuszowe, zaskakiwać partnerów i reżysera, ponieważ nie musi pilnować światła, w znaczeniu podążać za nim. Joaquin Phoenix zresztą i tak na żadne znaczkę nie zwracałby uwagi, ponieważ, kiedy uznał, że źle zagrał, przerywał ujęcie i wychodził. Jednak o wiele częściej twórczo zaskakiwał swoim zachowaniem. Tak było w scenie zagrania bezsenności, kiedy po prostu wszedł do łodówki. Lawrence Sher i reszta ekipy czegoś takiego się nie spodziewali. Autor zdjęć nie wiedział nawet, że coś takiego jest w ogóle możliwe. A wszystko zaczęło się od tego, że Todd Phillips po prostu poprosił tylko o ustawienie dwóch kamer, i ufając aktorowi, który miał zagrać to, że nie może zasnąć, czekał. Kamera pracowała według wymuszonej przez improwizację Phoenixa za-

sady „keep rolling”, a Sher i Haley też czekali. Haley „podał się” pierwszy i jego kamera ruszyła w stronę łodówki. Już na tym etapie

którzy po prostu musieli nadążać za pomysłami tych pierwszych, często teoretyków. Za prekursora światła służącego aktorowi można uznać chyba Svena Nykvista – „[...] ważne jest, by zawsze mówić aktorom, co się robi i dlaczego. Nie mogą czuć się manipulowani, wykorzystywani. Pracuję zatem prawie zawsze blisko aktorów. Moje zadanie polega na uczynieniu z kamery ich przyjaciela. Próbuję zostać czymś w rodzaju przekątnika uczuć między aktorem a soczewką kamery. Ważne, by czuli się pewnie i by kamera im nie zawadzała. Aktor jest i będzie najważniejszym instrumentem w każdym filmie. Zadanie operatora polega na uchwyceniu reakcji w owym instrumencie, skoncentrowaniu uwagi na charakterze i ekspresji jakiegoś wyrazu twarzy. Robi się to m.in. przez użycie różnego rodzaju światła dla różnych postaci. Twarzy nie trzeba oświetlać pięknie. Cienie są częścią naszego życia (S. Nykvist, *Kult światła. O filmach i ludziach. Rozmowy z Bengtem Forslundem*, przeł. J. Balbierz, Izabelin 2006, s. 203–204). Nykvist zainspirowany przez Bergmana, reżysera o proweniencji teatralnej, któremu wydawało się, że w filmie podobnie jak w teatrze, światło można kontrolować w sposób nieograniczony, zaproponował kierowanie światła na ramy pokryte pergaminem, a dopiero potem na aktora. Bergman i Nykvist pragnęli i szukali światła pozbawionego efektów upiększających, zachowującego się jak to, które znamy z natury, choć również nadającego bohaterom czy miejscom, pewnego znaczenia – „Moje dążenie do prostoty wyrosło z poszukiwań światła logicznego, światła naturalnego, światła prawdziwego. Odnalazłem je, redukując światło sztuczne tak bardzo, jak tylko się da i wykorzystując zamiast tego światło zastane” (ibidem, s. 206). Podczas grudniowego warsztatu rolę Nykvista jako prawodawcy zasady „light the space, not the face” Lawrence Sher opisał następująco – „Sven Nykvist was probably the person I admired the most in the way that he lit sets which was this idea that the environment was lit and the people existed within it” [„Sven Nykvist to postać, którą ceniłem najbardziej, jeśli chodzi o oświetlenie planu filmowego. On po prostu oświetlał przestrzeń, a ludzie w niej istnieli” – tłum. K.T.]

wyvodu widać, że operatorzy (oczywiście za wiedzą i zgodą Phillipsa) dali się zainspirować temu, jak grał Phoenix, podążali za nim i „tylko” rejestrowali jego zachowania. Z drugiej strony, bez światła Shera wymyślonego i zakomponowanego według zasady „light the space, not the face” i bez czujnego operowania kamerą^[10], a chwilami nawet niezobowiązującego filmowania rzeczy pozornie nieistotnych aktor nie mógłby stworzyć takiej roli. Z „niezobowiązującym filmowaniem” mamy do czynienia w scenie, kiedy Arthur Fleck samotnie siedzi w garderobie przed występem w programie telewizyjnym. Tuż po wyjściu Murraya Franklina i jego asystenta kamera prowadzona przez Geoffreya Haleya „chwyciła” atmosferę ciszy przed burzą, a przecież Joaquin Phoenix tylko odchylił głowę do tyłu... Wcześniej Haley przypadkowo sfilmował (również dodaną przez aktora) reakcję na zwolnienie z pracy: Arthur wraca już jako Joker i rozbija zegar do odbijania kart pracowniczych. Operator kamery zamarudził wtedy z wyłączeniem kamery.

Rola oświetlenia w umożliwieniu aktorowi improwizowania (przynajmniej w *Jokerze*) jest nie do przecenienia, ponieważ to dzięki światłu ustawionemu według zasady „light the space, not the face”, czyli pozwalającemu aktorowi na swobodne poruszanie się, możliwa była realizacja kluczowej sceny filmu, czyli transformacji Arthura Flecka w Jokera tuż po zabójstwie maklerów. W scenariuszu napisano tylko, że bohater „wchodzi do łazienki, zmywa makijaż, chowa broń”. Dziesiątego dnia zdjęć Todd Philips zaprezentował ekipie fragment oscarowej, jak się potem okazało, muzyki Hildur Guðnadóttir, a Phoenix wszedł do łazienki, gdzie znajdował się już Geoffrey Haley. Aktor swoim tańcem sprowokował taniec szwenkiera, dzięki czemu powstało coś, co ogląda się jak misterium przemiany, a nie prostą transformację. Mogli wzajemnie sobie partnerować, ponieważ nie ograniczało ich światło, nie musieli na nie uważać. Nie można nie wspomnieć w tym momencie o zaufaniu, jakim

Lawrence Sher darzy Geoffreya Haleya, o ich wzajemnym, pozawerbalnym komunikowaniu. A jednocześnie o otwartości Todda Philipsa na negowanie przez aktora scenariusza i jego aktorskie eksperymenty, co jednak nie powinno dziwić, skoro ten reżyser, kojarzony przede wszystkim z *Kacami Vegas*, wiele lat pracował ze stand-upperami. Drugą sceną przekonującą o niesamowitym porozumieniu szwenkiera i autora zdjęć, i kolejną dowodzącą, że wymyślone przez Shera światło wywoływało w aktorach pewność, że mogą wszystko, jest sekwencja zabójstwa w metrze. Autor zdjęć wspomina, że to było największe wyzwanie technologiczne i artystyczne, z jakim spotkał się na planie *Jokera*, ponieważ chciał odtworzyć zachowanie światła w metrze, a nie tylko je naśladować. Aby to zrobić, najpierw podróżował ze swoim specjalistą od efektów specjalnych nowojorskim metrem, ponieważ chcieli sprawdzić i udokumentować to, jak zachowuje się światło w pociągu, a jak na peronie. Efektem nocnych przejazdów było około 1200 zdjęć. Potem Sher posłużył się ekranami LED-owymi o wymiarach 15 na 80 stóp, które ustawiono z obydwu stron autentycznego wagonu i na których wyświetlano obrazy zarejestrowane podczas nocnych podróży, autor zdjęć natomiast – jak to określa – czując się jak DJ „zarządzał” światłem i jego efektami. W pociągu, którego ruch był złudzeniem również wywołanym przez LED-owe panele, znaleźli się Geoffrey Haley i aktorzy. Ten pierwszy musiał „tylko” włączyć kamerę i filmować, ci drudzy – grać. LED-owe rozwiązanie Shera przypadło do gustu wszystkim, ale że było niezmiernie kosztowne, to decydenci z Warner Bros. odjęli ekipie jeden dzień zdjęciowy.

Obiektyw

Być może porozumienie autora zdjęć i aktora wzięło się z faktu, że obydwaj nie przepadają za próbami. Lawrence Sher na podstawie tego, jak Joaquin Phoenix grał podczas prób, nie zawahał się nazwać go „najgorszym aktorem świata”, choć już podczas zdjęć uznał (i do dziś tak twierdzi), że to najlepszy aktor, jakiegokolwiek obserwował i z jakim pracował. I dlatego jego najukochańsze ujęcia, i te, z których jest

[10] Zob. K. Taras, *Uważna kamera*, „Kultura Współczesna” 2020, nr 3, s. 136–147.

najbardziej dumny, do których lubi wracać, to zbliżenia Arthura Flecka/Jokera, które starał się robić sam, choć operował (tylko) kamerą B. Z kolei, jeśli chodzi o niechęć Shera do prób, to decyzje o doborze obiektywów, o tym, który będzie tym najważniejszym („hero lens”), bo służącym bohaterowi, podejmuje dopiero na planie, kiedy autentycznie „poczuje” aktora – „I wanted to get a real feel with an actor in a shot not just testing” [„Chciałem autentycznie «poczuć» aktora podczas ujęcia, a nie prób” – tłum. K.T.]. Tak było i tym razem. Autor zdjęć poprosił swojego asystenta o przygotowanie kilku obiektywów, ale to, co otrzymał, przerosło jego najśmielsze oczekiwania. Dostał bowiem obiektywy firm: Zeiss, Canon, Leica, Arri (DNA). Sher zdumiony tym bogactwem, możliwościami wyboru (i inwencją swojego asystenta) nazwał ten zestaw „Frankensteinem”. Wszystkie obiektywy próbowano w scenie, która w scenariuszu zapisana jest jako pierwsza (choć pierwsze ujęcie filmu to najazd na Arthura Flecka malującego się przed lustrem), chodzi o rozmowę z pracownicą socjalną. To wtedy autor zdjęć zorientował się, że obiektywem „służącym” Arthurowi Fleckowi/Jokerowi będzie ten o ogniskowej 58 mm, w którym na potrzeby filmu Lawrence Sher po prostu – jak to określa – się zakochał.

Język wizualny *Jokera* zbudowano w sposób następujący: Arthura Flecka w przestrzeni prywatnej filmowano kamerą z ręki i obiektywami szerokokątnymi, w przestrzeni publicznej – statyczną kamerą i długim obiektywem, czym również chciano nawiązać do sposobu filmowania charakterystycznego dla lat 70. „It is almost like in old 70’s movie, those movie like *Panic in Needle Park* or *Midnight Cowboy*, the way you’d shoot from far across the street and people maybe would not even know you were shooting. [...] We were building a look that was period 70’s, late 70’s or early 80’s” [„To było prawie jak w filmach z lat 70., takich jak *Narkomani*, czy *Nocny kowboj*, gdzie mogłeś filmować z drugiego końca ulicy, a ludzie nie wiedzieli, że są filmowani. Budowaliśmy obraz jak z lat 70., czy wczesnych 80.” – tłum. K.T.]. Sposób gry

Joaquina Phoenixa wymógł też szczególny sposób prowadzenia ujęć, na co autor zdjęć, który, o czym była już mowa, sam szwenkuje, bo umożliwia mu to bycie jak najbliżej aktora, reagowanie na niego „jak w tańcu”, od razu przystał. Otóż *Jokera* kręcono masterszotami, co umożliwiałoby aktorom, pośród których był również sam Robert de Niro, dbanie o przebieg emocji w scenie, a nie tylko automatyczne powtarzanie. (Realizacja wyjątkowo długich masterszotów nie byłaby możliwa, gdyby nie używano kamer cyfrowych, które pozwalają rejestrować materiał filmowy właściwie w nieskończoność. Taki sposób pracy może jednak również męczyć aktorów, o czym Robert Downey jr. wspomina w filmie dokumentalnym o współlistnieniu obok siebie analogowego i cyfrowego sposobu realizowania filmów, *Side by Side*). W *Jokerze* nie dostrzegamy jednak masterszotów, ponieważ je... pocięto, co Lawrence Sher skomentował trochę dowcipnie, trochę z żalem, że taki już los autora zdjęć, który najpierw nakręci piękne ujęcie, a potem mu to w montażu przytną („You shot elegant shot that can build the whole scene and it get edited. That’s nature of being a cinematographer you don’t necessarily have control over those parts of it”). Raz jednak precyzyjny masterszot nie znalazł się w filmie nie na skutek decyzji reżysera, tylko z powodu prawa, jakie obowiązuje w stanie Nowy Jork, a które zakazuje przeszkadzania w pracy obecnym na planie filmowym paparazzim. Otóż scena, kiedy Arthur Fleck dzwoni do swojego szefa i prosi go, by ten nie zwalniał go z pracy mimo wypadku z pistoletem wniesionym na oddział dziecięcy szpitala, miała zostać (i została) zrealizowana jako długi, spokojny, wolny, precyzyjny najazd od planu ogólnego budki telefonicznej na tle mostu aż do zbliżenia bohatera rozbijającego głową szybę. Niestety, ujęcia nie można było użyć w montażu, ponieważ Sherowi w poprowadzeniu kamery przeszkodził właśnie paparazzi, który nie dość, że niemal przywarł/przyłgnął do autora zdjęć, to stanął na drodze ostrzyciela[11].

[11] W internecie można znaleźć amatorskie nagranie pokazujące, jak wspomniany paparazzi

Opowiadanie cieniem

Dotychczas była mowa o tym, jak Lawrence Sher idealnie odpowiadał na potrzeby Todda Phillipsa i Joaquina Phoenixa, jednak są też w *Jokerze* ujęcia, które zawdzięczamy jego erudycji wizualnej i uporowi. Dla autora zdjęć najważniejsza była przemiana Arthura Flecka w Jokera, jego dwoistość, którą chciał jakoś wizualnie podkreślić. I dwa razy zaproponował Phillipsowi i Phoenixowi sfilmowanie cienia Arthura Flecka, bo właśnie tak planował zasugerować wspomnianą transformację. Pierwszy raz cień bohatera pojawia się na ścianie za jego plecami podczas wyimaginowanego występu w klubie Pogo's, który obserwuje równie nierealna Sophie (Zazie Beetz). Shera zainspirowało to, co w *Beautiful* (reż. A.G. Iñarritu, 2010) zrobił Rodrigo Prieto w scenie rozmowy bohatera granego przez Javię Bardemę z umarłymi. Phillips i Phoenix podeszli do pomysłu bardzo sceptycznie, uznali, że jest zbyt wydumany, ale zgodzili się na tę scenę. „Anyway it was too brainy for Todd and Joaquin, but they did it” [„Wszystko to wydawało się Todowi i Joaquinowi zbyt wydumane, ale zrobili to” – tłum. K.T.]. Phoenix zaproponował nawet Sherowi kilka wariantów tego, co może zrobić ze swoim cieniem: udawał, że się wiesza albo strzela sobie

zirytował Joaquina Phoenixa, który wprawdzie nie przerwał ujęcia, ale schodził z planu wściekły i osłonięty... kawałkami tektury.

[12] Ze wstydem wyznaję, że zauważyłam cień dopiero wtedy, gdy Lawrence Sher wskazał go podczas naszego spotkania na Zoomie. Doskonałym komentarzem dla mojej nieuważności jest jego wypowiedź – „I thought this is such a weird, amazing, thing to try something that maybe people won't even notice until the third time they watch the movie” [„Chciałem spróbować zrobić coś dziwnego, innego, czego ludzie nawet nie zauważą. Chyba że dopiero podczas oglądania filmu po raz trzeci” – tłum. K.T.].

[13] Drugiego lub trzeciego dnia zdjęć, podczas filmowania reakcji Arthura na pierwszą rozmowę z szefem, aktor tak mocno kopnął wór ze śmieciami, że uszkodził sobie nogę, zatem jego utykanie w dalszej części filmu nie było udawane, tylko wynikało z autentycznego bólu.

w głowę, kulił ramiona. Ten pierwszy cień można jednak (niestety) przeoczyć[12]. Druga scena (i to jednoujęciowa) z cieniem jest już o wiele bardziej widowiskowa, zapada w pamięć, choć to właśnie jej mogło nie być, ponieważ Todd Phillips uznał, że nie będzie męczyć kontuzjowanego aktora[13]. Nie chciał zgodzić się na realizację ujęcia, kiedy cień wyprzedza Arthura Flecka biegnącego ze stacji metra, gdzie właśnie zastrzelił trzech maklerów, do łazienki. A przecież ten niezmiernie erudycyjny obraz jest jednym ze znaków rozpoznawczych tego filmu, no i dowodzi niebywałej maestrii autora zdjęć. Ujęcie powstało bowiem po czterech dublach i zaledwie w dwie godziny, bo tyle czasu udało się Sherowi wytargować od ciągle niechętnego pomysłowi reżysera, który uznał, że coś takiego nie jest nikomu do niczego potrzebne. Poza tym jest to piękny i dyskretny hołd złożony sztuce operatorskiej, ponieważ mistrzowie sztuki operatorskiej tak samo perfekcyjnie operują światłem, jak i cieniem. Cieniem nawet bardziej, częściej i chętniej. W każdym razie Lawrence Sher jest dumny z tego ujęcia, w którym jest i niemiecki ekspresjonizm, i film noir, i nawiązanie do twórczości Roberta Kraskera. Ceni je tak samo wysoko jak zbliżenia Joaquina Phoenixa. „And getting that and seeing in the movie just feels satisfying cause I really like the shot, and I know that it was hard, cause it was definitely something that Todd wasn't necessarily keen on shooting” [„Robiąc to ujęcie, a potem widząc je w filmie, czuję satysfakcję, bo pamiętam, jak ciężko było je zrobić, pamiętam, że zdaniem Todda było niepotrzebne. Naprawdę je lubię” – tłum. K.T.].

To, jak autor zdjęć może pomóc aktorowi, jest ważnym, choć często pomijanym w analizach, aspektem sztuki operatorskiej. Svena Nykvista aktorki i aktorzy kochali za to, że „był kamerą”. Z kolei on sam zawsze starał się, aby jego kamera była „zakochana”. Lawrence Sher wyznał, że stara się być na planie niezauważalny (włącznie z niemówieniem „Dzień dobry” Robertowi de Niro), by nie rozpraszać aktora, któremu ma służyć. Nykvist i Sher, różne pokolenia, różne filmy, inni współpracownicy, artystyczny

partner Bergmana i chłopak od *Kaców Vegas*, a identyczne postrzeganie roli autora zdjęć.

I identyczne podejście do światła, które ma czynić aktorów wolnymi. „Obviously all the work Sven Nykvist did for his career, his style is very much emblematic in the way that I probably approach sets, which is that you're lighting the environment and not necessarily the face on its own. The face exists within the environment. So I love his work, immensely” [„Oczywiście wszystkie prace Svena Nykvista, jego styl są symboliczne, jeśli chodzi o oświetlenie przestrzeni, a niekoniecznie twarzy aktora. Prawdopodobnie sam do tego dążę. Twarze w jego filmach po prostu istnieją w przestrzeni. Kocham jego styl, jego prace, niezmiernie” – tłum. K.T.].

BIBLIOGRAFIA

- Mutter Z., *Fury in the Family*, <https://britishcinematographer.co.uk/patrick-capone-and-christopher-norr-succession/> (dostęp: 7.04.2023)
- Nykvist S., *Kult światła. O filmach i ludziach. Rozmowy z Bengtem Forslundem*, przeł. J. Balbierz, Izabelin 2006
- Taras K., *Kuchnia filmowa: Aktorka vs. Kamera*, „KINO” 2023, nr 3, s. 46–49
- Taras K., *Takie proste i takie piękne – rozmowa z Dickiem Popem*, „FILMPRO” 2015, nr 1(21), s. 76–78
- Taras K., *Uważna kamera*, „Kultura Współczesna” 2020, nr 3, s. 136–147
- <https://theasc.com/news/chapman-daviau-legacy-camerimage-2021> (dostęp: 20.12.2021)
- <https://theasc.com/videos/clubhouse-conversations-succession> (dostęp: 7.04.2023)

Serwisy streamingowe a lokalna branża audiowizualna – mapowanie wpływu Netflix’a na polski sektor produkcji

SYLWIA SZOSTAK

Uniwersytet SWPS

ABSTRACT. Szostak Sylwia, *Serwisy streamingowe a lokalna branża audiowizualna – mapowanie wpływu Netflix’a na polski sektor produkcji* [Streaming services and the local audiovisual industry – mapping Netflix’s impact on the Polish production sector]. „Images” vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 204–226. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.13>.

As a company, Netflix is currently demonstrating an unprecedented impact on audiovisual markets around the world. As a part of the global media dynamic, Poland is susceptible to changes resulting from the streaming platforms’ increasing intrusion into local audiovisual markets. While Anglo-American researchers have analyzed in depth the repercussions of Netflix’s involvement in local markets, in Poland the consequences of this media giant’s activities remain neglected in media studies. This article is an attempt to identify areas where Netflix’s impact on the Polish industry is significant and leads to visible changes in the industry’s existing practices and work system. As such, this article contributes to the emerging body of academic work, namely the *platformization* of the cultural sector, to which we can certainly assign audiovisual production. Based on in-depth interviews with industry practitioners and an analysis of the content produced for Netflix and its institutional positioning in Poland, the article maps the changes in the Polish audiovisual industry that are occurring here and now.

KEYWORDS: streaming service, sector audiovisual industry, Netflix, production, series

Jesteśmy świadkami wyłaniania się zupełnie nowych graczy przemysłu audiowizualnego, mianowicie serwisów streamingowych. Dla widzów czy też użytkowników stanowią one być może jedynie dodatkowy sposób konsumpcji treści audiowizualnych. Jednak w rzeczywistości firmy streamingowe to gracze kompletnie zmieniający dynamikę rynku, a dla badaczy mediów to kompleksowe, wielowymiarowe przedsiębiorstwa produkcyjne, których działalność stanowi ekscytujący obszar badań. Serwisy streamingowe oferują bowiem dużo więcej niż tylko nowe formy dystrybucji utworów audiowizualnych – wprowadzają także nowe sposoby finansowania i licencjonowania treści, zmieniają modele produkcyjne, oferują nowe sposoby dotarcia do odbiorców i komunikowania się z nimi, a także mają zupełnie inne modele biznesowe, w których walutą nie jest,

jak dotychczas, jedynie oglądalność, ale również, przykładowo, atrybuty marki.

Działalność Netflix’a jako producenta kreatywnego współpracującego z lokalnymi podmiotami jako producentami wykonawczymi pod wieloma względami pokrywa się z logiką funkcjonowania telewizji, a dokładniej nadawców linearnych, mimo fundamentalnych niekiedy różnic w sposobach ich funkcjonowania. Pisała o tym wyczerpująco Amanda Lotz, dla której kategoria „Internet-distributed television” oznacza serwisy streamingowe dystrybuujące seriale wyprodukowane zgodnie z profesjonalnymi praktykami branżowymi, które dotychczas charakteryzowały produkcję dla telewizji[1]. Jednak pojawienie się serwisów streamingowych nieustająco zmienia, i to znacząco, cały ekosystem produkcji audiowizualnej dotychczas kojarzonej z telewizją. Te stosunkowo nowe usługi serwisów streamingowych nie zastępują, lecz współistnieją z dotychczas działającymi nadawcami liniowymi, operato-

[1] O platformach streamingowych wyczerpująco pisze Amanda Lotz: *Portals: A treatise on Internet-distributed television*, Ann Arbor, MI 2017.

rami satelitarnymi i kablowymi, dodając dalszą złożoność do tego, co rozumiemy jako *telewizja*. W dużej części anglojęzycznego świata zjawisko poszerzania pojęcia *telewizja* jest silnie kojarzone z Netflixem, który jako pionier nowego modelu dostarczania treści audiowizualnych cieszy się fenomenalnym wzrostem. W Polsce również to właśnie Netflix, spośród dostępnych operatorów streamingowych, zmienia polską branżę audiowizualną w największym stopniu. Celem niniejszego opracowania jest próba zastanowienia się, w jaki sposób powinniśmy badać działalność w Polsce takich graczy jak Netflix.

W sektorze streamingu Netflix jest wiodącym serwisem wideo na żądanie w Polsce. Rozpoczął swoją działalność nad Wisłą w 2016 r., a – jak podają Wirtualne Media – od drugiej połowy 2019 r. Netflix jest najpopularniejszym serwisem na naszym rynku[2]. Netflix nie podaje liczby subskrybentów w Polsce, dostępnych jest jednak na rynku kilka branżowych szacunków. Według badania Mediapanel w maju 2022 r. Netflixa, poprzez przeglądarkę i aplikację na urządzenia mobilne, odwiedziło 13,44 mln użytkowników, czyli 44,94 proc. wszystkich internautów w Polsce[3]. Każdy spędził tam średnio 5 godz., 14 min i 39 sek., co czyni Netflix zdecydowanym liderem pod względem liczby użytkowników i czasu korzystania. Według Ampere Analysis Netflix na koniec 2021 r. miał w Polsce 2,5 mln subskrybentów. Netflix na razie dominuje na polskim rynku wideo online, ale konkurencja znacząco się nasila. Nowym graczem jest Disney+, który w swojej ofercie ma rozrywkowe brandy takie jak Marvel i Star Wars, całą bibliotekę seriali amerykańskiej sieci ABC oraz produkcje Disneya i Pixara oraz flagowe serie *Mandalorian*, *WandaVision*, *Loki* czy też *The Book of Boba Fett*. Dodatkowo, ostatnie przekształcenie HBO GO w HBO Max w marcu 2022 r. spowodowało poszerzenie biblioteki dostępnych dla polskiego widza treści o serie wyprodukowane przez WarnerMedia, takie jak *Teoria wielkiego podrywu* czy też *Przyjaciele*, nie wspominając już o filmach pełnometrażowych pojawiających się w streamingu niemalże równolegle

z premierami kinowymi. Do walki o ten właśnie segment dołączył w 2023 r. SkyShowtime z ofertą brytyjskich seriali ze stajni Sky Studios, kinowych hitów z Universal Pictures, takich jak chociażby *House of Gucci*, amerykańskich seriali produkowanych dla kanałów SHOWTIME czy NBC, a także programów dla dzieci spod znaku Nickelodeon. W efekcie mamy obecnie (w 2023 r.) na polskim rynku największe globalne serwisy streamingowe, które będą między sobą konkurować o czas i portfel polskich użytkowników. W obszarze streamingu mamy też na polskim rynku kilku znaczących rodzimych graczy. Każdy z nadawców linearnych posiada w swoim portfolio usług serwis streamingowy lub serwis na żądanie. Serwisy VOD nadawców były początkowo przeznaczone do oglądania programów telewizyjnych typu „catch-up”, ale w ostatnich latach nadawcy linearni inwestują w usługi internetowe, ponieważ mają one zasadnicze znaczenie dla zrównoważenia przewidywanych spadków przychodów z nadawania liniowego. Jednak żaden z nadawców naziemnych nie produkuje treści na wyłączność dla swoich kanałów internetowych. Serwis VOD jest często pierwszym oknem dystrybucji przed ekspozycją linearną, ale wszystkie treści online-first trafiają ostatecznie do strumienia nadawczego. Netflix jest zatem najbardziej znaczącym graczem w sektorze streamingu, nie tylko ze względu na największą popularność wśród lokalnych użytkowników, lecz także ze względu na znaczące inwestycje w lokalne produkcje.

Mimo tej istotnej pozycji w sektorze streamingowym rola Netflixa względem tradycyjnych stacji telewizyjnych, a także operatorów kablowych jest na chwilę obecną komplementarna. Wśród fragmentaryzacji mediów telewizja

[2] ps, *Netflix ma w Polsce prawie 880 tysięcy użytkowników. W połowie roku ich liczba wzrosła do 997 tysięcy. „Imponujący wynik”*, WirtualneMedia.pl, 17.06.2020, <https://tinyurl.com/5am7sfry> (dostęp: 7.07.2023).

[3] tw, *HBO Max stracił 1,2 mln polskich użytkowników, Netflix przyciąga na ponad pięć godzin*, WirtualneMedia.pl, 14.06.2022, <https://tinyurl.com/3e4k5ywm> (dostęp: 7.07.2023).

linearna wciąż ma najszerszy zasięg, skalę oraz natychmiastowość cenioną przez widzów zwłaszcza w zakresie sportu na żywo. Ponad dwie trzecie domów w Polsce posiada telewizję kablową lub satelitarną. Według danych opracowanych przez Omdia w całym regionie Europy Środkowo-Wschodniej jest 40 mln abonentów płatnej telewizji, z czego aż 11,5 mln przypada na Polskę, co czyni ją największym rynkiem płatnej telewizji w regionie CEE, czyli krajów Europy Środkowej i Wschodniej[4]. Polska ma odporny sektor płatnej telewizji. Pomimo wzrostu subskrypcji wideo online, zjawisko cord-cutting, czyli rezygnacji z telewizji kablowej na rzecz usług serwisów streamingowych nie jest jeszcze znaczącą tendencją. Według Wave-maker jeśli widzowie płatnej telewizji mieliby subskrybować dodatkową usługę VOD, to są bardziej skłonni, aby zrezygnować z usług dostawcy VOD, z którego korzystali dotychczas, niż zrezygnować z płatnej telewizji kablowej lub satelitarnej. Świadczy to o komplementarnym charakterze serwisów VOD w Polsce, stanowiących uzupełnienie dotychczasowej oferty programowej, z której korzystają polscy widzowie i użytkownicy. Jest kilka powodów dla tak silnej pozycji operatorów płatnej telewizji na polskim rynku. Bez oferowanego przez nich szerokopasmowego Internetu polscy widzowie nie mogą korzystać z usług OTT (over-the-top), czyli treści dostarczanych bezpośrednio do widzów za pośrednictwem usługi przesyłania strumieniowego wideo przez Internet, z pominięciem tradycyjnej telewizji kablowej. Infrastruktura jest istotnym problemem stojącym przed dostawcami usług video-on-demand w Polsce i na razie najlepszy dostęp do Internetu można uzyskać poprzez światłowód z miejskich sieci dostępowych operatorów płatnej telewizji. Dodatkową siłą operatorów kablowych jest to, że w ramach oferowanego przez nich abonamentu

znajduje się szerszy zakres treści oraz usług niż w przypadku pojedynczego serwisu wideo online. Abonamenty telewizji kablowej i satelitarnej to znacznie więcej niż kanały telewizyjne – to pakiet usług obejmujący Internet, wielofunkcyjne dekodery, catch-up TV oraz usługi telekomunikacyjne. Aby nie dawać klientom powodów do rezygnacji z abonamentu, dostawcy płatnej telewizji szukają nowych sposobów na poszerzenie dotychczasowej oferty. Partnerstwo z serwisami streamingowymi stało się w ostatnich latach strategią walki z cord-cuttingiem i jest silnie wykorzystywane przez operatorów telewizji płatnej do celów promocyjnych jako główna wartość dodana dla klientów. Dobrym przykładem jest dostawca telewizji kablowej Vectra oraz operator telekomunikacyjny Orange, którzy oferują subskrypcję do serwisu Netflix w ramach swoich abonamentów i nieustająco podkreślają to w swoich kampaniach promocyjnych. Dostęp do sieci kablowej jest uważany za niezbędny do tego stopnia, że wszystkie nowo budowane bloki mieszkalne posiadają dostęp do sieci kablowej, a koszt podłączenia jest zazwyczaj wliczony w opłatę eksploatacyjną. Stąd cord-cutting w Polsce raczej nie nabierze w najbliższym czasie takiego tempa, jakie ma w USA.

Choć faktycznie linearna i płatna telewizja wciąż jest dominującym sposobem konsumpcji treści audiowizualnych w Polsce, polski rynek dominuje w regionie pod względem subskrypcji wideo online. Według Omdia z 14 mln subskrypcji serwisów streamingowych w regionie Europy Środkowo-Wschodniej na Polskę przypada aż 4,3 mln subskrypcji[5]. Według Ampere Analysis ogólna penetracja usług streamingowych w Polsce jest wciąż na stosunkowo niskim poziomie, w porównaniu nie tylko z USA, lecz także z wieloma krajami Europy Zachodniej. W Polsce zatem VOD to szybko rozwijający się sektor, ale jeszcze nienasycony – wciąż jest w tym obszarze potencjał większej penetracji przez istniejących graczy lub nawet rozwoju nowych usług. Oznacza to, że Polska jest obecnie szczególnie atrakcyjnym rynkiem dla firm streamingowych, ponieważ nasz lokalny rynek jest jednym z największych

[4] I. Kornilova, *OMDIA CEE online video and pay TV market overview and trends to watch*, prezentacja konferencyjna, VideoWars by Screen-Lovers, 12 kwietnia 2022.

[5] Ibidem.

w regionie i jednocześnie jest tu jeszcze sporo miejsca na dodatkowe usługi w sektorze telewizji na życzenie. A to właśnie na rynkach międzynarodowych, poza Stanami Zjednoczonymi, możliwe jest wzmocnienie pozycji Netflixu w nadchodzących latach[6]. Dotychczasowe działania firmy zarządzanej obecnie przez Teda Sarandosa i Grega Petersa wyraźnie demonstrują, że Polska faktycznie jest istotnym rynkiem w strategii serwisu, który inwestuje w naszym kraju duże zasoby finansowe, produkuje duży wolumen treści, jest zaangażowany w profesjonalizację lokalnego talentu i twórców oraz zacieśnia relacje z kluczowymi dla polskiej branży audiowizualnej organizacjami, takimi jak Łódzka Szkoła Filmowa oraz Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych. Kolejnym przejawem przywiązania Netflixu do Polski w jego długoterminowej strategii w regionie jest zatrudnianie polskich ekspertów z bardzo dobrą znajomością polskiego rynku. Netflix koordynuje swoją działalność w regionie CEE z warszawskiego biura, które pełni funkcję regionalnego hub na Europę Środkowo-Wschodnią. Obecnie cały region CEE od produkcji do marketingu zarządzany jest z Warszawy. Są to przesłanki świadczące o tym, że Netflix chce zostać z nami na długo.

Mimo że pozycja Netflixu na chwilę obecną jest komplementarna względem dotychczas funkcjonujących nadawców tradycyjnych lub operatorów telewizji kablowej/satelitarnej, to jednak jego wpływ na polską branżę audiowizualną jest znaczący i złożony. Serwisy streamingowe, a zwłaszcza Netflix, istotnie zmieniają dynamikę naszego rynku, obowiązujące praktyki branżowe, a także strategie programowe i finalnie to, co my jako widzowie możemy oglądać „na małym ekranie”. Henry Jenkins zauważył, że każde medium ma charakterystyczny dla siebie „zestaw praktyk”, takich jak sposoby tworzenia treści, metody ich konsumpcji, praktyki twórcze oraz konkretne strategie branżowe[7]. Zamierzeniem niniejszego artykułu jest zastanowienie się, jakie zestawy praktyk, w rozumieniu Jenkinsa, zmieniły się pod wpływem działalności Netflixu w Polsce.

W niniejszym artykule autorka podejmuje próbę stworzenia mapy wpływu Netflixu na polski rynek i bada „logikę” działania Netflixu, korzystając z terminu zaproponowanego przez socjologa Johna B. Thompsona[8] do opisanego zestawu czynników, które określają warunki, na jakich poszczególni praktycy operują w ramach danej branży. Rozważając wpływ Netflixu na polski rynek, konieczne jest odniesienie się do pracy Brooke Erin Duffy, Thomasa Poella oraz Davida B. Nieborga, którzy do opisanego wpływu platform cyfrowych na lokalne rynki używają pojęcia *platformizacja*[9]. Według badaczy platformizacja wiąże się z kluczowymi zmianami w praktykach pracy, a jej wpływ na produkcję, dystrybucję i monetyzację treści kulturowych jest zdumiewający i złożony. Autorzy podkreślają, że kompleksowe zrozumienie tego procesu wymaga spojrzenia zarówno na wymiar instytucjonalny, jak i na codzienne praktyki kulturowe i przeżywane doświadczenia producentów i konsumentów w lokalnych kontekstach. Badacze zachęcają zatem do badania wpływu platformizacji na praktyki branżowe oraz procesy i produkty przemysłów kultury. Niniejszy artykuł zatem jest próbą opisanego charakteru i zakresu platformizacji na polski rynek i zastanowienia się, czy serwisy streamingowe umożliwiają nowe modele produkcji, nowe gatunki produkowanych treści, a także jak lokalni, w tym przypadku polscy, praktycy branżowi reagują na pojawiające się zmiany. Artykuł zachęca do zastanowienia się, co się dzieje, kiedy w branży pojawia się korporacja międzynarodowa

[6] N. Jarvey, *Netflix Under Pressure: Can a Hollywood Disruptor Avoid Getting Disrupted?*, The Hollywood Reporter, 8.08.2019, <https://tinyurl.com/ycxab5m2> (dostęp: 7.07.2023).

[7] H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York 2006.

[8] J.B. Thompson, *Merchants of Culture: The Publishing Business in the Twenty-first Century*, New York 2012.

[9] B.E. Duffy, T. Poell, D.B. Nieborg, *Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship*, „Social Media + Society” 2019, nr 5(4).

wa, jak zmienia się profil kontentu i organizacja produkcji oraz zawodowe życie lokalnych twórców. Zamierzeniem autorki niniejszego tekstu jest chęć zastanowienia się nad kierunkiem i konsekwencjami zmian, jakie obecnie mają miejsce w polskiej branży audiowizualnej.

Lokalizacja – klucz do sukcesu

Na rynku polskim mamy powoli do czynienia z wojną streamingową, czyli konkurencją kluczowych firm o lokalne subskrypcje. Dla użytkowników stanowi to ekscytujący wachlarz treści do wyboru. Jednak dla serwisów streamingowych perspektywa ta jest mniej optymistyczna, gdyż większa liczba graczy oznacza dużo bardziej zaciętą konkurencję, w której główną bronią w rękach rywalizujących ze sobą koncernów jest nie tylko zasobność biblioteki programowej, lecz przede wszystkim są nią atrakcyjne produkcje na wyłączność. W walce o widza następuje bowiem konsolidacja programów w ramach struktur własnościowych konglomeratów medialnych. Ze względu na umowy licencyjne – flagowe produkcje przenoszą się z jednego serwisu do drugiego. Dobrym przykładem może być tu serial *Przyjaciele*, który do końca 2021 r. dostępny był na Netflixie, ale musiał stamtąd zniknąć – prawa do eksploatacji ma bowiem wytwórnia Warner Bros. – właściciel HBO Max. Podobnie trylogia filmowa *Matrix* zniknęła z Netflix, aby pojawić się niemal natychmiast na HBO. Po pojawieniu się Disneya+ w Polsce wszystkie filmy z uniwersum Marvela zniknęły z Netflix i przeszły do okna dystrybucyjnego serwisu Disneya, który jest właścicielem marki Marvel. W efekcie takich zabiegów spowodowanych walką o cenne subskrypcje oferta serwisów staje się coraz bardziej sfragmentaryzowana. Flagowych produkcji danej wytwórni nie znajdziemy nigdzie indziej niż w usłudze streamingowej należącej do tej samej

korporacji. Posiadacze praw, tacy jak Disney czy Warner, umieszczają swoje treści wyłącznie we własnych internetowych oknach dystrybucyjnych. Nie ma na chwilę obecną usługi, która zebrałaby najciekawsze pozycje filmowe i serialowe pochodzące z różnych wytwórni w jednym miejscu. W rezultacie użytkownicy nie są i nie będą w stanie zwrócić się do pojedynczej usługi streamingowej, która zapewni im wszystkie, albo prawie wszystkie, interesujące ich treści. Głównym poszkodowanym tych zmian na rynku wydaje się być Netflix. To właśnie serwis założony przez Reeda Hastingsa w wyniku wojny streamingowej systematycznie od kilku lat traci prawa do eksploatacji produkcji największych wytwórni amerykańskich, na których dotychczas budował swoją bazę klientów i sukces komercyjny. Netflix musi zatem bardzo szybko wzbogacić swoją bibliotekę programową, inaczej pokona go konkurencja^[10]. Już dzisiaj Disney+, mimo że wystartował jedyne trzy lata temu, depcze Netflixowi po piętach i jest już drugą największą usługą na świecie pod względem liczby subskrybentów. Oczywiście, mamy tutaj jeszcze ważną przesłankę motywującą do produkcji lokalnych treści w postaci dyrektywy unijnej o audiowizualnych usługach medialnych, na mocy której co najmniej 30 proc. treści dystrybuowanych w serwisach VOD musi pochodzić z UE w celu wsparcia kulturowej różnorodności europejskiego sektora audiowizualnego. Ale Amanda Lotz uważa, że rządowe regulacje i przepisy mają niewielki wpływ na treści produkowane przez koncerny medialne i to przesłanki biznesowe dotyczące rentowności przedsięwzięcia są znaczeni silniejszymi determinantami wpływającymi na oferowane treści^[11]. Badaczka jest przekonana, że Netflix zdaje sobie sprawę, iż z biznesowego punktu widzenia nie może już opierać swojej działalności na dostarczaniu jedynie amerykańskich treści lub tworzeniu zdelokalizowanych historii i postaci. Zwłaszcza w sytuacji, gdy duża część jego bazy subskrybentów znajduje się poza granicami Stanów Zjednoczonych. Oprócz flagowych hitów kluczem do sukcesu w walce o użytkowników są właśnie lokalne produkcje.

[10] N. Jarvey, op. cit.

[11] A. Lotz, *Profit, not free speech, governs media companies' decisions on controversy*, The Conversation, 10.08.2018, <https://tinyurl.com/ycka6vp4> (dostęp: 7.07.2023).

Netflix korzysta z usług lokalnych producentów, aby tworzyć polski контент zdolny do przyciągnięcia nowych klientów, a także utrzymania obecnej bazy subskrybentów. Historycznie ujmując: przejście do produkcji lokalnej jest też zwykle związane z poglądem, że treści lokalne są lepiej odbierane przez lokalną publiczność. Joseph D. Straubhaar, posługując się teorią *cultural proximity*, twierdzi, że lokalni widzowie wolą programy krajowe od importowanych i wybierają własne produkty kulturowe, kiedy tylko mogą, ponieważ wolą narracje zawierające znajome im elementy[12]. Taki pogląd tyczył się dotychczas widza telewizji szerokopasmowej, ale są podstawy żeby sądzić, że takie stwierdzenie ma też rację bytu w przypadku serwisów streamingowych. Alicja Grawon-Jaksik, była prezeska Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych, obecnie wiceprezeska MTL Maxfilm, odpowiedzialna za realizację nowych projektów fabularnych, potwierdza taką tezę:

Kontent lokalny powstaje nie dlatego, że serwisy chcą wspierać polską produkcję, tylko dlatego, że jest on po prostu oglądany. Wystarczy spojrzeć na statystyki Netflix, nawet te globalne. Polski subskrybent kupuje subskrypcję i ogląda polskie rzeczy. To samo miało miejsce w przypadku nadawców. Firmy streamingowe nie mogą produkować czego innego, bo tracą te cenne subskrypcje. Lokalna produkcja wynika z kalkulacji biznesowej[13].

Zresztą nacisk Netflix na lokalizację usługi jest od samego początku widoczny w jego działalności. Kiedy Reed Hastings przyjechał do Warszawy, określił start Netflix w Polsce jako „prawdziwie polski serwis” z całkowicie zlokalizowanym interfejsem użytkownika, gdzie ponad 80 proc. treści ma dubbing lub napisy w języku polskim. Bardzo wcześnie Netflix zdecydował się też na inwestycję w lokalne treści jako kluczową strategię dla polskiego rynku i pod tym względem poczynił dotychczas największe postępy wśród globalnych serwisów VOD działających w Polsce. Krótco po ogłoszeniu planów utworzenia biura w Warszawie Netflix podwoił liczbę swoich polskojęzycznych produkcji. Na przełomie 2022 i 2023 r. w serwisie miało premierę dziewięć nowych polskich

seriali i dziewięć filmów fabularnych. Lokalne produkcje wysokiej jakości oryginalnych treści na wyłączność pomagają serwisowi wyróżnić się na coraz bardziej zatłoczonym rynku.

Ale lokalne produkcje to nie jedyna strategia generowania treści. Licencjonowanie gotowych lokalnych treści to szybki sposób na zdobycie przewagi na lokalnych rynkach. Aby wzmocnić polski контент w swoim katalogu i zapewnić wystarczającą ilość treści licencjonowanych na Polskę, Netflix podpisał umowy z kilkoma lokalnymi dystrybutorami, takimi jak Next Film, Kino Świat, Alter Ego Pictures, umożliwiając dostęp do polskich filmów z portfolio dystrybutorów. Netflix był również zainteresowany uzyskaniem dostępu do obszernych bibliotek treści polskich nadawców naziemnych. TVN, obecnie część Warner Bros. Discovery, od razu odrzucił współpracę, gdyż stawia na rozwój własnego serwisu Player i posiadanie własnych treści na wyłączność. Podczas gdy TVN od razu odmówił sprzedaży praw do jakiegokolwiek swojego programu, TVP rozpoczęła współpracę z Netflixem, który udostępnia swoim użytkownikom takie treści nadawcy jak 130 odcinków kultowego serialu *Ranczo*, seriale *Artyści*, *Archiwiści*, 12 sezonów *O mnie się nie martw* i 3 sezony *Wojennych dziewczyn*. Współpraca Netflix z polskim nadawcą publicznym TVP dotyczyła również koprodukcji historycznego serialu kryminalnego na podstawie bestsellerowej powieści *Erynie* Marka Krajewskiego. Umowa określała, że serial będzie miał premierę w Netflixie jako pierwszym oknie dystrybucji, następnie w serwisie VOD TVP, a na końcu w kanale linearnym. W ostatnich miesiącach publiczny nadawca stawia jednak na własne serwisy i nie udostępnia już Netflixowi nowych propozycji ze swojej bogatej biblioteki. Zapowiedziana koprodukcja finalnie nie doszła

[12] J.D. Straubhaar, *World Television. From Global to Local*, Los Angeles – London – New Delhi – Singapore 2007.

[13] Wywiad osobisty z Alicją Grawon-Jaksik, była prezeską Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych, wiceprezeską MTL Maxfilm, marzec 2022.

do skutku, a film ukazał się jedynie w kanałach dystrybucyjnych TVP.

Jednak z perspektywy lokalnego rynku, jeśli rozważymy pożytek dla państwa i dla rozwoju lokalnego sektora i wzmocnienia małych i średnich przedsiębiorstw, licencjonowanie treści nie jest tak korzystne jak lokalne inwestycje firm streamingowych w kontent. To właśnie produkcje na zlecenie przyczyniają się do powstawania miejsc pracy, a korzystanie z lokalnych zasobów i infrastruktury nakręca dynamikę lokalnego rynku. Alicja Grawon-Jaksik podkreśla wagę produkcji na zlecenie dla polskiej branży audiowizualnej:

Cała Europa zajmuje się głównie tym, aby gwarantować formalnie, czyli regulacyjnie obowiązki serwisów do reinwestowania w nowy kontent w ojczystych językach na jakimś określonym poziomie. Czyli chodzi o to, aby wprowadzić gwarancje, że serwisy streamingowe nie będą kupować jedynie licencji, tylko produkować na jakimś minimalnym poziomie za pośrednictwem lokalnych firm i z udziałem lokalnych twórców. W interesie polskiego sektora audiowizualnego jest to, aby pieniądze szły w rodzimy biznes, przez firmy do pracowników, czyli przez cały łańcuch wartości ekonomicznej (w tym w podatkach CIT, VAT, PIT do budżetu państwa). Także po to, aby był przepływ know-how, żeby ludzie się uczyli i profesjonalizowali, budowali międzynarodowy network. Pieniądz musi cyrkulować – musi wracać. Jeśli serwisy mają wysokie przychody z terytorium Polski, bo jesteśmy dużym rynkiem, to nie ma powodu, dla którego nie powinni reinwestować części tych dochodów w Polsce. Tak się zresztą dzieje. To umożliwia rozwój, pozwala nawiązywać relacje, ściągać zagranicznych producentów, co zawsze pobudza wysokość obrotów na rynku. To ma wymiar biznesowy, ale jednocześnie kulturowy, bo powstaje kontent lokalny^[14].

Powyższe obserwacje świadczą o tym, że implikacje inwestycji Netflix'a w lokalne treści mają głębszy charakter strukturalny, ponieważ determinują one realia biznesowe na

rynku. Według danych własnych firmy w latach 2020–2021 Netflix przeznaczył 890 mln zł na rozwój własnej oferty polskich tytułów, w tym produkcji oryginalnych i tytułów na licencji, tworząc przy tym, od 2018 roku, ponad 3500 miejsc pracy przy polskich produkcjach oryginalnych. Od początku swojej działalności w Polsce Netflix wyprodukował już blisko 40 polskich filmów i seriali, przyczyniając się tym samym do ożywienia sektora produkcyjnego. Dodatkowo Netflix wspiera małe i średnie przedsiębiorstwa, ponieważ zleca swoje produkcje licznym mniejszym, średnim, a także młodym firmom producenckim. Netflix współpracował z największymi niezależnymi studiami produkcyjnymi w Polsce: Opus TV jest producentem wykonawczym seriali *Informacja zwrotna*, *Królowa* oraz *Pewnego razu na krajowej jedynce*; ATM z kolei zrealizował *Zachowaj spokój* i *W głębi lasu*, Telemark – seriale *Krakowskie potwory* i *Brokat*, a Akson Studio dostarczyło *Sexify* oraz *Gry rodzinne*. Jednak Netflix, oprócz współpracy z największymi i doświadczonymi firmami produkcyjnymi, zleca produkcję mniejszym firmom oraz młodym producentom, jak w przypadku serialu *Gang Zielonej Rękawiczki*, którego producentem wykonawczym został Baboo Production, a serialu *Dziewczyna i kosmonauta* – Lulu Production.

Oprócz inwestycji w lokalne produkcje w 2020 r. Netflix we współpracy z Krajową Izbą Producentów Audiowizualnych (KIPA) rozpoczął realizację programu pomocy dla twórców, których miejsca pracy zostały zagrożone przez pandemię koronawirusa. Tylko wiosną 2020 r. Netflix przeznaczył 2,5 mln zł na tę inicjatywę^[15]. Program Producenci Pomagają Ekipom skierowany był do reprezentantów 90 zawodów filmowych, którzy mogli uzyskać zapomogę w formie darowizny w wysokości 2700 zł netto. Z pomocy skorzystali pracownicy wszystkich pionów planu filmowego: oświetleniowcy, dźwiękowcy, charakteryzatorzy i kostiumografowie, scenografowie, kierownicy planów zdjęciowych, fotorafci, a także pracownicy postprodukcji i animatorzy. Według byłej pre-

[14] Ibidem.

[15] K. Stanhope, *KIPA we współpracy z Netflix ustanawiają nowy fundusz kryzysowy COVID-19 dla najbardziej poszkodowanych pracowników sektora audiowizualnego i filmowego*, Netflix, 7.05.2020, <https://tinyurl.com/y6fytwfd> (dostęp: 7.07.2023).

zeski KIPA zapomoga Netflixu pomogła uniknąć zapaści na polskim rynku audiowizualnym:

Gdyby nie było Netflixu, to sporo firm nie przetrwałoby pandemii w takiej formie, w jakiej to się udało. Frekwencja w kinach siadła, więc producenci przemieśli się w naturalny sposób do streamingu, czyli tam, gdzie był pieniądź i możliwość kontynuowania produkcji, bez wstrzymywania procesów. Serwisy też są dodatkowym źródłem finansowania, więc polscy producenci nie muszą bazować na pojedynczych źródłach finansowania np. instytucjonalno-publicznego. Dla rynku to jest oddech, odświeżenie pewnych układów i wpływów rynkowych. To są wygodne pieniądze, ponieważ lokalny producent dostaje je z góry, ma zagwarantowane 100% finansowania kosztów przedsięwzięcia, nie musi zbierać funduszy z rynku lub wykładać z własnej kieszeni, nie boryka się z bolączkami cashflowymi w trudnym czasie wysokiej inflacji i ograniczeniami finansowania od partnerów prywatnych^[16].

Dodatkowo, w lipcu 2020 r. polski rząd wprowadził tzw. podatek VOD lub podatek Netflixu, który nakłada na serwisy na żądanie obowiązek odprowadzania 1,5 proc. swoich przychodów do Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej (PISF). Największym płatnikiem jest Netflix, a z podatku zwolnieni są jedynie dostawcy, których klienci stanowią mniej niż 1 proc. internautów w Polsce. W pierwszym kwartale 2022 r. Polski Instytut Sztuki Filmowej otrzymał w ramach tej opłaty ponad 7 mln zł od samego Netflixu. Pieniądże te zasilają budżet PISF-u, który wspiera rodzimą produkcję.

Rosnąca obecność i znaczenie Netflixu w polskim przemyśle kreatywnym budzi jednak różne obawy. Z jednej strony otwarcie nowego biura Netflixu w Warszawie daje nadzieję na dalsze inwestycje w lokalne treści, a co za tym idzie – generowanie miejsc pracy dla lokalnego personelu kreatywnego. Z drugiej strony, podczas gdy Netflix inwestuje coraz to większe budżety w polski kontent, lokalni niezależni producenci mogą mieć problemy z konkuroowaniem z graczem tej wielkości. Netflix przeznacza dużo większe nakłady finansowe na produkcje fabularne niż czołowi polscy nadawcy telewizyjni, rodzime usługi streamingowe czy polscy producenci niezależni, a jego skala spr-

wia, że jest w stanie produkować duży wolumen wysokiej jakości treści, z którym większość lokalnych graczy nie może konkurować. Alicja Grawon-Jaksik widzi w tym pewne zagrożenie – lokalni producenci mogą stać się zbyt zależni od gotówki ze streamingu. Polska musi zatem wzmocnić swój system finansowania publicznego dla sektora audiowizualnego, aby stworzyć zrównoważony model biznesowy:

Dotychczasowi nadawcy działający na naszym rynku byli lokalni, kulturowo osadzeni w Polsce, myśleli biznesowo o pożytkach wynikających dla rynku lokalnego. Netflix, i każdy inny serwis, kieruje się biznesem w makroskali i tak będzie. Nie zapominajmy, że są to firmy ze Stanów Zjednoczonych, a nie polskie, nie z rynku europejskiego. W którymś momencie determinantą decyzji będzie Excel i wyniki sprzedażowe. Patrząc szerzej, trzeba wzmocnić lokalny polski rynek, polskie wartości kulturowe, a także te europejskie, równoległe do produkcji streamingowych. Dużo o tym rozmawiamy z innymi organizacjami europejskimi i mamy wątpliwości, czy adekwatną polityką jest niereagowanie na sytuację, że firmy, które kulturowo są z innych kontynentów, decydują o zdecydowanej większości zamawianego kontentu na danym lokalnym rynku (vide w aspekcie doboru gatunków, tematów etc.). Serwisy w pewien sposób monopolizują rynek. Jeśli doprowadzimy do sytuacji, w której znacząco większy będzie stosunek produkcji streamingowej względem niezależnej, zrobi nam się monopolizacja w zakresie produkcji i tzw. editorial line, co ma znaczenie także dla twórców. Ważne jest, jakie instrumenty wdrożą instytucje lub rząd, aby wesprzeć małe i średnie firmy produkcyjne. Sytuacja jest naprawdę skomplikowana, bo cashflow jest tutaj sprawą palącą. Praca z serwisem streamingowym z perspektywy producenta to jest cashflow, o który się nie muszą martwić. W Polsce robiliśmy rocznie 50–60 produkcji fabularnych, pełnometrażowych. Netflix zapowiedział 9 fabuł, 9 seriali. To już przy jednej tylko firmie stanowi znaczącą część dotychczasowej polskiej produkcji, a tych usług jest i będzie więcej. Nie miejmy złudzeń, cała Europa konkuruje o względy streamerów, ale jednocześnie podobnie ocenia te zagrożenia rynków lokalnych. Na koniec dnia chodzi o zachowanie balansu interesów – finansowych, gospodarczych i kulturowych. O balans w polityce ekonomicznej

[16] Wywiad z A. Grawon-Jaksik.

i kulturowej, mając na uwadze interesy krajowe na różnych szczeblach państwowych z interesem we wzmacnianiu lokalnych przedsiębiorców i kultury jako takiej[17].

Mamy zatem do czynienia z sytuacją, w której Netflix staje się jednym z głównych producentów treści, a dodatkowo również jednym z najbardziej atrakcyjnych pracodawców na rynku audiowizualnym w Polsce. Netflix ma reputację pracodawcy o bardzo dobrych finansowych warunkach pracy. Pozytywne doświadczenia z perspektywy Post-Production Supervisor'a dostarcza Mateusz Remberk z firmy Editorium, który pracował m.in. przy serialach *Królowa*, *Pewnego razu na krajowej jedynce* i *Informacja zwrotna*:

Praca przy produkcjach dla Netflixa cieszy się ogromnym zainteresowaniem ze strony podwykonawców postprodukcji. Dla studia, do którego trafiają nakręcone na planie materiały, współpraca z Netflixem oznacza nie tylko prestiż, ale również bardzo dobre warunki wzajemnych relacji. W polskich realiach postprodukcja seriali i filmów stosunkowo często jest traktowana po macoszemu. Najczęściej jej budżet jest mocno ograniczany ze względu na wydatki poniesione na wcześniejszych etapach produkcji. Netflix wymaga od producentów przemyślanej alokacji środków na wszystkie etapy produkcji, jeszcze przed jej rozpoczęciem, co skutkuje przestrzeganiem wyznaczonych założeń w dużo większym stopniu niż przy współpracy z innymi emitentami. Dodatkowo, w wypadku przekroczenia założonego budżetu Netflix jest w stanie zrozumieć kreatywną decyzję, z której powodu do tego doszło, i zwiększyć swoje zaangażowanie finansowe w konkretny tytuł. Oznacza to, że jako emitent, z jednej strony bardzo klarownie wyznacza on granice i ramy finansowe, w których producent może się poruszać, a z drugiej przewiduje pewne odstępstwa od planu, gdy wymaga tego osiągnięcia kreatywnej wizji. Z perspektywy podwykonawców taka sytuacja jest bardzo pożądana, ponieważ od samego początku współpracy wyznaczone są klarownie oczekiwania, lecz końcowy efekt nie cierpi ze względu na niespodziewane problemy płynności finansowej. Typowym

przykładem takiej sytuacji może być konieczność wykonania efektu specjalnego wykraczającego poza zaplanowany budżet. Niejednokrotnie zdarza się, że na planie filmowym zostają nakręcone rzeczy, które nie powinny i muszą zostać poprawione w postprodukcji. Słynny kubek Starbucksa w *Grze o Tron*, którego nikt nie zauważył na planie. Podczas gdy część emitentów zrzuciłoby odpowiedzialność za taki błąd na producenta, Netflix wielokrotnie zaprezentował, że przy odpowiednio klarownej komunikacji ze strony podwykonawców, jest on skłonny zwiększyć budżet w razie potrzeby. Wymóg przedstawienia ramowego planu kosztów jeszcze przed rozpoczęciem produkcji ma również bardzo pozytywny wpływ na stawki podwykonawców na etapie postprodukcji. Podczas gdy zwyczajowo na ten etap były przeznaczane resztki finansowe pozostałe po nadgodzinach wypracowanych na planie i wynajmie bardzo drogiego sprzętu, w wypadku współpracy z Netflixem postprodukcja od samego początku ma jasno określony budżet, w ramach którego producent może dobierać odpowiednich podwykonawców[18].

W efekcie dużego wolumenu zamawianych treści oraz stawek wyższych niż rynkowe oferowanych przez Netflixa już teraz jest bardzo trudno pozyskać personel kreatywny i ekipę produkcyjną. Dodatkowo, efektem jest również wzrost kosztów produkcji, co również podkreśla Grawon-Jaksik:

Mamy 20–30% wzrost stawek w produkcji, co jest m.in. efektem obecności serwisów streamingowych. Duży podmiot, taki jak Netflix może zapłacić ekipie więcej niż niezależni producenci bez partnera „zamawiającego” i pokrywającego 100% kosztów przedsięwzięcia. Konkretnie grupy zawodowe systematycznie podnoszą stawki, co w efekcie doprowadziło do znaczącego wzrostu kosztów produkcji. Jeszcze niedawno koszt produkcji filmu, standardowe 30–35 dni zdjęciowych, współczesna Polska, czyli bez extraordinary kosztów inscenizacyjnych, to było około 6–7 mln złotych netto. Teraz koszt wynosi już bliżej 9–10 mln. Kiedy robi się film z dofinansowaniem Instytutu Filmowego, co wynika z przepisów europejskich, wysokość dofinansowania co do zasady to 50%, w przypadku filmów tzw. „trudnych”, co definiuje ustawa o kinematografii – 70%, więc zawsze drugą część środków trzeba znaleźć z rynku od prywatnych podmiotów. Jeśli PISF przyznaje producentowi 4 mln na produkcję filmu, to producent musi jeszcze znaleźć obecnie 6 mln z rynku

[17] Ibidem.

[18] Wywiad osobisty z Mateuszem Remberkiem, In-house Post-Production Supervisorem z firmy Editorium, kwiecień 2023.

prywatnego lub wyłożyć takie środki z własnej kieszeni, jeśli chce produkować film samodzielnie. Na polskich filmach frekwencja w kinach po pandemii wciąż jest niska. Bardzo trudno o zwrot kosztów produkcji. Przy współpracy ze streamingami jest po prostu łatwiej. Producent nie musi się martwić o cashflow, dostaje środki z góry, współpraca jest profesjonalna i partnerska. Dodatkowo, teraz mamy sytuację postpandemiczną i naprawę trudno jest zebrać prywatne pieniądze. Taka współpraca jest więc na ten moment rynkowy idealna, aby mieć płynną linię produkcyjną[19].

W efekcie, polski rynek audiowizualny staje się coraz bardziej zależny od Netflixa, który ze względu za skalę swojej globalnej działalności dysponuje ogromnymi budżetami produkcyjnymi, może zaproponować lepsze warunki finansowe i oferuje producentom gwarancję płynności finansowej. Jednym słowem, są to modele biznesowe, z którymi inni emitenci lub producenci niezależni mogą mieć trudność konkurować. Wiele firm produkcyjnych i duża część personelu kreatywnego współpracującego z Netflixem pracuje również z jego konkurentami, czyli przy produkcjach na zlecenie nadawców linearnych lub innych serwisów streamingowych. Na stosunkowo niewielkim polskim rynku ma zatem miejsce duża konkurencja nie tylko o projekty, zlecenia, lecz także personel kreatywny i ekipy produkcyjne. Netflix ma w obliczu takiej konkurencji wszelkie atuty, aby zdominować rynek. Być może polski rynek audiowizualny czeka podobna przyszłość jak branżę hiszpańską, która stała się dla Netflix-a kluczowym rynkiem europejskim. Netflix przewrócił hiszpański rynek do góry nogami, otwierając w 2019 r. swój pierwszy europejski ośrodek produkcyjny zlokalizowany w miejscowości Tres Cantos na północ od Madrytu[20]. Hub jest obecnie rozbudowywany, a Netflix w międzyczasie zwiększył swoje przychody o 17 razy. Jak podaje Europa Press, w ubiegłym roku podatkowym wyniosły one 579,3 mln euro[21]. Z kolei zysk firmy na tym obszarze wzrósł do 8,69 mln euro, czyli o 468 proc. To właśnie dzięki Netflixowi przemysł audiowizualny w Hiszpanii stał się kluczowy pod względem zatrudnienia i gospodarki, stanowiąc 3,2 proc.

produktu krajowego brutto Hiszpanii. Netflix nie stracił pozycji lidera, mimo że Disney+ debiutował w Hiszpanii w marcu 2020 r. Aktywni w zakresie produkcji są w Hiszpanii również Viacom (VIS) czy AMC Networks. Efekty ich prac widać na rynku światowej rozrywki – choć na 100 najpopularniejszych programów w serwisach SVOD aż 78 wciąż pochodzi z USA (dane Ampere Analysis za 2021 r.), Hiszpania jest piątym światowym rynkiem w takim ujęciu[22]. Potencjał rynku wideo nie umyka hiszpańskim władzom. W marcu 2021 r. rząd powołał Spain AudioVisual Hub[23], którego ideą jest przyciągnięcie do 2025 r. do Hiszpanii jeszcze większych inwestycji w audiowizualny biznes – konkretnie o 30 proc. wyższych. Zwiększeniu inwestycji w sektor audiowizualny Hiszpanii mają również służyć istotnie obniżone podatki dla twórców filmów czy seriali, rozwijanie branżowych kadr i talentów czy usuwanie barier administracyjnych dla twórców. Przepustką do sukcesu Hiszpanii na światowym rynku rozrywki jest przede wszystkim język, którym władza blisko 500 mln osób (poza Hiszpanią ogromna część Ameryki Południowej, Ameryki Środkowej z Meksykiem i duży hiszpańskojęzyczny rynek w USA). Ze swoimi różnicowanymi plenerami – wyspami, lasami, rzekami, górami, plażami i historyczną zabudową dostępną niemal w każdym regionie – Hiszpania oferuje także niepowtarzalne plany

[19] Wywiad z A. Grawon-Jaksik.

[20] J. Green, *How Spain Became a Case Study for the Global Streaming Wars*, The Hollywood Reporter, 26.08.2019, <https://tinyurl.com/45uz2b9p> (dostęp: 7.07.2023).

[21] *Netflix ingresó 579 millones en España, 17 veces más tras empezar a facturar las suscripciones en el país*, Europa Press, 9.08.2022, <https://tinyurl.com/3szy2szz> (dostęp: 7.07.2023).

[22] J. Nowkowska, *Toledo z widokiem na świat, czyli pocztówka z Conecta Fiction*, ScreenLovers, 29.06.2022, <https://tinyurl.com/3fzy592h> (dostęp: 7.07.2023).

[23] Spain, Audiovisual Hub of Europe. Plan boost the audiovisual sector, <https://tinyurl.com/4cd69fe9> (dostęp: 7.07.2023).

zdjęciowe. Polska nie ma tak spektakularnych zasobów, ale w regionie CEE to właśnie nasz rynek ma wyjątkowe atuty: wyspecjalizowane ekipy produkcyjne, dobrą infrastrukturę oraz mały koszt produkcji. Polska może zatem stać się porównywalnym ośrodkiem produkcyjnym, tylko w regionie CEE. Byłoby to oczywiście korzystne dla całej branży – im więcej inwestycji w infrastrukturę i ulepszeń w niej, tym więcej miejsc pracy i więcej możliwości, takich jak chociażby poprawa warunków i jakości pracy przy większych budżetach. Jednak trzeba być tutaj świadomym potencjalnych zagrożeń. Doprowadzenie do monopolu Netflixa na polskim rynku może sprawić, że lokalny rynek audiowizualny będzie zależny od finansowania zagranicznej firmy z siedzibą w Los Angeles, a Polska straci narzędzia do niezależnej produkcji. Wydaje się to dosyć ryzykowne, biorąc pod rozwagę ostatnie przetasowania na rynku związane z HBO Max, którego właściciel Warner Bros. Discovery, jak zwracają uwagę hollywoodzkie serwisy branżowe, zmagają się z poważnymi problemami finansowymi.

Zmiany w strategii medialnego giganta zaczęły się pojawiać wraz ze zmianą nazwy i prezesa amerykańskiego przedsiębiorstwa. W kwietniu 2022 r. w wyniku fuzji spółek WarnerMedia oraz Discovery powstał Warner Bros. Discovery, którego szefem został David Zaslav. Dla poprzedniego prezesa Jasona Kilara, inwestowanie w rozwój HBO Max było

absolutnym priorytetem. Wizja Kilara obejmowała równoległe premiery kinowych produkcji Warner Bros. w HBO Max oraz filmy i seriale realizowane specjalnie dla HBO Max i dostępne jedynie w usłudze streamingowej. Zaslav ma natomiast zupełnie inną wizję biznesową. Decyzją nowego prezesa, która z resztą wstrząsnęła branżą filmową, było anulowanie nakręconego już filmu *Batgirl*, na którego produkcję wytwórnia wydała aż 90 mln dolarów. Po słabych pokazach testowych Zaslav miał do wyboru wypuszczenie filmu DC Comics z Leslie Grace w roli głównej na HBO Max, jak planowano, lub zainwestowanie dziesiątek milionów w koszty dystrybucji kinowej i marketingu, ale CEO medialnego giganta nie zdecydował się na żadne z tych rozwiązań[24]. Film jest bowiem projektem jego poprzednika, stworzonym z myślą o ekspozycji jedynie w streamingu i Zaslav uznał, że *Batgirl* nie pasuje do jego biznesowej wizji, którą stworzył dla marki DC. Zaslav wolał pozbyć się filmu i nie narażać reputacji marki DC. W rezultacie koszt produkcji *Batgirl* został odpisany od podatku, czyli pomniejszył dochód koncernu, od którego musi on zapłacić podatki[25]. Zaslav ma również zupełnie inne podejście do produkcji straight-to-streaming. Podczas gdy jego poprzednik planował wypuszczać filmy w streamingu równoległe z ich premierą w kinach, tak Zaslav nie jest fanem takiego rozwiązania, które uważa za nieopłacalne z ekonomicznego punktu widzenia[26]. Zaslav, próbując naprawić relacje z pracownikami kreatywnymi wysokiego szczebla, zobowiązał się do powrotu do tradycyjnego modelu dystrybucji, czyli wypuszczania filmów fabularnych w kinach przed umieszczeniem ich na HBO Max[27]. Jak podaje „Variety”, medialny gigant Warner Bros. Discovery w 2022 r. po cichu zaczął też usuwać z HBO Max filmy, które dostępne były jedynie w serwisie streamingowym. W ciągu ostatnich kilku tygodni z HBO Max usunięto *Wyprawę na Marsa*, która miała premierę w serwisie 31 marca 2022 r., *Superinteligencję* z Melissą McCarthy, *Wiedźmy* oraz *Skazanych na siebie* z Anne Hathaway, *Amerikanina w marynacie* z Sethem Roganem

[24] T. Maglio, *Why HBO Max Removed 6 Streaming-Exclusive Movies, with More to Come*, IndieWire, 3.08.2022, <https://tinyurl.com/2p93v6wu> (dostęp: 7.07.2023).

[25] E. Nolan, *Warner Bros. 'Cut Its Losses' by Axing \$90 Million 'Batgirl' Movie: Lawyer*, Newsweek, 11.08.2022, <https://tinyurl.com/388473vc> (dostęp: 7.07.2023).

[26] T. Maglio, R. Lattanzio, *Warner Bros. Discovery Execs Speak Out on 'Batgirl': 'Our Job Is to Protect the DC Brand'*, IndieWire, 4.08.2022, <https://tinyurl.com/22czb45x> (dostęp: 7.07.2023).

[27] A.B. Vary, B. Lang, *Why Warner Bros. Killed 'Batgirl': Inside the Decision Not to Release the DC Movie*, Variety, 2.08.2022, <https://tinyurl.com/y3a6k3r> (dostęp: 7.07.2023).

czy też *Królów Charm City*. Wszystkie te filmy zostały wyprodukowane przez wytwórnię Warner Bros. oraz oznaczone hasłem „Only on HBO Max”. Wiele wskazuje na to, że decydujący wpływ na zmianę strategii mają ogromne koszty, jakie generują produkcje realizowane wyłącznie z myślą o HBO Max. Gdy David Zaslav zasiadł na stanowisku prezesa, szybko zaczął wprowadzać zmiany, które mają na celu zminimalizowanie strat i znalezienie co najmniej 3 mld dolarów oszczędności w synergii pomiędzy Discovery, Inc. i WarnerMedia[28] i nadrobieniu strat, które pojawiły się w pierwszym półroczu 2022 r.[29] Zaslav zapowiedział, że jego priorytetem jest przygotowanie zintegrowanej usługi HBO Max oraz Discovery+ i nie zamierza przekraczać budżetu inwestycji w kontent, aby zagwarantować wzrost bazy subskrypcji HBO Max[30].

Takie przetasowania na amerykańskim rynku i zmieniające się priorytety nie pozostają bez reperkusji dla naszej lokalnej branży. Dobitnie pokazują to wydarzenia z lipca 2022 r., kiedy to nagle, z dnia na dzień ogłoszono informację o usunięciu z HBO Max części produkcji oryginalnych, aby umożliwić umowy licencyjne i emisje w innych oknach dystrybucyjnych lub też sprzedaż innym dystrybutorom, a także o zaprzestaniu dalszych prac nad lokalnymi produkcjami oryginalnymi HBO Max w krajach skandynawskich i Europie Środkowej[31]. Przesłanki stojące za nagłą zmianą strategii programowej w rejonie CEE są zarówno strategiczne, jak i finansowe. Firma chce stworzyć bardziej inteligentne okno dla treści Discovery+ i HBO Max, zanim usługi te zostaną zintegrowane w jedną ofertę. Jest również prawdopodobne, że Warner Bros. Discovery będzie szukał możliwości wykorzystania swojego IP na wielu różnych serwisach globalnych i w różnych działach firmy, a nie tylko poprzez swój brand HBO Max. Jest to oczywiście konsekwencją wdrożonego przez Warner Bros. Discovery planu oszczędnościowego, który opiera się na, jak ujmuje to „Variety”, „investment avoidance”, czyli unikaniu czy też redukcji inwestycji, co znajduje odzwierciedlenie w działalności HBO Max w Polsce.

W efekcie lokalna produkcja HBO, czyli serial *Warszawianka* w reżyserii Jacka Borcucha, na podstawie scenariusza Jakuba Żulczyka została sprzedana do serwisu SkyShowtime[32]. Restrukturyzacja i diametralna zmiana w podejściu do produkcji oryginalnych, prawdopodobnie wiązać się będzie ze zwolnieniami, choć konkretne szczegóły nie są jeszcze znane. Wiadomość ta odbiła się szerokim echem w Polsce, gdyż Warner Bros. Discovery jeszcze kilka miesięcy wcześniej zapowiadał liczne inwestycje w lokalny kontent[33]. Przypadek HBO Max pokazuje, jak decyzje biznesowe konglomeratu medialnego podejmowane przez decydentów w Stanach Zjednoczonych mogą wpływać na lokalną branżę audiowizualną w Polsce. Są to decyzje, które mają na celu satysfakcję akcjonariuszy grupy mediowej i wynikają z globalnej strategii, ignorując przy tym interes lokalnego rynku i pracujących na nim praktyków. W tym przypadku poszkodowana grupa praktyków nie jest duża i nie doprowadzi do zapaści polskiej branży. Możemy sobie jednak wyobrazić, co się stanie, kiedy kilka amerykańskich firm streamingowych podejmie podobne decyzje.

[28] T. Maglio, *Warner Bros. Scrapping 'Batgirl': Test Screening Scores Were Poor but Not Without Precedent*, IndieWire, 3.08.2022, <https://tinyurl.com/yc3dv7w8> (dostęp: 7.07.2023).

[29] B. Steinberg, *Warner Bros. Discovery Logs Big Q2 Loss on Content and Merger Costs*, Variety, 4.08.2022, <https://tinyurl.com/4wsr2r8b> (dostęp: 7.07.2023).

[30] Ch. Blauvelt, *David Zaslav Says Swift Moves Like CNN+ May Continue, but Theatrical Releases Will Be Central to WB*, IndieWire, 26.04.2022, <https://tinyurl.com/y976v3tk> (dostęp: 7.07.2023).

[31] pp, *HBO Max nie będzie już produkować w Polsce własnych seriali*, WirtualneMedia.pl, 5.07.2022, <https://tinyurl.com/r5tmth85> (dostęp: 7.07.2023).

[32] tw, *HBO kręci serial „Warszawianka”. Borys Szyc w roli głównej, reżyseruje Jacek Borcuch*, WirtualneMedia.pl, 14.09.2020, <https://tinyurl.com/2ezjnyw> (dostęp: 7.07.2023).

[33] M. Ravindran, *HBO Max Halts Originals in Parts of Europe in Major Restructure*, Variety, 4.07.2022, <https://tinyurl.com/58ms25v4> (dostęp: 7.07.2023).

Wtedy, z dnia na dzień, setki polskich praktyków mogłoby zostać bez pracy. Z tego powodu monopol serwisów streamingowych w polskiej branży audiowizualnej stanowi realne, acz na chwilę obecną jeszcze mało prawdopodobne, zagrożenie. W lipcu 2023 r. Netflix zrezygnował z produkcji kolejnej części przygód *Pana Samochodzika*, dostawnie na kilka dni przed wejściem na plan. Spowodowało to znaczący niepokój wśród przedstawicieli polskiej branży, a twórców tej konkretnej produkcji pozostawiło z dnia na dzień bez pracy. Nadzieją napawa fakt, że Netflix oparty jest na zupełnie innym modelu biznesowym niż HBO Max, dzięki czemu być może inaczej odbije się na nim globalny kryzys, który dosyć dotkliwie dotyka kluczowych graczy sektora streamingowego.

Profesjonalizacja i przepływ branżowego know-how

Znacznie wyższe budżety oferowane przez międzynarodowe firmy SVOD wiążą się z praktykami biznesowymi stosowanymi przez gigantów z Kalifornii. Kolejnym obszarem, w którym obecność serwisów streamingowych prowadzi do realnych zmian w sposobie funkcjonowania polskiego sektora audiowizualnego, jest kultura korporacyjno-organizacyjna pracy i infrastruktura branżowa, a także liczne czynniki miękkie, które Alicja Grawon-Jaksik opisuje następująco:

W przypadku współpracy z Netflixem mamy do czynienia z absolutnie partnerskim podejściem do produkcji, do wszystkich bolączek, które się pojawiają w trakcie produkcji. Jak coś się sypie, to jest to nasz wspólny problem. To jest novum względem dotychczasowych realiów produkcyjnych przy finansowaniu instytucjonalnym. Ta kultura pracy, jeśli chodzi o traktowanie lokalnego producenta przez firmę streamingową, jest wyższa, producent czuje się w tej relacji dobrze, bezpiecznie. Jak mamy spotkanie za pośrednictwem Zoom to ludzie po drugiej stronie się uśmiechają, są pozytywnie nastawieni, nie ma werbalnej lub pasywnej agresji. Wielu producentów podejmuje decyzję

o współpracy z serwisami streamingowymi ze względu na komfort pracy, w tym również ten psychiczny, bo producentów traktuje się poważnie, po partnersku, z godnością, słucha się tego, co producenci mają do powiedzenia. Netflix wierzy w kompetencje lokalnych producentów. To jest miękki czynnik, który ma coraz większe znaczenie dla producentów. Podstawą tak funkcjonalnej relacji jest dobra komunikacja, można wychwycić problem, zanim eskaluje. Poziom komunikacji, regularne raportowanie, workflow, cykliczne spotkania, to są dla nas nowe rzeczy, a w relacji z Netflixem są absolutną podstawą. Uczymy się know-how, rozmawiamy po angielsku z kulturalnymi ludźmi ze świata zachodniego (jak błaho by to nie brzmiało), mamy do czynienia z innymi budżetami, z innym myśleniem o produkcji, czyli rzeczywiście zagranicznym podejściem, to interesujące w aspekcie własnego i firmowego rozwoju^[34].

Na poziomie korporacyjnym Netflix wprowadza do Polski nowe standardy współpracy, nową strukturę organizacyjną produkcji, nowe procesy korporacyjno-organizacyjne oraz kulturę pracy. To, o czym wspomina Alicja Grawon-Jaksik, to swoisty kod genetyczny Netflixu, jego misja i wartości, które stanowią jego kulturę organizacyjną. Funkcjonowanie tego medialnego koncernu oparte jest na jasno komunikowanych wartościach i zasadach zebranych w Netflix Culture Deck i upublicznionych przez samego Reeda Hastingsa w 2009 r.^[35] Netflix Culture Deck podsumowuje przyjęty przez Netflixu sposób wykonywania zadań oraz cele organizacji, które współgrają z jego działalnością biznesową. W wizji Netflixu i ich strategii znajdziemy wartości takie jak umiejętność dawania i przyjmowania feedbacku, odwaga w podejmowaniu decyzji i szczerza komunikacja, które są obecne w każdym aspekcie działalności organizacji. Wartości organizacyjne wyrażone w podstawowych dokumentach firmowych są spójne i precyzyjne. Wartości te wybrzmiewają w kulturze organizacyjnej, która jest zbiorem procedur, stylów zarządzania i wymogów zachowania, co pozwala budować zaufanie w relacji z producentami. Normy i wartości kultury organizacyjnej wpływają także na wizerunek firmy w oczach klientów oraz kontrahentów, o czym świadczy

[34] Wywiad z A. Grawon-Jaksik.

[35] Netflix Culture – Seeking Excellence, <https://jobs.netflix.com/culture> (dostęp: 7.07.2023).

powyższa relacja Grawon-Jaksik. Współpraca z Netflixem to zetknięcie się polskich producentów ze swobodną, ale odpowiedzialną kulturą organizacyjną ze skonkretyzowanymi poglądami na temat sposobów podejmowania decyzji i rozwiązywania codziennych problemów, w której każdy ze współpracowników ma prawo wypowiedzieć się na dany temat i głosy te są brane pod uwagę podczas podejmowania decyzji, w której panuje styl komunikacji wewnętrznej oparty na udzielaniu feedbacku i obecności rozmów coachingowych, z troską o atmosferę pracy bazującą na empatii, rozumieniu emocji i umiejętnym zarządzaniu nimi.

Zarządzanie talentami w cyfrowym świecie oznacza dla firm, w tym również dla Netflix, konieczność przededefiniowania kultury organizacyjnej i sposobów pracy, a także sprostania presji zwiększenia produktywności, mobilności pracowników. Netflix jako pracodawca wprowadza innowacje w obszarze modeli pracy i warunków, w jakich indywidualna praca jest wykonywana. Z perspektywy postprodukcji opowiada o tym Mateusz Remberk:

Współpraca przy serialu lub filmie produkowanym dla Netflix niesie ze sobą wiele specyficznych wymagań również od strony postprodukcyjnej. Jednak to, co dla jednych będzie ułatwieniem z holistycznej perspektywy procesu produkcji, może być wyrwkowo traktowane jako niepotrzebna przeszkoda w codziennej pracy. Przykładem takiego rozwiązania jest wymóg posiadania systemów montażowych bez dostępu do Internetu. Gdy spojrzy się na taką decyzję z szerokiej perspektywy, wprowadza ona ogromne bezpieczeństwo w procesie postprodukcji, o którym nikt wcześniej wiele nie myślał. Kolejnym przykładem procesów wdrażanych przez Netflix jest odbiór odcinków, czyli tak zwana kolaudacja. Proces zatwierdzania gotowych odcinków serialu tak zwanych Netflix Cuts, jest aż trzykrotny, co może się wydawać przesadą w porównaniu do jednodniowego odbioru przez przedstawicieli emitentów takich jak Canal+ lub Polsat. Z praktyki branżowej wynika jednak, że wielokrotna i zaplanowana okazja do wyrażenia swojej opinii powoduje, iż na trzech etapach zazwyczaj kończy się proces zatwierdzania treści, podczas gdy w innych sytuacjach poprawek do finalnej wersji odcinka potrafi być znacznie więcej. Netflix jako emitent dostarcza do

dyspozycji podwykonawców również szereg innowacyjnych, opracowanych wewnętrznie, rozwiązań, które mają za zadanie ułatwić i usprawnić proces produkcji. Przykładem takiego narzędzia może być „Content Hub”, który jest rozwiązaniem opartym na chmurze, pozwalającym przechowywać wszystkie składniki produkcji online. Począwszy od materiałów nagranych na planie, poprzez udostępnienie podwykonawcom przestrzeni do kolaboracji, na zasadzie „dropbox”, aż po finalną archiwizację gotowych odcinków Netflix przeniósł kolaborację międzynarodową na zupełnie niespotykany wcześniej poziom. Do tej pory typowym rozwiązaniem było wysyłanie zaszyfrowanych dysków zawierających materiały filmowe kurierem. Netflix jest również bardzo otwarty na korzystanie z innowacyjnych rozwiązań dostępnych na rynku, lecz niesprawdzonych jeszcze w praktyce przez wiele produkcji. Przykładem takiej technologii może być wykorzystanie ekranów LED jako tła dla jadącego z aktorem samochodu, zamiast do tej pory praktykowanego zielonego ekranu, który wymaga późniejszej obróbki efektowej. Wykorzystanie takiego rozwiązania potrafi zaoszczędzić znacząco ilość czasu oraz podnieść jakość finalnego efektu^[36].

Wspomniana przez Mateusza Remberka nowa technologia to real time virtual production. Ta technika zdjęciowa została pierwszy raz użyta na dużą skalę w USA podczas realizacji serialu *The Mandalorian*. Umożliwia ona filmowanie tradycyjnych aktorskich scen w środowisku fotorealistycznej gry komputerowej, co pozwala skrócić czas zdjęć, obniżyć koszty i zmniejszyć liczebność ekipy na planie, zwiększa też znacznie elastyczność i możliwości kreatywne na planie filmowym. Tradycyjny „przerzut” to zmiana środowiska 3D oraz minimalnej scenografii i trwa tylko 10 minut, a możliwości kreacji oraz reżyserii są ograniczone jedynie wizją twórcy. Pierwsze stacjonarne studio Virtual Production oparte na wysokiej rozdzielczości ścianach LED, silniku Unreal Engine 4 powstało przy ulicy Chełmskiej w Warszawie w 2020 r. w ramach oddziału technologicznego Blackfish Warsaw^[37]. Tech-

[36] Wywiad z M. Remberkiem.

[37] K. Kacprzak, *Hollywoodzka technologia dotarła do Polski [wideo]*, MMPonline, 19.05.2020, <https://tinyurl.com/37cj6axr> (dostęp: 7.07.2023).

nologia ta, używana przez Netflix, jak wynika z powyższej relacji, ma potencjał do wprowadzenia pozytywnych zmian w procesie produkcji na polskim rynku.

Powyższe relacje pokazują, że współpraca z Netflixem wprowadza nowe standardy w produkcji audiowizualnej, w różnych obszarach ważnych dla pracowników branży, począwszy od atmosfery w zespole, współpracy z emitentem, procesów wewnętrznych czy stylu zarządzania. Dodatkowo, ulegają standaryzacji niektóre kwestie prawno-formalne, takie jak zawierane umowy, które w relacji między scenarzystami a producentami często bywały kwestią sporną. Agnieszka Kruk, scenarzystka, założycielka i dyrektorka programowa StoryLab.pro, członkini zarządu Gildii Scenarzystów Polskich dostrzega profesjonalizację procesów wewnętrznych w wyniku pojawienia się na polskim rynku Netflix, i jego polityki organizacyjnej:

Z mojej perspektywy – scenarzystki oraz osoby kształcącej i wprowadzającej na rynek nowych scenarzystów i scenarzystki – sytuacja ożywiła się w ostatnich latach. Z jednej strony większość zawodowych znajomych albo właśnie pisze scenariusze, albo jest w rozmowach z Netflixem. Z drugiej strony widzę także, jak bardzo wzrosło zapotrzebowanie na scenariusze wśród rodzimych firm producenckich. Z racji tego, że nasza firma StoryLab.pro prowadzi Akademię Scenariopisarstwa i mamy chyba największą w Polsce bazę sprawnych, przygotowanych do pracy w zespołach scenarzystów i scenarzystek, producenci chętnie zwracają się do nas, gdy poszukują nowych projektów. Wielu z nich już na wstępie komunikuje, że interesuje ich rozwój projektów dla Netflix. Zwiększone zapotrzebowanie na prace scenariuszowe przekłada się także na profesjonalizację relacji na linii producenci–scenarzyści, szczególnie

[38] Wywiad osobisty z Agnieszką Kruk, scenarzystką, założycielką i dyrektorką programową StoryLab.Pro, członkinią Zarządu Gildii Scenarzystów Polskich, marzec 2022.

[39] jd, *Netflix we współpracy z KIPA organizuje warsztaty dla branży produkcji filmowej*, *WirtualneMedia.pl*, 21.05.2021, <https://tinyurl.com/ydz2dwvx> (dostęp: 7.07.2023).

[40] *Kompetencje przyszłości – cykl kursów KIPA & Netflix*, KIPA, 30.04.2021, <https://tinyurl.com/2typpmck> (dostęp: 7.07.2023).

w zakresie podpisywania odpowiednich umów przy rozpoczęciu pracy. Przyczyniła się do tego zarówno obecność Gildii Scenarzystów Polskich, ale także polityka wewnętrzna Netflix, który wymaga od producentów przedstawienia umowy na scenariusz[38].

Netflix zaangażowany jest też w przepływ know-how w obszarze efektywnej organizacji produkcji, tym samym szkoląc lokalną społeczność branżową. W rezultacie lokalne zespoły produkcyjne mogą szybko rozwinąć swoje umiejętności, korzystając z wypróbowanych na innych rynkach rozwiązań i sprawdzonych pomysłów. Stwarza to możliwości rozwoju dla polskich pracowników, przyczynia się do stworzenia rozwojowego środowiska, w którym praktycy rozwijają swoje kompetencje pracownicze i mogą w pełni wykorzystywać potencjał zarówno swój, jak i polskiej branży. Wprowadza to na polski rynek audiowizualny zasady zrównoważonego rozwoju i organizacji zorientowanej na człowieka. W efekcie zwiększa się konkurencyjność polskiego kapitału twórczego, a sam Netflix i inni międzynarodowi gracze mogą dzięki temu chętniej sięgać po talenty z polskiego rynku pracy. Przepływ know-how odbywa się organicznie podczas współpracy produkcyjnej, ale też poprzez instytucjonalne szkolenia i warsztaty pod merytoryczną kuratelą Netflix. We współpracy z KIPA Netflix rozpoczął w 2021 r. organizację warsztatów dla branży produkcji filmowej – *Kompetencje Przyszłości*[39], których celem było rozwinięcie kompetencji pracowników rynku audiowizualnego i w efekcie ich profesjonalizacja[40]. Zajęcia prowadzone były przez polskich profesjonalistów z branży AV oraz przedstawicieli Netflix w obszarze administracji produkcji, organizacji produkcji, koordynacji postprodukcji, produkcji obrazu w technologii High Dynamic Range, produkcji efektów specjalnych (VFX), nadzoru nad produkcją ścieżki dźwiękowej. Z kolei w 2022 r. rozpoczęła się długofalowa współpraca pomiędzy Netflixem i łódzką Szkołą Filmową. Ta wspólna inicjatywa ułatwić ma młodym talentom początek profesjonalnej kariery w branży audiowizualnej, a sama współpraca ma być inwestycją w polski rynek filmowy. Głównymi założeniami

kooperacji są rozwój twórczy nowego pokolenia filmowców z Polski, odkrywanie i wspieranie młodych talentów, a także umożliwienie im doskonalenia praktycznych kompetencji zawodowych, niezbędnych do rozpoczęcia kariery na zmieniającym się rynku filmowym. Projekt to część międzynarodowego programu Netflix Grow Creative, w ramach którego studenci i studentki scenariopisarstwa, organizacji produkcji filmowej oraz reżyserii biorą udział w cyklu warsztatów prowadzonych przez ekspertów w swoich dziedzinach. Taka długofalowa inwestycja w relacje ze Szkołą Filmową i tym samym w przyszłość polskiej branży filmowej i telewizyjnej ma oczywiście pozytywny wpływ na całą branżę audiowizualną w Polsce, gdyż sprzyja profesjonalizacji polskich praktyków. Jednocześnie jasne jest, że taka współpraca jest korzystna również dla Netflix, który w ten sposób kształci sobie przyszłych pracowników i przysposabia ich do swoich standardów pracy.

Netflix zmienia polską kulturę pracy w branży audiowizualnej także w obszarze równouprawnienia, gdyż częścią jego misji jest tworzenie nowych możliwości dla osób ze społeczności niedostatecznie reprezentowanych nie tylko na ekranie, lecz także poza nim. W 2021 r. Netflix przedłużył umowę z Shondą Rhimes, w ramach której uruchomione zostały dwa płatne programy (*The Producers Inclusion Initiative* oraz *The Ladder*), których celem jest zwiększenie liczby praktyków z niedoreprezentowanych społeczności w filmie i telewizji, co od wielu już lat jest misją wytwórni Shondaland. W Polsce również Netflix dokłada wszelkich starań, aby zwiększyć różnorodność w gronie współpracowników. Twórcy *Królowej* do udziału w serialu zaprosili Dżagę, Adelon i Grażę Grzech – dragowe wcielenie Bartłomieja Bobrowskiego, aktora Teatru Narodowego w Warszawie, czyli ważne postaci polskiej sceny drag. W rolę Corentina, bliskiego przyjaciela Loretty, wciela się pochodzący z Martyniki francuski performer Kova Réa, występujący w dragu jako Brendy Mour.

Wcześniej, przy produkcji drugiego sezonu serialu *Rojst '97* Katarzyna Szustow, która od wewnątrz zna nieheteronormatywny świat, poma-

gała w tworzeniu relacji dwóch bohaterek granych przez Magdalenę Rózczkę i Zofię Wichlacz. Szustow jest „przeciwna używaniu historii osób nieheteronormatywnych przez twórców hetero, o ile nie mają doświadczenia w tym środowisku czy zbliżonej wrażliwości”. Jak twierdzi Szustow, „wątki LGBT dodają zawsze kolorytu, napędzają dramaturgię, a w polskiej rzeczywistości często służą do opowieści o konflikcie. Te zawłaszczenia kulturowe sprzyjają dyskryminacji, dając władzę sojusznictwa i betonując stereotypy. Tylko wiarygodnie stworzone postacie mogą być wspierające dla społeczności LGBTQ+”^[41]. Przy polskich produkcjach Netflix, dokłada się starań, aby te filmowe reprezentacje nie były przekłamane, a przy ich tworzeniu pracowali praktycy branżowi z dotychczas wykluczanych społeczności. Takie działania są z resztą spójne z długoterminową polityką zaangażowania Netflix w tworzenie inkluzywnego środowiska pracy i w zwiększanie obecności niedostatecznie reprezentowanych społeczności w branży filmowej i telewizyjnej. Istotne w całej sprawie są też działania Netflix, wykraczające poza sferę kontentu. Netflix bierze udział w polskich paradach równości od 2018 r., co w świetle dotychczasowej krytyki ze strony partii rządzącej jest odważną, godną podziwu deklaracją. Równie odważne i ważne dla sprawy są też działania promocyjne, które przy każdej premierze starają się wychodzić poza standardy branżowe. W przypadku *Królowej* spoty promocyjne dodatkowo wzmacniają społecznie ważny przekaz serialu. Netflix wraz z fundacją Miłość Nie Wyklucza, Kampanią Przeciw Homofobii, Kulturą Równości, Paradą Równości i Grupą Stonewall przygotował spot „Królowa: Miłość silniejsza niż uprzedzenia”, którego bohaterkami są trzy polskie drag queens: Ala Urwał, Ciotka Ofka i Vanessa Odesa, opowiadające wraz z najbliższymi o swoim dragowym coming-outcie. Z kolei w spocie „Jak Elegancko odpowiadać na nieeleganckie komentarze” Antoni Porowski – aktor znany z programu Netflix

[41] Wywiad osobisty z Katarzyną Szustow, koordynatorką scen intymnych, członkinią European Intimacy Practitioners' Guild, czerwiec 2022.

„Queer Eye” i aktywista na rzecz widoczności tożsamości LGBTQ+ komentuje krzywdzące i homofobiczne komentarze polskich internautów na temat serialu *Królowa*. W sprawie widoczności mniejszości i niedostatecznie reprezentowanych grup społeczno-kulturowych Netflix ma na swoim koncie znaczące zasługi, które są istotną zmianą w polskiej kulturze pracy w branży audiowizualnej.

Istotny wpływ na kulturę pracy w obrębie filmu i telewizji widoczny był też przy produkcji serialu *Sexify* (2021). Jest to pierwsza produkcja w Polsce, przy której pracowały koordynatorki intymności. Obecnie koordynacja intymności jest coraz powszechniejsza – to element procesu produkcji znanych i popularnych seriali, takich jak *Bridgertonowie* (Netflix, 2020–) czy *Wiedźmin* (Netflix, 2019–). Ze względu na dużą ilość scen nagości i symulowanego seksu amerykańska korporacja Netflix, przestrzegająca międzynarodowych standardów, wymogła na lokalnym producencie Akson Studio powołanie tej funkcji również w Polsce. Wybrano Kaję Wesolek i Annę Zabrodzką, psychoterapeutki doświadczone w pracy na planach filmowych, które wcześniej zajmowały się m.in. opieką psychologiczną nad dziećmi grającymi w scenach molestowania seksualnego. Agnieszka Laskowska-Ziemian, psycholożka, seksuolożka i psychoterapeutka monitorowała pracę drugiego zespołu. Choreografia scen intymnych do serialu była już przygotowana, więc polskie koordynatorki dostały gotowe storyboardy, na podstawie których omawiały z aktorami konkretne sceny. Wszystkie próby na planie odbywały się w ubraniach. Dopiero przy ujęciu aktorzy się rozbierali – zawsze w towarzystwie osoby gotowej, by ich ponownie okryć. Realizacja scen podczas zdjęć do *Sexify* odbywała się o czasie i bez opóźnień, ponieważ aktorzy byli gotowi psychicznie do ujęć symulowanego seksu. Netflix w ramach swojej polityki szacunku przeprowadził 90-minutowe szkolenie dla ekipy na temat szacunku, różnorodności, inkluzywności, świadomego i nieświadomego uprzedzenia. Dodatkowo jako wsparcie dla polskich koordynatorek wyznaczono mentorkę Emmę

Murphy. Z kolei przy produkcji *Rojst '97* (2021) koordynatorką intymności na planie serialu była Katarzyna Szustow, która rozwija swoje zawodowe kompetencje w ramach rocznego programu dla 12-osobowej międzynarodowej grupy Netflixa szkolonej przez organizację Safe Sets do pracy przy produkcjach w Regionie EMEA (Europa, Bliski Wschód, Afryka). Polskie koordynatorki systematycznie dostają nowe propozycje współpracy, można więc przypuszczać, że koordynacja intymności w niedługim czasie stanie się standardową procedurą w polskiej branży. W ten sposób powstał zupełnie nowy zawód związany z produkcją audiowizualną, a koordynacja intymności bardzo szybko staje się standardową praktyką w Polsce. Koordynatorki intymności zatrudniane są obecnie przy produkcjach nie tylko Netflixa, lecz także naziemnych nadawców telewizyjnych. A zapotrzebowanie na ich pracę na polskim rynku wydaje się ogromne. Jak wskazują wyniki badania „Realizacja scen intymnych na polskich planach filmowych. Raport o stanie bezpieczeństwa” przeprowadzonego przez socjologa Marka Troszyńskiego i socjolożkę dr hab. Marię Theiss na zlecenie Szustow. Kultura i Komunikacja, dla 93 proc. badanych praktyków branżowych realizacja scen intymnych jest kłopotliwa, a 79 proc. respondentów stwierdziło, że przynajmniej raz w swojej karierze odczuło brak poczucia bezpieczeństwa na planie filmowym w trakcie realizacji scen intymnych. Aż 76 proc. badanych aktorów i aktorek uważa, że wypracowanie kanonu zasad bezpiecznego planu w zakresie realizacji scen intymnych jest potrzebne. To zdanie podzielają również badani przedstawiciele zawodu producenta i reżysera. W tym przypadku wpływ Netflixa na lokalny rynek demonstruje się wprowadzeniem nowych standardów pracy na polskim rynku, mających przeciwdziałać molestowaniu i nieetycznym zachowaniom na planie. Ostatnie kontrowersje dotyczące filmu *Dziewczyny z Dubaju* dobitnie pokazują, że polska branża filmowa nadal zmaga się z instytucjonalną dyskryminacją, seksizmem i przemocą na tle seksualnym, niemal legitymizując i wspierając

kulturę męskiej dominacji. Praktyki na planie filmowym zapoczątkowane przez Netflix przy okazji produkcji *Sexify* mogą jedynie polepszyć panujące obecnie zwyczaje.

Powyższa analiza pokazuje, że współpraca z Netflixem pozwala na wdrażanie i testowanie nowych procedur, pomysłów i elementów kultury organizacyjnej. Netflix dla niektórych grup zawodowych jest wsparciem oraz partnerem rozwojowym, który pomaga zmodyfikować dotychczasowe procedury i niepisane zasady realizowania codziennych obowiązków w branży audiowizualnej.

Nisze programowe i kontrowersyjne tematy – innowacja w obszarze treści

Wracając do kontentu, wpływ Netflixu w tym obszarze demonstruje się nie tylko w aspekcie strukturalnym i organizacyjnym, lecz także w charakterze produkowanych treści. Jeśli przyjrzymy się lokalnym produkcjom na zlecenie Netflixu, okaże się, że wykorzystuje on słabe punkty nadawców linearnych – czyli produkuje takie treści, na które nie mogą sobie pozwolić gracze ogólnokrajowi, ze względów finansowych, koncesyjnych bądź też politycznych. Netflixowi udało się wywołać ostatnio spory szum swoimi serialami *Krakowskie potwory* czy też *Dziewczyna i kosmonauta* głównie dlatego, że naziemni nadawcy nie produkują gatunków fantasy i science fiction. Nie ma w Polsce tradycji robienia filmów lub seriali fantasy z powodu ograniczeń finansowych: filmy i seriale live-action z gatunku science fiction lub fantasy wymagają efektów specjalnych, przez co generują zbyt wysokie koszty i są zbyt drogie w produkcji, by uzasadnić produkcje na potrzeby jedynie lokalnego rynku. Jak wiadomo, seriale telewizyjne nadawców naziemnych nie są sprzedawane za granicę w takim stopniu, aby sprawić, że inwestycje w seriale sci-fi staną się ekonomicznie opłacalne. Takie filmy muszą być robione z myślą o publiczności większej niż lokalna. Ze względu na skalę działalności, Netflix może sobie pozwolić na produkcje sci-fi, gdyż po pierwsze, ma odpowiednie zaplecze finansowe, chce dostarczać nowy, niekiedy ryzykow-

ny kontent, ale też dystrybuje treści globalnie, a nie jedynie na konkretny, w tym przypadku polski, rynek narodowy, co znacząco zwiększa rozmiar potencjalnej widowni.

Netflix może sobie pozwolić nie tylko na przesuwanie granic gatunkowości, lecz także na produkowanie treści o tematyce, którą możemy uznać jako kontrowersyjną lub zbyt ryzykowną dla tradycyjnych nadawców. Przykładowo w Brazylii Netflix wyprodukował, bardzo z resztą popularny, serial *The Mechanism* ukazujący korupcję rządu brazylijskiego. Z oczywistych powodów żaden brazylijski emitent zależny w jakimkolwiek stopniu od licencji bądź podlegający kontroli instytucjonalnej nie zdecydowałby się na tak ryzykowny temat. W Polsce takim przykładem jest serial *Sexify*, ukazujący w bardzo otwarty sposób tematy seksu oraz związków nieheteronormatywnych, które wciąż są tematem tabu w Polsce. Gracze tacy jak Netflix znajdują się poza zasięgiem zarówno lokalnych, jak i europejskich organów kontrolnych, mogą więc produkować takie rzeczy, na które nie pozwolą sobie nadawcy naziemni, którzy w Polsce przykładowo muszą przestrzegać ograniczeń nałożonych przez Krajową Radę Radiofonii i Telewizji (KRRiT). Treści w streamingu podlegają mniejszej kontroli, a więc mogą zawierać jednoznacznie seksualnie treści oraz tematy niegdyś uważane właśnie za tabu. Nietrudno pojąć, dlaczego serial taki jak *Sexify* nie mógłby pojawić się na antenie TVP ani na dużo bardziej liberalnej stacji TVN, która być może wolna jest od nacisków prawicowych środowisk politycznych, ale jednak jej istnienie wciąż zależne jest od decyzji KRRiT (co zresztą miały walki o koncesje dla TVN24 i TVN7 pokazały dosadnie). Rodzime stacje telewizyjne w Polsce mają co prawda swoje serwisy internetowe, więc teoretycznie byłoby możliwe, aby bardziej liberalni nadawcy komercyjni produkowali bardziej śmiało treści wyłącznie dla swoich serwisów internetowych, gdzie kontrola instytucjonalna jest łagodniejsza. Jednak żaden z polskich nadawców nie tworzy programów na wyłączność swoich usług streamingowych, po prostu dlatego, że nie jest to opłacalne. Produk-

cja fabularna jest zbyt kosztowna, aby uzasadnić wyłączną ekspozycję w Internecie, ponieważ usługi telewizji internetowej oferowane przez polskich graczy naziemnych służą głównie jako usługi catch-up lub pierwsze okna dystrybucji. Wszystkie produkcje, które mają swoją premierę poprzez usługę VOD, zawsze trafiają do kanału linearnego nadawcy, ponieważ tam generują wystarczający przychód z reklam, aby uzasadnić ekonomicznie ich produkcję. W związku z tym seriale z wyraźnie seksualnymi treściami lub queerowymi postaciami nie są czymś, z czym polscy naziemni gracze mogą eksperymentować. Netflix natomiast może i robi to całkiem skutecznie. Serwisy streamingowe mogą zatem produkować bardziej wyróżniające się, a nawet kontrowersyjne treści, by zwiększyć liczbę subskrypcji. Taka strategia okazała się skuteczna dla HBO pod koniec lat 90., kiedy stacja zaczęła produkować seriale, takie jak *Rodzina Soprano* czy *Sex w wielkim mieście*. W rezultacie emitenci streamingowi mogą tworzyć treści dla widzów i grup demograficznych pomijanych przez mainstreamowych nadawców i znaleźć dla siebie atrakcyjne nisze programowe. Netflix może produkować treści z myślą o grupach demograficznych, które nie są w pełni usatysfakcjonowane ofertą tradycyjnych emitentów. To, co z biznesowego punktu widzenia nie opłaca się krajowym nadawcom, ma sens dla Netflixa, ponieważ nie jest on ograniczony zasięgiem krajowym lub wielkością widowni tylko na tym jednym terytorium. Może przez to produkować treści dla grup demograficznych, tworząc z niszowych widowni opłacalny rynek. Coś, co dla usług ograniczonych zasięgiem krajowym lub oceną widowni na poziomie narodowym jest nieopłacalne biznesowo – gdy nisza na lokalnym rynku jest za mała, aby uzasadnić ekonomicznie produkcję niszowego gatunku lub serialu o niszowym temacie, dla Netflixa ma sens ze względu na skalę jego przedsięwzięcia. Netflix zatem przyczynia się do bardziej kosmopolitycznej konsumpcji kultury popularnej,

zapewniając globalną platformę dla niszowych zainteresowań, które rzadko pojawiają się u lokalnych emitentów.

Poszerzanie wachlarza tematycznego poruszanych tematów czy też przesuwanie granic gatunkowości w produkowanym wolumenie treści nie tylko są istotne z perspektywy widza, lecz także wpływają na realia pracy lokalnego talentu twórczego. Krzysztof Gureczny, scenarzysta m.in. *Jak zostałem gangsterem* i *Jak pokochałam gangstera* dostrzega pojawiające się możliwości dla scenarzystów nastające z pojawieniem się firm streamingowych:

Mam bardzo pozytywną opinię o zmianach, jakie wprowadzają serwisy streamingowe. Rynek się bardzo zdemokratyzował i poszerzył. Kiedy 12 lat temu chciałem zarabiać z pisania, to miałem do wyboru trzy stacje: TVP, TVN i Polsat. Wszystkie te telewizje robiły prawie że identyczne, schematyczne seriale. Wszystkie próby sprzedania jakichś ambitniejszych seriali spełzały na niczym. Firmy streamingowe sprawiły, że rynek w Polsce się poszerzył. Jak masz ciekawy projekt, to jest więcej miejsc, gdzie z nim pójść, a nie jak kiedyś, dwa trzy miejsca. Sam Netflix mocno poszerza swój wachlarz projektów, to już nie są tylko kryminały[42].

Poszerzanie oferty programowej o nowe tematy znajduje odzwierciedlenie w obszarze reprezentacji mniejszości. Tutaj charakterystycznym przykładem działalności Netflixa może być serial *Orange Is the New Black*, który – jak się uważa – odniósł ogromny sukces dzięki różnorodnej obsadzie i przełamaniu schematów reprezentacyjnych. Serial, którego nie chciało wyprodukować HBO ani Showtime, stał się jednym z najbardziej nagradzanych z oryginalnych seriali Netflixa, jednym z najchętniej oglądanych, a swój sukces zawdzięcza świetnie wykreowanymi kobiecymi postaciami z najbardziej niedoreprezentowanych grup społecznych w Stanach Zjednoczonych. Pokazywanie różnorodności na małym ekranie, w tym m.in. nieheteronormatywności, może być dobrą strategią programową, a także wartościową i jednocześnie korzystną z ekonomicznego punktu widzenia inwestycją w, jak na razie, mało uregulowanej sferze kapitalizmu, jaką jest streaming.

[42] Wywiad osobisty z Krzysztofem Gurecznym, scenarzystą, marzec 2023.

Również w Polsce taka strategia programowa charakteryzuje działalność Netflix: obecność tożsamości queer w polskich serialach jest bardzo widoczna i przekłada się na rynkowe atrybuty marki. W serialu *Rojst '97* główna bohaterka – w tej roli Magdalena Rózczyńska – jest lesbijką, wątki queerowe pojawiają się w serialach *Sexify*, *Krakowskie potwory*. Nie wspominając już o nagradzonym *Hiacyncie* i ostatnio serialu *Królowa*, którego temem jest scena drag. Marcin Ciastoń, scenarzysta *Hiacynta* dopatruje się w tym szansy na nową jakość w polskich produkcjach:

Mamy w Polsce kopalnię niewykorzystanych historii, w tym również queerstorii czyli opowieści o środowisku LGBTQ+. Netflix zbiera te niewykorzystane i nieszablone historie z rynku i pokazuje, że można zrobić serial o tematyce queer, który nie będzie niszą czy też produkcją festiwalową, tylko szeroko dostępnym produktem. Nasz rynek podąża często utartymi ścieżkami opowiadania historii, które wiemy, że zadziałają, obejrzą się. Jest to w dużej mierze spowodowane niechęcią do podejmowania ryzyka, ale też brak środków finansowych na amortyzację takiego ryzyka. Netflix ma doświadczenie z innych rynków, ma globalne spojrzenie, know-how, który z naszej lokalnej perspektywy trudno jest zdobyć. Myślę, że Netflix otworzy nasz rynek na takie historie, dotychczas ukryte i nieznane. Dla mnie jako scenarzysty pisanie takich nieszablonych projektów jest wyzwaniem, ale też kreatywnym spełnieniem^[43].

Jeśli chodzi o reprezentację nienormatywnych tożsamości seksualnych w polskich serialach i filmach, to jest to spójne z globalną strategią marki. W najnowszym raporcie amerykańskiej organizacji GLAAD zajmującej się reprezentacją mniejszości seksualnych w mediach wśród bohaterów amerykańskich seriali mających swoją premierę w okresie od 1 czerwca 2021 r. do 31 maja 2022 r. na jednym z dostępnych w Stanach Zjednoczonych kluczowych serwisów streamingowych: Amazon Prime, Apple TV+, Disney+, HBO Max, Hulu, Netflix, Paramount+ i Peacock pojawiło się aż 358 bohaterów LGBTQIA+. Netflix bezapelacyjnie wyprzedza tutaj konkurencję, osadzając aż 155 bohaterów swoich seriali w tożsamości queer.

Drugie miejsce zajęło HBO Max, ale tam liczba ta była o połowę mniejsza. Wyrazna dominacja Netflix w tych statystykach utrzymuje się od początku monitoringu serwisów streamingowych, który organizacja GLAAD prowadzi od 2015 r. Silna reprezentacja tematyki LGBTQIA+ nie tylko jest widoczna w amerykańskich produkcjach giganta streamingowego, lecz także jest znaczącą strategią programową w produkcjach zleczanych na rynkach międzynarodowych. W ostatnim sezonie angielskiej komedii Netflix *Sex Education* pojawił się niebinarny uczeń Cal, w którego rolę wcielił się niebinarny aktor i obrońca praw mniejszości – Dua Saleh. Ujmujący szwedzki dramat dla młodzieży *Young Royals* traktuje o romantycznej relacji księcia, następcy tronu, z jego ubogim kolegą z elitarnej szkoły. Mamy też *Zbuntowanych* – Netflixową adaptację słynnego, meksykańskiego serialu *Rebelde* o grupie uczniów – muzyków w elitarnej prywatnej szkole oraz najnowszy sezonu hiszpańskiego *Elite*, nie wspominając o brytyjskim serialu o nastolatkach LGBTQIA+ *Heartstopper*, który na Rotten Tomatoes nie otrzymał od krytyków ani jednej negatywnej recenzji czy oceny. Reed Hastings – jeden z założycieli Netflix i były CEO już dawno stwierdził, że Internet to platforma postępu, która ma szansę przyczynić się do demokratyzacji dostępu do nowych idei, usług i towarów. Od samego początku istnienia serwisów streamingowych, Hastings opowiadał się za neutralnością Internetu, czyli zasadą, zgodnie z którą dostawcy usług internetowych powinni traktować wszystkie treści internetowe, strony i usługi w ten sam sposób, nie blokując lub nie spowalniając działania konkretnych stron czy usług ze względu na typ treści. Założyciel Netflix twierdził, że o tym, co się rozwija w Internecie, powinny decydować wybory użytkowników, a nie decyzje korporacyjnych gatekeeperów. Zważywszy na to, że Hastings uważał dostęp do treści rozpowszechnianych za pomocą Internetu w kategoriach praw obywatelskich, nie dziwi fakt, że

[43] Wywiad osobisty z Marcinem Ciastoniem, scenarzystą, marzec 2023.

podobne wartości przyświecają produkowanym treściom, praktykom branżowym i kulturze pracy Netflix'a.

Spoleczno-edukacyjna rola Netflix'a

Niszowe i dotychczas pomijane historie, takie jak chociażby te o bohaterach o różnorodnej tożsamości seksualnej i płciowej, to nie tylko innowacja programowa. Takie seriale mogą też przyczynić się do szerszych zmian społecznych. Tak było właśnie z *Orange Is the New Black*, który zrobił dużo dobrego dla widoczności tożsamości LGBTQIA+. Przy działaniach promocyjnych do serialu poruszano wiele problematycznych w Stanach Zjednoczonych kwestii społecznych. Laverne Cox – amerykańska czarna aktorka transpłciowa wcielająca się w rolę Sophii Buset wykorzystwała popularność serialu do rozpoczęcia publicznej debaty na temat przemocy doświadczanej przez kobiety trans. Efekty jej walki o widoczność były spektakularne – w 2014 r. (czyli rok po premierze serialu) Cox pojawiła się na okładce amerykańskiego czasopisma „TIME”, a potem w 2018 r. była pierwszą gwiazdą trans na okładce amerykańskiego wydania magazynu „Cosmopolitan”. Z biegiem lat serial *Orange Is the New Black* przyczynił się do rozpoczęcia publicznej debaty na temat systemowego rasizmu, nierówności ekonomicznej i przemocy wobec mniejszości, ale jego największą spuścizną pozostaje właśnie do głównego nurtu dotychczas marginalizowanych narracji oraz postaci. Coraz bardziej zróżnicowane reprezentacje telewizyjne nie gwarantują oczywiście równości w sferze społecznej, a reprezentacja w filmie czy telewizji sama w sobie nie jest skuteczną bronią w walce z systemową czy też społeczną dyskryminacją. Ale widoczność postaci LGBTQIA+ w mainstreamowych mediach może sprawić, że pewne wartości lub idee związane z odmiennością przestaną być abstrakcyjne dla nowych

odbiorców i środowisk. Marcin Ciastoń wierzy w społeczną funkcję telewizji:

Jest w tym, co robi Netflix, jakaś wartość edukacyjna. Oczywiście, stoją za taką strategią programową obliczenia, tabelki i analizy, ale w sensie społecznym, dzięki Netflixowi gonimy zmiany społeczne. Film i serial mają silną moc oddziaływania – mogą w jakimś stopniu kształtować rzeczywistość. Jestem przekonany, że pokazywanie różnorodności, tego jak wygląda prawdziwy świat we wszystkich jego odsłonach, daje poczucie osobom z wykluczanych społeczności, że ten świat też jest dla nich, a dla społeczeństwa szerzej, kształtuje empatie i normalizuje mniejszości. Wierzę w taką wartość edukacyjną, choć nazywanie tego edukacją brzmi pejoratywnie. Chodzi mi tutaj o taką wartość otwierającą, pokazującą różnorodność. I to ma Netflix na sztandarach^[44].

Tak jak *Orange Is the New Black* próbował przybliżyć białym amerykańskim widzom tradycyjnie niedostatecznie reprezentowane społeczności, tak *Królowa* w Polsce ma szansę oswoić szeroką widownię ze środowiskiem drag, który jest ważną częścią wachlarza tożsamości LGBTQ+. Andrzej Seweryn, dobrze znany, szanowany aktor jest świetnym ambasadorem dla tego dotychczas niewidocznego w mainstreamie środowiska. Jego alter ego – artystka drag queen Loretta zмага się z wykluczeniem i ostracyzmem, ale serial czyni tę historię dostępną dla zróżnicowanego widza i łatwą do przyswojenia, gdyż ukazuje ją w tak ważnym dla naszej kultury kontekście wartości, jaką jest rodzina. Historia ta będzie zatem w stanie przemówić nawet do takiego odbiorcy, który najczęściej ogląda seriale obyczajowe dostępne w ramówkach TVP czy TVN. Co oznacza, że *Królowa* może naprawdę dotrzeć do wielomilionowej widowni z przesłaniem o akceptacji i inkluzywności. Jest to istotne zwłaszcza w Polsce, która – jak pokazuje ostatni raport ILGA-Europe – jest jednym z najbardziej homofobicznych krajów Unii Europejskiej^[45]. Należy zatem docenić, że *Królowa* reprezentuje tych najsłabiej dotychczas uwzględnianych w mainstreamowych mediach, a przedstawienie mężczyzny zmagającego się z homoseksualną tożsamością w późniejszym okresie życia – w przeciwieństwie do pęnych

[44] Ibidem.

[45] *Rainbow Europe Map and Index 2023*, ILGA Europe, 11.05.2023, <https://tinyurl.com/y29ewkqp> (dostęp: 7.07.2023).

zapadu nastolatków, których przyzwyczailiśmy się oglądać – jest przełomowym wydarzeniem. Nawet w tak hermetycznym ideologicznie kraju jak Polska Netflix chce być przestrzenią dla głosów, które dotychczas były spychane na margines. Netflix ma potencjał, aby z czasem zostać na polskim rynku potężnym narzędziem, za pomocą którego najróżniejsze mniejszości będą mogły zyskać głos. Tak więc w obszarze kontentu produkowanego na zlecenie Netflix'a istotny jest również aspekt społecznego wpływu. Bardzo trafnie podsumowuje to Alicja Grawon-Jaksik:

Netflix przemycą swoje prawdy i wartości za pomocą treści audiowizualnych. Jest to narzędzie kształtowania polityki kulturowej. Tylko Netflix, póki co, zmienił konwenanse i wprowadził alternatywy. Każdy może wybrać z wachlarza dostępnych tematów. A jeśli czasem są to tematy kontrowersyjne, to jednak zawsze zaadaptowane do warunków polskich i naszego lokalnego kontekstu, czyli mamy polskich aktorów, ale w sytuacjach, w których jak dotąd ich nie widzieliśmy. Są to często elementy edukacyjne, których brakuje w przestrzeni publicznej[46].

To, co produkuje Netflix, to oczywiście gałtunki komercyjne, ale nie można im odmówić tego, że skłaniają do dyskusji publicznej, a ich produkcja charakteryzuje się pewnym poczuciem misyjności, która oczywiście ograniczona jest zasadami biznesowymi.

Wnioski

Serwisy streamingowe stały się już na tyle istotną częścią ekosystemu audiowizualnego, że nie sposób ich dłużej ignorować. A jednak brakuje nam w rodzimych studiach medioznawczych dogłębnych analiz dotyczących ich działalności, a ich wpływ na rodzimą kulturę audiowizualną pozostaje nieokreślony. Oznacza to, że musimy wkroczyć w nowe obszary badań nad politycznymi, społecznymi, ekonomicznymi i kulturowymi konsekwencjami pojawienia się firm streamingowych w Polsce. Niniejszy artykuł prezentuje dowody na to, że działalność Netflix'a zmienia kształt lokalnej gospodarki audiowizualnej na wszystkich poziomach – od produkcji, poprzez charakter dostępnych treści, na kulturze pracy kończąc. Aby w pełni docenić

i zrozumieć skalę tych zmian, należy zidentyfikować, zrozumieć i poddać analizie pojawiające się praktyki branżowe, nowe modele biznesowe, makroczynniki w postaci instytucjonalnego kontekstu lokalnego rynku, ale też perspektywę lokalnych praktyków, którzy na bieżąco reagują na pojawiające się zmiany i zagrożenia. To właśnie uważność na wiele aspektów, takich jak chociażby otoczenie kulturowe, instytucjonalny kontekst i dynamikę rynku, może korzystnie wpłynąć na nasze rozumienie działalności serwisów streamingowych oraz płynących z niej szans i zagrożeń, które wydają się iść w parze. Niniejszy artykuł jest próbą refleksji nad potencjalnymi sposobami myślenia o serwisach streamingowych i stworzenia nowych ram interpretacyjnych do krytycznej analizy ich lokalnej działalności.

BIBLIOGRAFIA

- Blauvelt Ch., *David Zaslav Says Swift Moves Like CNN+ May Continue, but Theatrical Releases Will Be Central to WB*, IndieWire, 26.04.2022, <https://tinyurl.com/y976v3tk> (dostęp: 7.07.2023)
- Duffy B.E., Poell T., Nieborg D.B., *Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship*, „Social Media + Society” 2019, nr 5(4). <https://doi.org/10.1177/2056305119879672>
- Green J., *How Spain Became a Case Study for the Global Streaming Wars*, The Hollywood Reporter, 26.08.2019, <https://tinyurl.com/45uz2b9p> (dostęp: 7.07.2023)
- Jarvey N., *Netflix Under Pressure: Can a Hollywood Disruptor Avoid Getting Disrupted?*, The Hollywood Reporter, 8.08.2019, <https://tinyurl.com/ycxab5m2> (dostęp: 7.07.2023)
- jd, *Netflix we współpracy z KIPA organizuje warsztaty dla branży produkcji filmowej*, WirtualneMedia.pl, 21.05.2021, <https://tinyurl.com/ydz2dwvx> (dostęp: 7.07.2023)
- Jenkins H., *Convergence Culture*, New York 2006
- Kacprzak K., *Hollywoodzka technologia dotarła do Polski [wideo]*, MMPonline, 19.05.2020, <https://tinyurl.com/37cj6axr> (dostęp: 7.07.2023)
- Kompetencje przyszłości – cykl kursów KIPA & Netflix*, KIPA, 30.04.2021, <https://tinyurl.com/2typpmck> (dostęp: 7.07.2023)

[46] Wywiad z A. Grawon-Jaksik.

- Kornilova I., *OMDIA CEE online video and pay TV market overview and trends to watch*, prezentacja konferencyjna, VideoWars by ScreenLovers, 12 kwietnia 2022
- Lotz A., *Cable Guys: Television and American Masculinities in the 21st Century*, New York 2014
- Lotz A., *Portals: A treatise on Internet-distributed television*, Ann Arbor, MI 2017. <http://dx.doi.org/10.3998/mpub.9699689>
- Lotz A., *Profit, not free speech, governs media companies' decisions on controversy*, The Conversation, 10.08.2018, <https://tinyurl.com/ycka6vp4> (dostęp: 7.07.2023)
- Maglio T., *Warner Bros. Scrapping 'Batgirl': Test Screening Scores Were Poor but Not Without Precedent*, IndieWire, 3.08.2022, <https://tinyurl.com/yc3dv7w8> (dostęp: 7.07.2023)
- Maglio T., *Why HBO Max Removed 6 Streaming-Exclusive Movies, with More to Come*, IndieWire, 3.08.2022, <https://tinyurl.com/2p93v6wu> (dostęp: 7.07.2023)
- Maglio T., Lattanzio R., *Warner Bros. Discovery Execs Speak Out on 'Batgirl': 'Our Job Is to Protect the DC Brand'*, IndieWire, 4.08.2022, <https://tinyurl.com/22czb45x> (dostęp: 7.07.2023)
- Netflix Culture – Seeking Excellence, <https://jobs.netflix.com/culture> (dostęp: 7.07.2023)
- Netflix ingresó 579 millones en España, 17 veces más tras empezar a facturar las suscripciones en el país, Europa Press, 9.08.2022, <https://tinyurl.com/3szy2szz> (dostęp: 7.07.2023).
- Nolan E., *Warner Bros. 'Cut Its Losses' by Axing \$90 Million 'Batgirl' Movie: Lawyer*, Newsweek, 11.08.2022, <https://tinyurl.com/388473vc> (dostęp: 7.07.2023)
- Nowkowska J., *Toledo z widokiem na świat, czyli pocztówka z Conecta Fiction*, ScreenLovers, 29.06.2022, <https://tinyurl.com/3fzy592h> (dostęp: 7.07.2023)
- pp, *HBO Max nie będzie już produkować w Polsce własnych seriali*, WirtualneMedia.pl, 5.07.2022, <https://tinyurl.com/r5tmth85> (dostęp: 7.07.2023)
- ps, *Netflix ma w Polsce prawie 880 tysięcy użytkowników. W połowie roku ich liczba wzrosła do 997 tysięcy. „Imponujący wynik”*, WirtualneMedia.pl, 17.06.2020, <https://tinyurl.com/5am7sfry> (dostęp: 7.07.2023)
- Rainbow Europe Map and Index 2023*, ILGA Europe, 11.05.2023, <https://tinyurl.com/ye29ewkp> (dostęp: 7.07.2023).
- Ravindran M., *HBO Max Halts Originals in Parts of Europe in Major Restructure*, Variety, 4.07.2022, <https://tinyurl.com/58ms25v4> (dostęp: 7.07.2023)
- Spain, *Audiovisual Hub of Europe. Plan boost the audiovisual sector*, <https://tinyurl.com/4cd69fe9> (dostęp: 7.07.2023)
- Steinberg B., *Warner Bros. Discovery Logs Big Q2 Loss on Content and Merger Costs*, Variety, 4.08.2022, <https://tinyurl.com/4wsr2r8b> (dostęp: 7.07.2023)
- Stanhope K., *KIPA we współpracy z Netflix ustanawiają nowy fundusz kryzysowy COVID-19 dla najbardziej poszkodowanych pracowników sektora audiowizualnego i filmowego*, Netflix, 7.05.2020, <https://tinyurl.com/y6fytwfd> (dostęp: 7.07.2023)
- Straubhaar J.D., *World Television. From Global to Local*, Los Angeles – London – New Delhi – Singapore 2007
- Thompson J.B., *Merchants of Culture: The Publishing Business in the Twenty-first Century*, New York 2012
- tw, *HBO kręci serial „Warszawianka”. Borys Szyc w roli głównej, reżyseruje Jacek Borcuch*, WirtualneMedia.pl, 14.09.2020, <https://tinyurl.com/2ezjnvyw> (dostęp: 7.07.2023)
- tw, *HBO Max stracił 1,2 mln polskich użytkowników, Netflix przyciąga na ponad pięć godzin*, WirtualneMedia.pl, 14.06.2022, <https://tinyurl.com/3e4k5ywm> (dostęp: 7.07.2023)
- Vary A.B., Lang B., *Why Warner Bros. Killed 'Batgirl': Inside the Decision Not to Release the DC Movie*, Variety, 2.08.2022, <https://tinyurl.com/yc3a6k3r> (dostęp: 7.07.2023)

Przestrzeń w grze wideo *Dark Souls* jako narzędzie do kreowania światopowieści

MICHAŁ MRÓZ

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światopowieści* [Space in the video game *Dark Souls* as a tool for creating a storyworld]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 227–246. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.14>.

The aim of the article is to analyze how space in the video game "Dark Souls" affects various aspects of the interactive text, especially its plot and gameplay. The author focuses on the role of space in the narrative structure of the game, using storyworld concept, analyzing architecture, and the importance of items and their descriptions in constructing the narrative, which is crucial for the reconstruction of story points and also a proper understanding of the game's religious motives. He goes on to focus on the storyworld events generated by gameplay, describing how it is influenced by space arrangement.

KEYWORDS: space, storyworld, *Dark Souls*, gameplay, narrative

Wstęp

Niniejszy artykuł jest skróconą wersją pracy dyplomowej mojego autorstwa: *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako środek narracyjnego wyrazu* i przedstawia część istotnych rozpoznań i elementów analizy rzeczonyj pracy. Podejmę się analizy gry wideo *Dark Souls* (From Software) z roku 2011, w reżyserii Hide-taki Miyazakiego. Gra cechuje się stylistyką *fantasy*, przynależnością do gatunku cRPG[1], swobodą w eksploracji świata, enigmatycznością narracyjną oraz wysokim poziomem trudności rozgrywki. Akcja gry ma miejsce w niszczącym świecie, rozpadającej się krainie Lordran. Ludzkość (włącznie z awataram gra-cza) naznaczona jest klątwą nieumarłych, dającą życie wieczne kosztem zatraćania własnego „ja”. Mowa tu o człowieczeństwie, uchodzącym powoli z każdą śmiercią.

Celem artykułu jest przedstawienie, w jaki sposób przestrzeń wpływa na poszczególne aspekty tekstu interaktywnego, a konkretniej fabułę i gameplay. Kluczowe jest tu zagadnienie narracji i koncept *storyworld*, którego definicję podam w dalszej części tekstu. Przyjrę się, w jaki sposób przestrzeń wpływa na dwie waż-

ne składowe *storyworld* gry *Dark Souls*: rekonstrukcję wydarzeń fabularnych oraz zdarzenia wywołane poprzez gameplay.

Kwestia światopowieści

Narrację rozumiem w znaczeniu używanym w badaniach z zakresu narratologii transmedialnej[2] (idąc głównie za badaniami Marie-Laure Ryan oraz opracowaniami Katarzyny Kaczmarczyk), a więc jako „koncept kognitywny, który może być aktywowany przez różne

[1] cRPG – *computer role playing game*. Gatunek gier wideo wywodzący się od klasycznych gier fabularnych. Jego głównymi cechami charakterystycznymi są możliwość kreacji własnego awatara, nadanie jego wyglądu oraz cech, następne rozwijanie go poprzez rozbudowę statystyk; umieszczenie go w zdefiniowanym i silnie zarysowanym świecie; duża swoboda w przemieszczaniu się po świecie gry oraz częsta nielinearność fabuły. Zob. A. Rollings, E. Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003, s. 347.

[2] Zob. *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.

typy znaków”[3], reprezentację mentalną powstającą w umyśle odbiorcy obcującego z tekstem, aktywowaną „za pomocą komunikatów wyrażonych w różnych mediach”[4]. Definicja ta znacznie odbiega od tradycyjnego, literaturoznawczego rozumienia narracji, przekładając uwagę na kluczową rolę odbiorcy tekstu. Tekst (rozumiany szeroko, niekoniecznie tekst językowy) cechuje się narracyjnością (*narrativity*), a więc możliwością do wytworzenia w umyśle odbiorcy zdefiniowanego obrazu lub, idąc za nazewnictwem Ryan, tzw. skryptu narracyjnego. Narracją zaś będzie obraz mentalny kreowany kognitywnie przez odbiorcę. Ryan proponuje podział na dwie kategorie, mające pogodzić niedookreślenie pomiędzy narracją a narracyjnością: „bycie narracją” (*being a narrative*) – która zakłada intencje twórcy do stworzenia skryptu narracyjnego; oraz „charakteryzowanie się narracyjnością” (*possessing a narrativity*) – zdolnością do wykreowania skryptu narracyjnego, gdzie ta kategoria podlega stopniowości[5]. Katarzyna Kaczmarczyk słusznie zauważa problem z tym podziałem, gdyż zakłada on intencjonalność twórców, która dla badacza zawsze będzie nie-

dookreślona[6]. W mojej analizie mogą wyznaczyć zabiegi w projektowaniu gry, które w mojej ocenie (biorąc pod uwagę ich funkcjonalność w przekazywaniu informacji) mogą uznać za zapewne intencjonalne, oznaczałoby to, że są one przykładami narracji gry. Dużo bezpieczniejsze jednak okazuje się pojęcie narracyjności, szczególnie biorąc pod uwagę specyfikę rozwiązań „narracyjnych” badanej przeze mnie gry. Jak postaram się udowodnić w dalszej części tekstu, rekonstrukcja mentalna narracji *Dark Souls* jest odmienna od procesu odbiorczego bardziej konwencjonalnych przedstawicieli gier cRPG. Wynika to ze strategii narracyjnych (w rozumieniu intencjonalności twórczej) opartych na enigmatyczności, niedopowiedzeniach i wykorzystaniu wszelakich środków przekazu (np. projektowaniu przestrzeni). W rezultacie, wytworzenie się narracji w umyśle odbiorcy będzie zależne od umiejętności gracza w rekonstruowaniu wydarzeń i jego spostrzegawczości. Dlatego też główną kategorią opisu będzie narracyjność. Jak zauważa Piotr Kubiński, narracyjność gier zakłada, że relacje poszczególnych graczy będą się od siebie różnić. Z perspektywy narratologii transmedialnej uwypukla to cechy narracji powstających za sprawą medium gier wideo, wynikających z interaktywności oraz wielowariantowości[7].

Wykorzystując narzędzia badawcze właściwe dla narratologii transmedialnej, odwoływać się będę do koncepcji *storyworld*, która okazuje się szczególnie przydatna w badaniu gier wideo ze względu na charakterystykę elementów się na nią składających. M.-L. Ryan określa *storyworld* jako „dynamiczny model zmieniających się sytuacji, podczas gdy jego reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne”[8]. Według badaczki *storyworld* składa się z następujących składowych: „egzystentów”[9], będących bohaterami lub przedmiotami o ważnym znaczeniu fabularnym; *settingu* rozumianego jako przestrzeń; praw fizyki; wartości i zasad społecznych; wydarzeń fizycznych oraz mentalnych[10].

Pragnę zaznaczyć, iż od tego momentu będę korzystał z tłumaczenia pojęcia *storyworld* –

[3] M.-L. Ryan, *Introduction*, [w:] *Narrative across Media. The languages of storytelling*, red. eadem, Lincoln – London 2004, s. 9, przeł. K. Kaczmarczyk, [za:] K. Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród naratologii klasycznych i postklasycznych*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 22.

[4] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 22.

[5] M.-L. Ryan, op. cit.

[6] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 28, 46.

[7] P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 314–315.

[8] M.-L. Ryan, *Story / Worlds / Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media...*, s. 33, przeł. P. Kubiński, [za:] P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści...*, s. 319.

[9] Ang. *existents*. Ibidem, s. 34, tłumaczenie własne M.M.

[10] Ibidem, s. 34–36.

neologizmu „światoopowieść” zaproponowanego przez Piotra Kubińskiego, zgadzając się z założeniem, że składowe terminu („świat” i „opowieść”) powinny być równorzędne[11]. Kategoria „świata” będzie bardzo istotna w dalszych rozważaniach, łącząc się z przestrzennością, która w dyskursie groźnawczym jest uważana za jedną z najważniejszych cech gier wideo. Już Espen Aarseth pisał o przestrzenności jako elemencie definiującym gry wideo, podkreślając wagę interaktywności jako elementu kompletnie odróżniającego to medium od innych[12]. Interaktywność sprawia, że przestrzeń gier wideo odmienna jest od przestrzeni filmowej. W odróżnieniu od filmu w grze gracz może poruszać się w przestrzeni, a więc jej nawigowalność staje się unikalna dla medium gier. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w ujęciu narratologii transmedialnej – interaktywność jest cechą determinowaną przez dane medium (*medium specific*[13]) w odniesieniu do gier wideo. Nawigowalna przestrzeń zatem również będzie stanowić unikalny aspekt medium. Przy odpowiedniej aranżacji i wypełnieniu przestrzeni może ona posiadać duży potencjał narracyjny. Opisuując reprezentację mentalną powstającą w umyśle odbiorcy obciążonego z tekstem, M.-L. Ryan wyznacza trzy istotne punkty:

1. Tekst narracyjny musi stworzyć świat i wypełnić go postaciami i obiektami. [...] 2. Świat ten musi podlegać zmianom powodowanym przez niezwykłe zdarzenia fizyczne: wypadki (zjawiska) lub celowe ludzkie działania. Te wydarzenia tworzą wymiar czasowy i umiejscawiają świat narracji w strumieniu historii. 3. Tekst musi pozwolić na rekonstrukcję interpretacyjnej siatki celów, planów, relacji przyczynowych i motywacji psychologicznych tworzących się wokół wydarzeń[14].

Świat, będący centralną kategorią w rozważaniach Marie-Laure Ryan, w przypadku *Dark Souls* w dużej mierze konstytuowany jest właśnie przez przestrzeń, w sposób naturalny, wynikający z właściwości medium oraz gatunku. Świat analizowanej gry określić można jako „częściowo otwarty”[15], a jej gatunek jako cRPG. Cechy charakterystyczne gier tego typu

sprawiają, że kategoria światoopowieści staje się niezwykle atrakcyjna do ich badania. Okazuje się to być szczególnie istotne w przypadku gier nieliniowych, z otwartym światem, oferujących wiele alternatywnych ścieżek progresji game-playowej i fabularnej. Wracając do rozważań Kubińskiego[16]: badacz zwraca uwagę na to, jak kategoria *storyworld* może być przydatna w przypadku złożonych fabularnie gier, gdyż bogate światoopowieści mogą uwzględnić sieci zdarzeń fabularnych we wszystkich ich poten-

[11] Inne tłumaczenia sugerowały prymat opowieści nad światem bądź odwrotnie. Np. propozycja „świat narracji” Krzysztofa M. Maja. Zob. K.M. Maj, *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos, D. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek, Katowice 2014; P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[12] E. Aarseth, *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, [w:] *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 154.

[13] M.-L. Ryan, J.-N. Thon, op. cit., s. 3.

[14] M.-L. Ryan, *Introduction*, [w:] *Narrative across...*, s. 8–9, przeł. K. Kaczmarczyk, [za:] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 23.

[15] James Newman, rozwijając podział Aarsetha (zaprezentowany w tekście *Allegories of Space...*, w którym badacz rozróżniał gry na podstawie tego, czy rozgrywane są wewnątrz czy na zewnątrz [„indoor”, „outdoor”]), dzieli gry na „otwarte” oraz „zamknięte”: pierwsze nie stawiają ograniczeń w poruszaniu się gracza po lokacjach, drugie zaś ograniczają dostęp do danych lokacji dla konkretnych momentów gry. Zob. J. Newman, *Videogames*, London – New York 2004, s. 118. Świat *Dark Souls* określam jako „częściowo otwarty”, gdyż składa się on z wielu połączonych ze sobą lokacji, po których nawigacja może przebiegać w sposób dowolny. Istnieją jednak lokacje, które stanowią wyjątek, gdyż dotarcie do nich umożliwia jest dopiero po zdobyciu konkretnego przedmiotu, możliwego do uzyskania w zaawansowanym momencie progresji fabularnej.

[16] Zob. P. Kubiński, *Gry w świetle narratologii transmedialnej...*, lub rozszerzoną wersję artykułu: Idem, *Cyfrowe opowieści...*

cyjnych wariacjach[17]. *Dark Souls* nie stanowi tutaj wyjątku. Najistotniejszym elementem gameplaya jest nawigowanie po starannie wykreowanym świecie, wypełnionym postaciami, różnorodnymi lokacjami[18], wpływając na niego oraz reagując na wszelakie wydarzenia[19]. „Dynamiczny model zmieniających się sytuacji” będzie różny dla każdego użytkownika. Kreowane mentalnie reprezentacje światopowieści będą różniły się w zależności od umiejętności poznawczych i interpretacyjnych graczy w rekonstruowaniu narracji. Światopowieść będzie również obejmowała jednostkowe, unikalne doświadczenia użytkowników wynikające z gameplaya, które również charakteryzują się narracyjnością. To z kolei jest niezwykle istotne,

gdyż zrywa z podziałem na gameplay i fabułę, pozwalając na szerokie zbadanie m.in. przestrzeni w kontekście potencjalnych światopowieści.

Restrykcja konwencjonalnych środków narracyjnych

Zanim rozpatrzę narracyjny potencjał przestrzeni cyfrowej w *Dark Souls*, chciałbym zwrócić uwagę na pewne cechy (często odróżniające tę grę od pokrewnych jej tytułów z gatunku cRPG) mające wpływ na potencjał narracyjny całego dzieła. Przede wszystkim to, z czym twórcy *Dark Souls* natychmiastowo konfrontują gracza, to technika narracyjna *in media res*. Czołówka będąca sceną przerywnikową[20], pobieżnie streszcza wielkie wydarzenia sprzed zapewne tysięcy lat, dające początek epoce, podczas której będzie rozgrywała się akcja. Epoka, która właśnie dobiega końca. Po ustaleniu wyglądu awatara, ekwipunku oraz podstawowego zestawu statystyk za sprawą sceny przerywnikowej gracz dowiaduje się, że bohater, w którego się wcieli (można nadać mu dowolne imię), jest zamknięty na wieczność w azylu dla nieumarłych, w którym przebywają ludzie objęci klątwą. Wszelkie detale odnośnie do tego, jak się tam znalazł, kim był i jak funkcjonuje otaczający go świat, są dla gracza nieznanne[21]. Warto nadmienić, że – jak to bywa w grach tego typu – gracz może opcjonalnie odegrać jakąś rolę (stąd nazwa *role-playing game*), tj. nadać swojej postaci pewne tło fabularne określone przez niego, jednak jeżeli pragnie zachować spójność ze światem przedstawionym, będzie to możliwe dopiero przy ponownych rozgrywkach, kiedy, mając już określoną wiedzę na temat świata, zacznie grę na nowo. Podczas pierwszego kontaktu ma szczątkowe informacje o świecie, w którym się znalazł.

Bohater zostaje uwolniony przez postać w stroju rycerza, który zrzuca mu truchło wraz z kluczem do celi przez wyrwę w sklepieniu. Gracz zyskuje kontrolę nad swoim awatarem i usiłuje znaleźć wyjście z Północnego Azylu Nieumarłych[22]. Gracz, nawigując przestrzeń

[17] Idem, *Cyfrowe opowieści...*, s. 333.

[18] Lokacją jest wycinek przestrzeni świata gry. W przypadku *Dark Souls* granice poszczególnych lokacji określane są powiadomieniem będącym częścią interfejsu, informującym o wejściu do lokacji oraz o jej nazwie.

[19] Co odnosi się do wszelkich przejawów interaktywności, włącznie z angażowaniem się w walkę z przeciwnikami.

[20] Ang. *cut scene*. Sformułowanie to oznacza sekwencję bądź scenę zaimplementowaną w bieg rozgrywki, zaaranżowaną z użyciem technik filmowych (ruchów kamery, zróżnicowanych planów filmowych, montażu itd.), podczas której gracz nie ma kontroli nad kamerą wirtualną ani nad awatarem bądź agentem. Więcej na temat scen przerywnikowych zob. J. Pigulak, *Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. K.M. Maj, M. Kłosiński, Kraków 2019.

[21] Możliwość kreacji awatara przez użytkownika, co za tym idzie konteksty nielinearności i ergodyczności, jest bardzo istotna dla specyfiki *Dark Souls*, choć nie jest to cecha unikalna dla tej gry.

[22] Spolszczona nazwa lokacji pochodzi z oficjalnej polskiej lokalizacji gry *Dark Souls: Remastered* (From Software, 2018), która jest usprawnioną edycją *Dark Souls: Prepare to Die Edition* (From Software, 2013), ta z kolei jest edycją zawierającą dodatki fabularne, rozszerzające oryginał – *Dark Souls* (From Software, 2011). Wszelkie tłumaczenia cytatów, lokacji i nazw

Azylu, musi znaleźć drogę ucieczki. Główną przeszkodą okazuje się być wielki demon, który w pewnym momencie dopada postać rycerza. Gracz może zainicjować dialog, podczas którego ledwo żywy rycerz informuje gracza o historii krążącej w jego rodzinie o wybranym nieumarłym, który miał uciec z Azylu, udać się na pielgrzymkę do Lordran, krainy bogów, uderzyć w Dzwon Przebudzenia i wtedy poznać swoje prawdziwe przeznaczenie. Opowieść rycerza sugeruje użytkownikowi pierwsze cele gry: opuszczenie Azylu, dostanie się do krainy Lordran i odnalezienie wspomnianego dzwonu. Nie następuje to jednak stosunkowo szybko w porównaniu z innymi tytułami tego gatunku^[23]. Same informacje są dość ubogie, tendencja polegająca na przekazywaniu lakonicznych, niejednoznacznych informacji będzie przeplatać się przez całą grę. Widoczne jest to w systemie dialogowym, różniącym się od bardziej konwencjonalnych systemów, znanych chociażby z serii *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 2011), w której gracz ma dostępne do wyboru wiele różnych opcji podczas rozmowy, co składa się na złożone drzewka dialogowe^[24]. Twórcy *Dark Souls* świadomie rezygnują z takiego systemu, dając jedynie sporadycznie możliwość odpowiedzi „tak” bądź „nie”. Umniejszenie narracyjnej wagi dialogów jest jedną z ważniejszych składowych otoczki tajemnicy i enigmy. Potęgowane są one przez użycie techniki *in media res*. Technika ta wzmacnia ciekawość odbiorcy, chęć rozwikłania zagadki wpływają na zaangażowanie. Dowodem skuteczności takiej strategii narracyjnej są niezliczone opracowania elementów historii bądź fabuły dostępne w sieci, szczególnie w formie wideoesejów^[25]. Ograniczenie informacji przekazywanych przez system gry nie oznacza jednak, że *Dark Souls* jest mniej narracyjne niż gry ze wspomnianej wyżej serii. Elementy składające się na światopowieść przedstawiane są wolniejszym tempem i wymagają zwiększonej uwagi gracza. Informacje, które zazwyczaj znalazłyby się w dialogach, tutaj zawarte będą na innych płaszczyznach. Jednym z najważniejszych elementów konstytuujących potencjał

narracyjny jest właśnie aranżacja przestrzeni i jej wypełnienie, co postaram się udowodnić, kontynuując rozważania.

Rozszyfrowując porządek świata gry – motywy postsekularne

Uciekający z Azylu bohater zostaje zabrany przez wielkiego ptaka do Lordran, a konkretnie do Kaplicy Firelink, osadzonej przy zboczach stromej góry. Z poziomu gruntu wydają się to być nieidentyfikowalne ruiny, pokryte grubą warstwą mchu i roślinności, często nieodróżnialne od głazów. Przemierzając to, co niegdyś było wnętrzem budowli, możemy dostrzec ołtarz z zachowanym pomnikiem, co pozwala przypuszczać, że kiedyś było to miejsce kultu. W drodze do kolejnej lokacji, patrząc na Firelink z większej odległości, na wyżej postawionym terenie, możemy dostrzec resztki arkad i ścian, które kiedyś składały się na katedrę. Aby z Firelink dostać się do Miasta Nieumarłych, gracz musi przejść za mury za pomocą akweduktu,

własnych pochodzą z edycji gry z 2018 r., jeżeli nie zaznaczono inaczej.

[23] Dla porównania warto przywołać dwie popularne gry cRPG, które miały premierę w podobnym okresie co *Dark Souls*. Zarówno *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), jak i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* (CD Projekt RED, 2012) zaczynają się od dialogów które gracz prowadzi z postaciami, bądź słucha dialogów prowadzonych przez inne postacie. Dialogi stanowią tutaj formę ekspozycji, która ma zaznajomić gracza z zasadami społecznymi, dynamiką pomiędzy frakcjami a innymi informacjami ważnymi dla odnalezienia się w świecie przedstawionym.

[24] Drzewka dialogowe to mechanika polegająca na interakcji z postaciami niezależnymi, imitująca rozmowę. Kwestie, które może zakomunikować gracz, wyświetlane są jako element interfejsu. Gracz dokonuje wyborów kwestii dialogowych swojego awatara, dopóki konwersacja się nie skończy.

[25] Jednym z czołowych twórców interpretujących elementy fabuły i świata *Dark Souls* w formie wideo w serwisie YouTube jest użytkownik o pseudonimie VaatiVidya. Zob. <https://www.youtube.com/user/VaatiVidya> (dostęp: 6.04.2021).

którego obecność świadczy o wyrafinowanym systemie wodociągowym. Miasto jest skomplikowaną siecią przejść, murów, ścieżek i budynków. Podzielone jest na trzy części. Na samym dole znajdziemy Dolne Miasto Nieumarłych, jego ulice z dwóch stron otulają ściśnięte kamienice o ciasnych pomieszczeniach. Idąc niżej, dojdziemy do Głębin, skomplikowanych kanałów znajdujących się pod miastem. Główna część miasta wypełniona jest większymi domostwami i fortyfikacjami. Przejście przez most zaprowadzi nas do Parafii Nieumarłych, gdzie budynki emanują już wzniosłością. Pnąc się w górę, dowiemy się, że najwyższym punktem miasta jest kościół, a na jego wieży znajduje się jeden z Dzwonów Przebudzenia[26]. Trzystopniowa konstrukcja Miasta Nieumarłych świadczy o panującej tam niegdyś hierarchii społecznej. Z kolei usytuowanie kościoła jeszcze bardziej potwierdza wagę religii w minionej kulturze. Minionej, ponieważ miasto zaludniają jedynie nieumarli, którzy już dawno postradali zmysły, a robiące wrażenie budowle pokryte są mchem i bluszczem.

Zarówno Firelink, jak i Miasto Nieumarłych wraz z tym, jak zostały zaaranżowane przestrzennie, są niezwykle ważne dla całości gry. Przede wszystkim świadczą o dużej obecności kultu w świecie gry, co jest ważne dla zbudowania obrazu koherentnego świata wraz z jego historią, ale również istotne interpretacyjnie dla całości gry. Wizualne odniesienia do budowli sakralnych, a także usytuowanie kościoła

[26] Dotarcie i zadzwonienie w Dzwon Przebudzenia to pierwsze ogólne zadanie, które jest zasugerowane graczowi. Dzieje się to za sprawą rycerza spotkanego w Azylu, co opisałem we wcześniejszej części rozdziału. Po przybyciu do Kaplicy Firelink gracz może porozmawiać z siedzącym przy ognisku wojownikiem, który poinformuje go, że istnieją dwa Dzwony Przebudzenia: jeden w Kościele Nieumarłych, a drugi głęboko pod ziemią, na dnie ruin Blighttown.

[27] E. Burke, *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968, s. 80.

[28] „Jego rola [Anor Londo – przyp. M.M.] i znaczenie zostają podkreślone przez wzorowanie się przy jego tworzeniu na katedrze w Medio-

w najwyższej części miasta przekazują graczowi informacje o istotności kultu w funkcjonowaniu świata diegetycznego, zanim gracz pozna dokładniej, kim jest obiekt kultu – Lord Gwyn. Wskazuje to również na jedno z najważniejszych pytań, które twórcy wydają się kierować do gracza w dalszej części rozgrywki – czy Gwyn jest fałszywym bogiem? Decyzja gracza z nim związana jest ostatecznym wyborem, wpływającym diametralnie na zakończenie gry. Choć jeszcze nie jest jasne, dlaczego gracz miałby podważać boski status Gwyna, przestrzeń gry daje mu pewne wskazówki wpływające na jego osąd i interpretację.

W minionej kulturze kult Gwyna był niezwykle istotny, jednak – co jest ważnym tropem interpretacyjnym – przestrzeń, po której nawigujemy, w większości składa się z ruin bądź opuszczonych miejsc. Choć ważność kultu jest dobitnie podkreślona, to nie da się nie zauważyć, że miejsca, które o niej świadczą, są w rozpadzie. Ich czas świetności już minął, możliwe, że tak samo jak czas Gwyna. Warto w tym kontekście przywołać kategorię wzniosłości. Edmund Burke wyznacza „brak” jako jedną z cech wzniosłości[27]. Ruiny są idealnym przykładem opisywanego przez Burke’a braku budzącego trwogę. Polegają bowiem na poetyce fragmentarycznej, ruina jest niedopowiedzeniem, utraconą pełnią. Wiążąc sakralne budownictwo z postacią Gwyna, zaobserwujemy, że również on jest tylko drobną cząstką dawnej świetności.

Jak dowiadujemy się podczas rozgrywki, wzniesione jeszcze wyżej wielkie miasto Anor Londo było siedzibą Lorda Gwyna oraz jego potomków. Król Gwyn uważany za boga, znany był jako władca słonecznego blasku. Miasto, jak przystało na dzieło bóstwa, emanuje wzniosłością i potęgą. Nawiązujące do gotyckiej architektury budowle i forteca Gwyna umieszczona w centrum konstytuują jego potęgę (zob. il. 1). Lokacja zawsze skąpana jest w świetle zachodzącego słońca. Górująca nad resztą budynków forteca, jak zauważa Michał Szymański, wzorowana jest na Katedrze w Mediolanie oraz Opactwie Westminsterskim[28]. Nawiązania do znanych katedr nie są przypadkowe. Naturalnie



Il. 1. Zrzut ekranu z gry *Dark Souls* (From Software, 2011). Ostatnie ujęcie sceny przerywnikowej, która pojawia się przed pierwszą wizytą w Anor Londo. W centrum miasta znajduje się Forteca Gwyna
 Źródło: Reddit.com, <https://tinyurl.com/3vs6zet8> (dostęp: 6.07.2021).

uruchamiają one konotacje z estetyką wzniosłości. Przytłaczają ogromem oraz przepychem, świadcząc o mocy i potędze bogów.

Mimo że twórcy projektem i estetyką siedziwy Gwyna sugerują sakralny charakter budowli, to również zaburzają ten obraz kilkoma elementami. Choć wygląda ona jak katedra, tytułowana jest fortecą, co wiąże ze sobą zupełnie inne tło semantyczne i etymologiczne. Takie załamanie może sugerować elitaryzm i egotyzm Gwyna. Dodatkowo, jak zauważa Szymański, budowla ma cechy charakterystyczne dla nowożytnego pałacu[29]. Poprzez wymieszanie stylów architektonicznych siedziba władcy słonecznego blasku zawieszona jest między charakterem sakralnym a reprezentacyjnym. Forteca z perspektywy pierwszego pojawiania się w lokacji wydaje się znajdować na tym samym poziomie, co samo słońce. Anor Londo jest jedyną lokacją całkowicie skąpaną w świetle słonecznym, zarówno na zewnątrz, jak i w środku budowli, gdzie światło wpada przez wielkie okna bądź wypełnia przestrzeń, będąc rozproszone. Uruchamia to kontekst chrześcijańskiej idei teofanii, a więc emanacji Boga przez światło[30].

Pod fortecą mieści się katedra wzniesiona ku czci córki Gwyna – Gwynevere. W innych zakątkach miasta możemy dostrzec pomniki ważnych figur – zaufanego rycerza Ornsteina, królewskiego kata Smougha czy samego Lorda Gwyna, którego pomnik stoi dumnie w otoczeniu grobów upamiętniających jego najlepszych rycerzy. Chwały zażywa nie tylko Gwyn, lecz także jego rodzina i najwierniejsi słudzy. Budynki w Anor Londo wspinają się ku niebu, patrząc

lanie. O źródle inspiracji świadczy charakterystyczna fasada artykułowana dużymi pinaklami i zwieńczona u szczytu oraz na dachu ponad setką mniejszych, a z góry sprawiająca wrażenie ażurowej konstrukcji. Jeśli natomiast przyjrzeć się samemu podziałom fasady i rozecie nad głównym portalem, widać inspiracje Opactwem Westminsterskim. Oczywiście podobieństwa mają charakter ogólny, a cała lokacja została w znacznym stopniu przekształcona i powiększona na potrzeby rozgrywki”. M. Szymański, *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart” 2017, nr 1–2(43–44), s. 155.

[29] Ibidem, s. 157.

[30] Ibidem.

w dół nie dostrzeżemy ich fundamentów, są daleko poza zasięgiem wzroku, gdzieś w cieniu. Uruchamia to kontekst nieskończoności, jednej z cech wzniosłości w ujęciu Burke'a[31]. Wielkie budowle przystosowane są do istot pokroju bóstw, fizycznie większych od przeciętnego człowieka. Oprócz okazałych srebrnych rycerzy, budowli bronią też strażnicy wielkości gi-

gantów. Ponownie wskazuje to na ogrom budzący trwogę[32]. Opisowane motywy gigantyzmu mogą być interpretowane w kategoriach ekscesu. Według Doma Forda gigantyzm wpisany w estetykę wzniosłości w *Dark Souls* jest przykładem przepychu, groteskowego ekscesu, którego rezultaty w formie upadku, zepsucia, opustoszenia są przestrożą dla braku limitów[33].

We wnętrzach budynków znajdziemy też komnaty przystosowane wielkością dla człowieka. Miasto musiało kiedyś tętnić życiem, zamieszkiwane przez bogów i ludzi. Teraz jednak jest niemalże opustoszałe i zamieszkałe głównie przez rycerzy strzegących potomstwa króla, które nadal rezyduje w komnatach fortecy. Naprowadza to nas ponownie na cechę „braku”. Anor Londo, przytłaczające ogromem zarysowane jest fragmentarycznie, ponieważ miasto jest opustoszałe, jego pełnia została utracona. Efekt ten jest spotęgowany w momencie, kiedy gracz zdecyduje się zabić Gwynevere. Córka władcy okazuje się być jedynie iluzją stworzoną przez jej brata – Gwyndolina Mroczne Słońce. Ten oskarża bohatera o świętokradztwo, a wraz ze złamaniem iluzji obecności jego siostry ginie też światło osnuwające miasto, sugerując, że ono również było iluzją. Można wywnioskować, że Gwyndolin chciał ukryć upadek cywilizacji stworzonej przez swojego ojca. Jak słusznie zauważa Szymański, motyw ten stanowi trawestację idei teofanii[34]. Jak widzimy, jest motywem często powracającym, co powoli zaburza autorytet Gwyna jako bóstwa[35].

Analiza kilku przykładowych lokacji pozwala wyłonić pewne wspólne cechy przestrzeni *Dark Souls*. Powracającym motywem jest niedgdyjsza wielkość i okazałość, po której zostają jedynie echa dawnej chwały. Powtarzalność motywu przemijalności wielkości podkreśla obraz niszczonego świata. Przestrzenna aranżacja sprawia, że gracz może odczuć piętno przemijającej epoki, zapowiedziane już w otwierającej scenie przerywnikowej. Przestrzeń dostarcza również ważnych informacji o religijności ludu Lordrean, a biorąc pod uwagę, że te miejsca w diegezie zostały wzniesione za sprawą Gwyna,

[31] E. Burke, op. cit., s. 82–84.

[32] Zob. ibidem, s. 81–82.

[33] D. Ford, *Giantness and Excess in Dark Souls*, International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) at Bugibba, Malta 2020.

[34] M. Szymański, op. cit., s. 156–157.

[35] Na tym etapie warto również zauważyć, że powracające elementy wzniosłości wpisane są w szersze estetyczne doznanie gry jako całości. Daniel Vella proponuje czytanie gier wideo z perspektywy „ludycznej wzniosłości”, sugerując napięcie pomiędzy dążeniem gracza do osiągnięcia mistrzostwa w grze a zaakceptowaniem niemożliwości pełnego zrozumienia sposobu działania systemu pod powłoką danej gry wideo. Vella wyznacza *Dark Souls* jako egzemplifikację jego konceptów m.in. ze względu na enigmatyczną strategię braku wyjaśnień dla działania mechanik gameplayowych oraz topografię świata gry, która zaprojektowana jest pod kontrolowanie percepcji widza, tj. sugerowanie motywów nieskończoności i tajemnicy. Istotną częścią doświadczania wzniosłości w *Dark Souls* jest również kwestia trudności rozgrywki, którą również sugeruje Vella (choć nie rozwija). Wszak napięcie pomiędzy usiłowaniem uzyskania mistrzostwa a napotykanym „oporem” ze strony poziomu trudności gameplaya (który po części opisuje w dalszej części tekstu) może być rozumiana w kluczu estetycznego doznania wzniosłości. Za Vellą idzie również Mateusz Felczak, poszukując śladów estetyk romantyzmu w grach wideo. Część z tych kontekstów była przeze mnie rozważana w pełnej wersji tekstu i choć stanowią one wartościowe rozszerzenie dla namysłu o narracyjności *Dark Souls*, to objętość tych wątków domaga się osobnego przyjrzenia na łamach innego tekstu. Zob. D. Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 15(1); M. Felczak, *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*, „Panoptikum” 2020, nr 24(31), s. 28–44.



Il. 2. Porównanie: z lewej zrzut ekranu z gry *Dark Souls* (From Software, 2011); z prawej *Wieża Babel*, P. Breugel, 1563. Projekt lokacji Pieca Pierwszego Płomienia nawiązuje do obrazu Breugela

Źródła: *Dark Souls* Wiki, <https://tinyurl.com/5n7wvdrd> (dostęp: 6.07.2021); Wikipedia, hasło: *Wieża Babel*, <https://tinyurl.com/yjk7cra5> (dostęp: 6.07.2021).

świadczy to o jego egotyzmie, dopełnia wizerunek potężnego władcy, który panicznie bał się końca swoich rządów.

Bardzo dobrym przykładem jeszcze bardziej umacniającą taką interpretację jest lokacja o nazwie Piec Pierwszego Płomienia. Jest to miejsce, w którym Gwyn nienaturalnie podsycił gasnący ogień, przedłużając Epokę Ognia, a więc czas swojego panowania. Michał Szymański wskazuje na bardzo bliskie wizualne podobieństwo tej lokacji z obrazem Pietera Breugela (starszego) *Wieża Babel* (1563)[36]. Nawiązanie do wieży Babel wprowadza ważne konteksty interpretacyjne (zob. il. 2). Miejsce przedłużenia Epoki Ognia przez Gwyna nacechowane zostaje symboliką wyobrażeń o wieży Babel obecnej w kulturze europejskiej. Sugeruje pychę władcy światła słonecznego, za którą musi on ponieść konsekwencje. Symbolizuje upadek niegdyś wielkiej cywilizacji oraz przedsięwzięcie niemożliwe do wykonania – przedłużenie Epoki Ognia, a więc przeciwstawienie się naturze. Taką interpretację sugeruje również końcowa konfrontacja z Lordem, podczas której nosi on tytuł „władcy popiołów”, co niejako stanowi puentę dla proponowanych przeze mnie rozważań. Gwyn okazuje się być fałszywym bóstwem, którego okres panowania już dawno minął, a który w swojej pysze starał się go przedłużyć i teraz ponosi karę za egotyzm. Do tych wniosków interpretacyjnych prowadzi aranżacja przestrzeni. Kieruje ona odbior-

cę na konteksty filozoficzne, architektoniczne i pochodzące z zakresu historii sztuki, które wspierają wyłonienie się spójnej interpretacji.

Co ważne, narracja przestrzenna poprzedza rozwiązania opierające się na dialogach częściej spotykane w grach tego gatunku. Informacje o funkcjonowaniu kultu w świecie oraz Lordzie Gwynie przekazywane są za sprawą przestrzeni znacznie wcześniej, niż jakkolwiek postać o tym wspomni. Ponadto dialogi bywają niezwykle zwodnicze, postacie nie mają wystarczającej wiedzy do objawienia prawdy o Gwynie, można podejrzewać, że niektóre z nich kłamią. Postać o imieniu Frampt Poszukiwacz Królów, pretendując do bycia mentorem dla gracza, wychwala Gwyna, twierdząc, że przedłużenie jego Epoki zniesie klątwę nieumarłych. To przeświadczenie dzieli zdecydowaną większość postaci w świecie *Dark Souls*. To, co przekazywane jest za pośrednictwem narracyjności przestrzeni, podważa jednak prawdziwość Frampta. Prawdę jawnie wyjawia bliźniaczy Framptomu Kaathe Mroczny Prześladowca, który oskarża Gwyna o przeciwstawienie się naturalnej kolei rzeczy (odejściu Epoki Ognia na rzecz kolejnej), nakładając przez to na lud klątwę nieumarłych. Dzieje się to jednak w końcowym etapie gry, przed pojawieniem się w Piecu Pierwszego Płomienia,

[36] M. Szymański, op. cit., s. 158; P. Breugel, *Wieża Babel*, olej na desce, 1563, Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu.

ale na długo po wizycie w Anor Londo. Jeżeli gracz nie odczyta podawanych wyżej dowodów na prawdomówność Kaathe bądź pominie opcjonalne zniesienie iluzji Gwyndolina, może dojść do innych wniosków interpretacyjnych, a jego światopowieść będzie znacząco różniła się od proponowanej przez mnie rekonstrukcji wydarzeń. W dalszych rozważaniach podam jeszcze jeden przykład unikalności światopowieści w zależności od sposobu prowadzenia rozgrywki przez użytkownika.

Warto nakreślić kilka dodatkowych cech konstrukcji przestrzeni w *Dark Souls*, które poniekąd wychodzą poza motyw kultu i upadłego królestwa. Przestrzeń całej krainy ma charakter bardziej wertykalny niż horyzontalny. Najlepiej dostrzegalne jest to z perspektywy Kaplicy Firelink, która umieszczona jest pośrodku świata. Kierując się ku górze, znajdziemy m.in. wspomniane wyżej miasta. Na dole również znajdziemy pewne miasto – Blighttown. Skąpane w mroku między fundamentami Miasta Nieumarłych, zamieszkałe jest przez spaczonych nieumarłych – wygnańców, którzy zmienili się zapewne za sprawą wszechobecnej tam trucizny. Kontrast budowany chociażby za sprawą odmiennych projektów lokacji jest istotny dla zrozumienia całego obrazu świata.

W Blighttown zabudowy zrobione są ze staro drewna w bardzo prowizoryczny sposób. Pnąc się wokół filarów, sprawiają wrażenie, że mogłyby się w każdej chwili zaważyć i spaść na dno, wprost do wielkiego bagna. Każda z lokacji prezentuje odmienną estetykę w swojej stylistyce, architekturze, scenografii czy w oświetleniu, a co za tym idzie – w barwach. Konstytuuje to unikalny, odmienny charakter poszczególnych

lokacji, dzięki czemu odbiorca może przypisać każdej niepowtarzalnej cechy. Jest to wygodne dla nawigacji w otwartym świecie, gdyż trudno pomylić jedną lokację z drugą, a w konsekwencji łatwiej się odnaleźć w ich przestrzeni. Ma to również znaczenie dla narracji. Na przykładzie podanych lokacji wywnioskować można, w jaki sposób funkcjonowało społeczeństwo. Od slumsów nieumarłych, przez miasto ludzi, aż po architektoniczną wzniosłość tych uważanych za bogów. Jeszcze niżej znajdziemy Ruiny Nowego Londo, Katakumby czy w końcu Nowe Izalith – siedzibę demonów. Miejsca albo zapomniane przez ludzi, albo zamieszkałe przez istoty wyklęte. Wertykalny charakter projektu świata reprezentuje zatem również zasady jego funkcjonowania w diegezie przez prostą zależność usytuowania lokacji.

Przebieg rekonstrukcji wydarzeń

Odchodząc od ogólnego spojrzenia na świat *Dark Souls*, kierując się ku bardziej konkretnym przykładom, konieczne będzie wprowadzenie rozważań odnośnie do rekwizytów (przedmiotów)[37] i ich funkcji w mechanice oraz narracyjności gry. Oczywiście, z perspektywy gameplaya ich głównym celem jest funkcjonalność. Przedmioty w *Dark Souls* w większości są obiektami użytkowymi: elementami ekwipunku, materiałami eksploatacyjnymi (np. służącymi do nakładania na postać efektów przydatnych podczas walki i eksploracji, takich jak zaklęcia zwiększające obronę fizyczną albo zioła redukujące objawy zatrucia) bądź kluczami otwierającymi skróty i przejścia. Każdy przedmiot pełni jednak dodatkową, istotną funkcję dla narracyjności tekstu: opatrzony jest opisem wyświetlanym poprzez interfejs menu ekwipunku. Charakter opisów jest niejasny – czy są częścią diegezy, subiektywnymi komentarzami głównego bohatera, czy może po prostu pozadiegetyczną wiedzą o świecie przedstawionym dostępną jedynie dla gracza. Ta kwestia pozostawiona jest indywidualnej interpretacji użytkownika.

Co szczególnie istotne, przedmioty wraz z opisami i ich usytuowaniem w przestrzeni

[37] Przedmioty w grach wideo są obiektami zawartymi w świecie gry, które mogą być podniesione przez gracza. Zazwyczaj są korzystne dla awatara/agenta. Przedmioty mogą charakteryzować się różnymi cechami w zależności od typu gry. W grach cRPG są to zazwyczaj elementy ekwipunku, zasoby (np. przedmioty przywracające punkty zdrowia), rekwizyty istotne fabularnie, pomniejsze przedmioty służące głównie do handlu.

gry stanowią jedno z kluczowych elementów składających się na konstruowanie światopowieści. Ich rozmieszczenie w przestrzeni jest równie ważne jak treść opisów, gdyż żaden przedmiot (pomijając nieliczne z nich, które mają szansę być pozostawione przez niektórych pokonanych przeciwników) nie jest umieszczany przez system gry w losowy sposób, a sytuowany w sposób odgórnie ustalony w konkretnych miejscach przez twórców gry. Oznacza to, że opis przedmiotu, za którym idzie dawka informacji, jest ściśle związany z miejscem, w którym można ów przedmiot znaleźć. Obecność przedmiotu sygnalizowana jest błękitnym światłem, będącym elementem interfejsu, elementem niediegetycznym wizualizowanym w taki sposób, jakby należał do diegezy. Tak twórcy sprawiają, iż przedmioty stają się łatwe do spostrzeżenia, oraz podkreślają ich usytuowanie względem otaczającej je przestrzeni. Nawigowanie w przestrzeni w celu znajdowania przedmiotów nie tylko skutkuje rozwojem postaci, ale też odkrywaniem kolejnych elementów służących do rozszyfrowania fabuły, historii świata czy motywacji bohaterów.

Dobrym zobrazowaniem tego, jak aranżacja lokacji, nawigowanie w nich oraz rozmieszczenie przedmiotów wraz z ich opisami mogą tworzyć narracyjną całość, jest przykład części Demonicznych Ruin. Miejsce to znajduje się jeszcze niżej niż wspomniane wcześniej dno Blighttown. Zamieszkane jest przez demony, które zrodziły się z chaosu spowodowanego przez jedną z Lordów (bogów) – Wiedźmę z Izalith i jej Córy Chaosu. Podziemne miasto chaosu wypełnione jest lawą, której źródłem jest Nieustanne Wyładowanie – ogromny demon w nieskończoność produkujący lawę. Gracz musi się go pozbyć, żeby dostać się do niższych części lokacji. Walka może potoczyć się na różne sposoby, ale opiszę tylko jeden wariant, który w najpełniejszy sposób obrazuje specyficzną narracyjność *Dark Souls*.

Kiedy gracz dostanie się na szczyt umieszczoną na wysokości poziomu twarzy demona zauważy, że ten nie atakuje go. „Nieustanne...” zaatakuje gracza tylko, jeżeli on pierwszy go

sprowokuje bądź dokona niżej opisanego czynu. Rozglądając się po dostępnej przestrzeni urwiska, gracz może zauważyć, że demon pilnuje małej kaplicy, na której leży suche ciało, a nad nim widnieje błękitne światło oznaczające obecność przedmiotu. Jeżeli użytkownik zabierze przedmioty z ciała, którymi okazują się być elementy stroju w swojej nazwie opisanego jako „czarny, obszyty złotem”, demon zaatakuje go natychmiast po zauważeniu zajścia. Gracz, unikając ciosów giganta, może spróbować przemieścić się w kierunku kamiennego portalu – przez który przeszedł, żeby dostać się na szczyt – i tym samym odejść z zasięgu płomiennych ramion olbrzyma. Ten w swojej złości wykona wielki skok, próbując zmiażdżyć awatara gracza ramieniem, i straci grunt pod nogami. Teraz wbita w skałę płomienna dłoń jest jedyną rzeczą, która ratuje go przed spadnięciem w bezkresną otchłań ku śmierci. Gracz kilkoma ciosami może pozbawić go chwytu. Istotne jest, że demon wykona samobójczy skok jedynie wtedy, gdy gracz zdecyduje się na ograbienie kaplicy, w przeciwnym razie olbrzym zachowuje więcej zdrowego rozsądku. Gracz na tym etapie nie jest w stanie zrozumieć pobudek samobójczego zachowania demona, jednak może dostrzec, że związane jest to z zabraniem konkretnego przedmiotu z przestrzeni. Sprawdzając opis zdobytego stroju, gracz czyta: „Należał do Quelany z Izalith, matki piromancji i Córy Chaosu. Nosiła te wyszywane złotem szaty jeszcze przed Erą Ognia... [38]” Demon bronił zatem miejsca pochówku Quelany. Jasne staje się teraz istnienie jakiejś, można założyć, silnej relacji pomiędzy tymi postaciami. Kolejne działania gracza mogą wyjaśnić tę zagadkę.

Pozbycie się źródła lawy pozwala na kontynuację eksploracji w głąb. Gracz napotka w końcu Demona Stonogę, który po pokonaniu zostawia po sobie „Osmolony pomarańczowy pierścień”, którego opis brzmi następująco: „Ponieważ jego wrzody były rozpalane od urodzenia przez lawę, jego siostry – wiedźmy – podarowały mu ten

[38] *Dark Souls: Remastered* (From Software, 2018).

specjalny pierścień. Niestety, jak przystało na głupca, którym był, szybko upuścił swój skarb, a w miejscu, na które ten upadł, zrodził się straszliwy stunożny demon”[39]. Jest to zwrot fabularny otwierający zupełnie nowe możliwości interpretacyjne. Ogromny demon przedstawiony graczowi jako przeszkoda, znany jedynie z wyswietlanego imienia – Nieustanne Wyładowanie i zatrważającego wyglądu nabiera zupełnie innego znaczenia i głębi jako postać. Był to syn Wiedźmy z Izalith, spaczony przez chaos. Broniący grobu swojej zmarłej siostry, przywiązany do niej na tyle, żeby zaryzykować swoje własne życie, żeby zatrzymać tego, który śmiał dotknąć jej ciała. Zaznaczam, że równie ważne co treść opisów przedmiotów jest ich przestrzenne rozmieszczenie. Szaty pozwalają nam zidentyfikować ciało, przy którym się znajdują, co z kolei pozwala zrozumieć powierzchowne relacje pomiędzy Quelaną a demonem. Znalezione niżej pierścień uzupełnia brakujące informacje. Opis cierpiącego brata zgadza się z wizualnym przedstawieniem Nieustannego Wyładowania, razem z zależnością przestrzenną pomiędzy „upadkiem” pierścienia a położeniem demona broniącego kaplicy. Relacje pomiędzy postaciami na skutek poprawnego odczytania wskazówek przestrzennych stają się o wiele głębsze.

Uczłowieczenie bestialsko wyglądającego Nieustannego Wyładowania każe podważyć przekonanie o wyłącznie negatywnym nacechowaniu demonów funkcjonującym w diegezie gry. O antropomorfizmie demonów świadczą również wizualne aspekty przestrzeni przez nich zamieszkałej i zależności przestrzennych pomiędzy postaciami a ich umiejscowieniem w świecie. Pomimo przerażających, bestialnych i zwierzęcych aparycji demonów wskazujących na ich animalistyczną naturę Demoniczne

Ruiny i dalej Zagubione Izalith wypełnione są wyrafinowaną architekturą, zupełnie unikalną względem innych lokacji. W kilku miejscach możemy zaobserwować płomienne magiczne pismo runiczne. Demony są w stanie wykucnąć własną broń. Demon Capra (można go spotkać w Dolnym Mieście Nieumarłych) zestawiony jest z dwoma psami, co oznacza, że jest w stanie je oswoić. Przywołując wcześniej wspomniany Północny Azyl Nieumarłych, trzeba zaznaczyć, że jego ostatnim strażnikiem jest właśnie demon, co oznacza, że musiał dojść do porozumienia z tymi, którzy Azyl zbudowali. Umieszczenie postaci w danej przestrzeni również powoduje istotne skutki narracyjne, w tym przypadku składa się na szereg dowodów świadczących o tym, iż demony to rozumne stworzenia, które zbudowały własną cywilizację.

Znaczna część narracyjności *Dark Souls* kształtowana jest za pośrednictwem przestrzeni i jej aranżacji; narracja może być aktualizowana przez odnajdywanie w przestrzeni szczątkowych informacji w postaci krótkich opisów przedmiotów oraz umiejętną interpretację tych przedmiotów w stosunku do przestrzeni, która je otacza. Przez tę formę kształtowania narracji wraz z ograniczeniem ilości dialogów gra potęguje efekty techniki *in media res*. Twórcy liczą, że gracz sam, zaintrygowany otaczającą go dozą tajemnicy, będzie starał się przyjrzeć wszystkim możliwym znalezionym poszlakom i ułożyć je w koherentną opowieść. Co ważne, czytanie opisów czy uważne przyglądanie się otoczeniu są czynnościami zupełnie fakultatywnymi, niekoniecznymi do ukończenia gry. Strukturę narracyjności *Dark Souls* można opisać potocznie jako łamigłówkę pełną niedopowiedzeń. Elementów składających się na jeden wątek fabularny zazwyczaj jest mnóstwo. Dla przykładu powrócę do omawianego wątku Quelany i jej brata. Jeżeli gracz będzie wystarczająco dociekliwy, po spełnieniu pewnych wymogów może spotkać całą i zdrową Quelanę na dnie Blighttown. Słuchając jej wypowiedzi, dowiemy się, że wyparła się swoich korzeni rodzinnych i potępia stworzenie chaosu przez jej matkę. Łącząc to ze zdobytą wiedzą, można wydedukować, że ukar-

[39] Ibidem, tłumaczenie własne M.M. Tekst oryginalny: *Since his sores were inflamed by lava from birth, his witch sisters gave him this special ring. But fool that he is, he readily dropped it, and from that spot, a terrible centipede demon was born.* Decyduję się na własne tłumaczenie, ze względu na odmienny wydźwięk polskiej lokalizacji opisu względem oryginału.

towała swoją śmierć i uciekła z Zagubionego Izalith. Natrafienie na te informacje znacząco zmienia postrzeganie relacji między postaciami i kognitywnie formujący się ciąg wydarzeń. Światoopowieści graczy mogą więc znacząco się różnić w zależności od tego, jak uważni i dociekliwi są podczas gameplaya. Tak wykreowana narracyjność bardzo wpasowuje się w duch i założenia narratologii transmedialnej.

Rozgrywka w nieprzyjaznym środowisku. Formowanie gameplaya za pośrednictwem przestrzeni

Przechodząc do zagadnień formowania się wydarzeń znaczących w światoopowieściach graczy za pośrednictwem gameplaya, zamierzam przyjrzeć się bardziej detalicznie rozwiązaniom przestrzennym, wpływającym bezpośrednio na rozgrywkę, determinującym sposób interakcji użytkownika ze światem diegetycznym. Następnie przeanalizuję projekty lokacji w poszukiwaniu zabiegów formujących gameplay, ze szczególnym uwzględnieniem detali przestrzennych. Ważnym kontekstem będą rozważania Michaela Nitsche'a zaprezentowane w jednej z pierwszych monografii dotyczących przestrzeni cyfrowych (*Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*). Badacz, opisując korelacje i różnice pomiędzy medium gry wideo a pokrewnym mu medium filmu (pokrewieństwo to determinowane jest audiowizualnością obu mediów), korzysta z terminologii filmoznawczej[40]. Nitsche, pisząc o przestrzeni digitalnej, charakteryzuje ją tak, jak gdyby rejestrowana była przez kamerę filmową. W obu mediach kamera (bądź kamera wirtualna) jest w stałej relacji z przestrzenią, filtruje ją i prezentuje[41]. Autor zwraca uwagę na ważność architektury w postrzeganiu przestrzenności w filmie w połączeniu z ruchem kamery[42]. Kontynuując alegorię filmowej kamery, możemy przestrzeń unaocznioną przez wirtualną kamerę (kontrolowaną przez gracza) traktować jako *mise-en-scène*[43]. Przy analizie *Dark Souls* najważniejszymi elementami *mise-en-scène* będą dla mnie scenografia i rekwizyty oraz pozycja postaci i obiektów.

Mówiąc o gameplayu w *Dark Souls*, na wstępie należy poruszyć wątek trudności rozgrywki. Nie jest to gra, która należy do łatwych, trudno tu też o kompromisy na poziomie mechaniki gry pozwalające na ułatwienie graczowi rozgrywki. Świat gry wypełniony jest mnóstwem wszelkiego rodzaju przeciwników. Walka więc staje się jedną z kluczowych mechanik gry. Rodzajów broni i stylów walki jest mnóstwo, choć niezależnie od dobranego ryzsztunku czy magicznych zaklęć podstawa każdej skutecznej strategii będzie zawsze taka sama – zadanie jak największej liczby obrażeń przeciwnikowi i przede wszystkim uniknięcie własnych obrażeń. Każdy przyjęty cios redukuje pasek zdrowia. Kiedy ten wyczerpie się, awatar umiera. Obrażenia zadawane przez przeciwników są bardzo wysokie i zazwyczaj kilka niezablokowanych ciosów będzie skutkowało śmiercią awatara. Te zadawane przez gracza są równie duże. Przez to walka staje się bardzo dynamiczna, a najważniejszymi czynnikami przesądzającym o powodzeniu bądź porażce (w teoretycznej sytuacji, gdzie czynniki przestrzenne nie są istotne strategicznie, np. otwarta przestrzeń) są umiejętności w posługiwaniu się ryzsztunkiem, w wykorzystywaniu ekwipunku oraz refleks gracza[44]. Przeciwnicy są

[40] Zob. M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge – London 2008.

[41] Ibidem, s. 77–78.

[42] Ibidem, s. 75.

[43] *Mise-en-scène* rozumiem jako inscenizację, wszystkie aspekty wizualne zawarte w kadrze. W przypadku gry wideo (ze względu na interaktywną specyfikę) będą to zatem wszystkie elementy przestrzeni możliwe do objęcia kamerą wirtualną.

[44] Należy nadmienić, że statystyki awatara również odgrywają ważną rolę w zwycięstwie, ale nie najważniejszą. Przy rozwoju postaci nie jest rzeczą najistotniejszą, aby w możliwie jak najlepszy sposób rozprościć punkty umiejętności. Zazwyczaj intuicyjne rozdawanie punktów, wedle upodobań użytkownika, będzie w zupełności wystarczające do skonstruowania postaci, która będzie odpowiednio silna. Równocześnie,

wielce zróżnicowani, prawie zawsze unikalni dla każdej lokacji. Walczą więc w przeróżny sposób. Żeby być skutecznym, gracz powinien nauczyć się ruchów każdego z nich. Zazwyczaj przychodzi to naturalnie, poprzez powielanie tych samych czynności w celu zdobycia wiedzy, jednak oznacza to, że konfrontacja z każdym nowym przeciwnikiem będzie dużym wyzwaniem. Wielokrotność, z jaką gracz może podchodzić do starć, osiągnięta jest za sprawą tego, iż w grze nie ma śmierci jako takiej. Po śmierci gracz pojawia się znowu przy ostatnim ognisku, przy którym odpoczywał.

Jest to kluczowa mechanika gry. Śmierć bowiem jest okazją do ponownej konfrontacji

obrażenia zadawane przez przeciwników są na tyle duże, że nawet sterując awatarem o bardzo wysokim poziomie i rozwiniętych statystykach, gracz nie będzie mógł sobie pozwolić na bagatelizację większości potyczek. Dlatego też uważam, iż sprawne posługiwanie się bronią i unikanie/blokowanie ciosów oraz odpowiednie zarządzanie przedmiotami jest znacznie ważniejsze w przesądzeniu o zwycięstwie bądź porażce od przewagi w statystykach awatara.

[45] *Checkpoint* jest miejscem w przestrzeni świata gry, w którym awatar/agent pojawia się („odradza”) po śmierci. Odrodzenie pozwala na kontynuację rozgrywki. Aktywacja *checkpointu* może być automatyczna (wymaga pojawienia się awatara/agenta w miejscu *checkpointu*) bądź może wymagać interakcji (w *Dark Souls* wymagane jest wejście w interakcję z ogniskiem). *Checkpointy* mogą być wyznacznikiem postępu w poziomie lub w lokacji (kolejny aktywowany *checkpoint* zastępuje poprzedni).

[46] W przypadku pokrewnych gier cRPG, np. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, mamy do czynienia z systemem autozapisu, w czasie którego system gry tworzy co jakiś czas kopię aktualnego postępu. Kiedy awatar umiera, gra cofa postęp do momentu ostatniego autozapisu, tak jakby „cofała czas gry”. W *Dark Souls* struktura temporalna nie jest w ten sposób zaburzana, a każda śmierć jest zawarta w diegezie, a więc też w światopowieści.

[47] Istnieją pewne wyjątki co do „wrogości” lokacji. Takim wyjątkiem jest Kaplica Firelink, która jest niezwykle istotna dla interpretacji gry, choć przedstawienie pełnej jej charakterystyki wychodzi poza ramy tego artykułu.

z problemem i rozwiązania go z większą wiedzą, po lekcji wynikającej z popełnionych błędów. Po śmierci awatara gra nie kończy się, awatar „odradza się” przy ognisku będącym miejscem ostatniego odpoczynku (przeciwnicy, których pokonał, również „odradzają się”). Ogniska więc są rodzajem *checkpointu*[45], miejscem w lokacji gry, w którym awatar pojawia się po śmierci. Istotną cechą takiego rozwiązania tej kwestii jest to, że zarówno śmierć, jak i odrodzenie awatara są zawarte w diegezie gry i umotywowane kłopotą nieumarłych, sprawiającą, że ciało zawsze powraca do życia[46]. Przez takie rozwiązanie każda śmierć stanowić będzie część światopowieści. Kolejne porażki i kolejne próby w konfrontacji z jakimś problemem będą prowadziły do niezwykle unikalnych wydarzeń dla każdego gracza. Szczególnie trudne konfrontacje będą miały tutaj duży potencjał narracyjny. W ujęciu z perspektywy światopowieści może być to opowieść starcia o wielu próbach, porażkach i w końcu satysfakcjonującym zwycięstwie. Bądź wręcz przeciwnie, może to być historia nieprzekraczalnej przeszkody, w której bohater po wielu śmierciach odnosi ostateczną porażkę i wybiera inną drogę. Sam *gameplay* ma tu wielki potencjał narracyjny i diegetyzacja śmierci, umożliwiająca wielokrotną konfrontację z danym problemem, jest ważnym czynnikiem tego potencjału.

Ogniska rozmieszczone w dużych odległościach od siebie, mogą być wyznacznikiem postępu gracza w lokacji. Odpoczywający przy nich gracz może wydać punkty doświadczenia na rozwój postaci, odnowić zapas przywracających punktów zdrowia butelek Estusa, naprawić broń i naładować zaklęcia. Kojarzyć się one będą zatem pozytywnie, szczególnie że ich bezpieczna aura silnie kontrastuje z wrogością całej reszty przestrzeni poszczególnych lokacji[47]. Jest to prawda zarówno pod względem *gameplaya*, jak i aspektów wizualnych – przyjemny blask ognia wyróżnia się na tle zazwyczaj ciemnych przestrzeni. Odpowiednie wyróżnienie w przestrzeni oraz nadanie określonego znaczenia na poziomie *gameplaya* sprawiają, że ognisko jest kojarzone przez gracza pozytywnie. Pozytywne

cechy nadaje mu też kontekst kulturowy jako ogniska domowego – ciepłego domu, miejsca bezpiecznego, wspólnoty^[48] (tutaj jako wspólnoty nieumarłych). Takie nacechowanie jest istotne również dla światopowieści. Wizerunek ognia reprezentuje porządek świata, w którym znalazł się gracz. W świecie przedstawionym ogień jest symbolem Lorda Gwyna, władcy słonecznego blasku. Pozytywne nacechowanie go sprawia, że trudniejsze jest spostrzeżenie, że Gwyn jest fałszywym bogiem. Gameplay odzwierciedla stan świata przedstawionego, powszechną wiarę w boski stan Lorda Gwyna.

O tym, jak przestrzeń determinuje trudność i formę starć z przeciwnikami

Gameplay cechujący się wysokim poziomem trudności, wymagający nieustannych konfrontacji w nieprzyjnym otoczeniu, które często kończą się porażką – śmiercią awatara – opiera się w dużej mierze na repetycji. Jeżeli gra kończyłaby się wraz ze śmiercią awatara, wysoki poziom trudności sprawiałby, że stałaby się ona prawie niegrywalna. Implementacja mechaniki odradzania się przy ogniskach skutkuje tym, że ważnym elementem gameplaya jest przechodzenie przez lokacje wielokrotnie po każdorazowym odrodzeniu. Z każdą próbą gracz zrobi prawdopodobnie większy postęp, powoli ucząc się skutecznej nawigacji, radzenia sobie z przeciwnikami i z wrogim otoczeniem. Repetycja jest też motywem stale pojawiającym się w fabule gry. Można doszukiwać się jej w zadaniu ponownego połączenia płomienia w celu utrzymania Epoki Ognia. Repetycja powiązana z motywem zapętlenia przejawia się w samej strukturze świata^[49]. Można znaleźć ten motyw w głównym symbolu kojarzonym z *Dark Souls*, a więc okręgu nazwanym Mrocznym Znakiem, który symbolizuje cykl śmierci i odrodzenia nieumarłych^[50].

Sama aranżacja przestrzeni odgrywa wielką rolę w trudności rozgrywki. Dla przykładu, w początkowych partiach Miasta Nieumarłych, zaraz po wyjściu z prowadzącego do miasta akweduktu gracz zaatakowany zostaje przez trzech nieumarłych. Są to przeciwnicy,

z którymi użytkownik miał już do czynienia zarówno w Azylu, jak i na obrzeżach Firelink. Prawdopodobnie na tym etapie nie powinni stanowić dla niego wyzwania, nawet w zwiększonym liczebnie składzie. Trudność tej konfrontacji polega na tym, że w budynku znajduje się czwarty nieumarły, czekający na odpowiedni moment do przeprowadzenia zasadzki. Głębiej w lokacji, gracz napotyka na dachu budynku kilku nieumarłych, chowających się za drewnianymi konstrukcjami. Przeciwnicy potrafią zaskoczyć i zaszarżować na awatara. Sytuacja jest jeszcze trudniejsza przez to, że po drugiej stronie dachu, na wieży znajduje się kusznik stale strzelający do bohatera. Trudność tych starć polega na wymagającej sytuacji spowodowanej strategicznym rozmieszczeniem przeciwników w przestrzeni. Nieumarli sytuowani są w taki sposób, że sprawiają wrażenie jakby wykorzystywali przestrzeń miasta na swoją korzyść. W pierwszym przykładzie twórcy za sprawą rozmieszczenia przeciwników wytwarzają sytuację, w której gracz musi wykazać się ostrożnością i uwagą w obserwacji otoczenia. W drugim zaś wymagane jest od niego szybkie działanie – unieszkodliwienie strzelca, który stale wywołuje presję, nie pozwalając w komfortowy sposób pozbyć się oponentów z dachu. Strategiczne i nieoczywiste rozmieszczenie przeciwników w przestrzeni gry to stale powracająca strategia formowania wymagającego gameplaya.

[48] Hasło: *ogień*, [w:] W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 273.

[49] Zapętlenie świata przejawia się w sposobie samego zaprojektowania całości przestrzeni gry. Lokacje łączą się w płynny sposób. Gracz często wraca do wcześniej odwiedzonych lokacji, znajdując nowe przejścia i skróty. Jest to spójne pod względem zarówno artystycznym, jak i gameplayowym.

[50] Mroczny Znak pojawia się na ciałach nieumarłych, świadcząc o dręczącej ich klątwie, ale również manifestuje się jako przedmiot w ekwipunku gracza. Jego opis jest następujący: „Mroczny znak oznacza przeklętych nieumarłych. Ci, którzy go noszą, odradzają się po śmierci, ale pewnego dnia postradają rozum i staną się puści”.

W dalszej części lokacji gracz napotyka po raz pierwszy Czarnego Rycerza – niezwykle groźnego przeciwnika, szczególnie w początkowych etapach gry. Rycerz jest o wiele większy od awatara, powalenie go wymaga bardzo dużej liczby trafionych ciosów. Dzierży długi miecz o dalekim zasięgu. Gracz napotyka antagonistę w wąskim korytarzu, co zdecydowanie utrudnia konfrontację. Jego pokaźne gabaryty przysłaniają znaczną część ekranu. W tak wąskim otoczeniu trudno jest ocenić, jaki rodzaj ciosu i o jakim zasięgu wykona Czarny Rycerz, nie jest więc łatwe sparowanie jego ataków. W tak ograniczonej przestrzeni szczególnie wymagające okazuje się okrążenie go w celu zadania ciosu w plecy. Te dwie taktyki (parowanie i cios w plecy) są najbardziej skuteczne w walce z Czarnym Rycerzem, jednak jego pozycja w ciasnym otoczeniu bardzo utrudnia skuteczne działanie. Ponadto w tej przestrzeni gracz nie ma miejsca na uniki i zachowanie dystansu, równocześnie Rycerz szerokimi zamachnięciami i dalekimi pchnięciami może pokryć całą przestrzeń korytarza. Najlepszą strategią będzie zatem zwabienie Rycerza w otoczenie bardziej przyjazne dla użytkownika. Na tym przykładzie szczególnie wyraźnie widać, że trudność walki w *Dark Souls* nie polega wyłącznie na bezpośrednich starciach opartych jedynie na systemie walki, ale przede wszystkim na zróżnicowanych konfrontacjach z oponentami, których trudność determinowana jest ukształtowaniem przestrzeni. Starcia wymagają od gracza myślenia przestrzennego – adaptacji do warunków i wykorzystywania otoczenia podczas potyczki.

Pułapki i wskazówki

Powyższe przykłady są jednymi z wielu świadczących o tym, że przestrzeń w *Dark Souls* jest nieprzyjazna użytkownikowi. Nawigacja po lokacjach wymaga od gracza wielkiej ostrożności, jeżeli chce on uniknąć wielu czekających na niego pułapek. Najczęstszym ich rodzajem są takie, które wabią gracza pozorną nagrodą. We wcześniejszej części tekstu wyjaśniałem, w jaki sposób w grze funkcjonują przedmioty. Są one istotną częścią *mise-en-scène*. Sposób wizualnej

reprezentacji ich obecności w przestrzeni ma za zadanie przyciągnąć uwagę gracza – błękitne jasne światło robi to natychmiast, jako że wyróżnia się na tle stonowanej kolorystycznie przestrzeni. Rzadko kiedy jednak gracz zostaje „nagrodzony” przedmiotem bez żadnego wysiłku. Zazwyczaj przedmioty chronione są przez przeciwników (najczęściej im silniejszy przeciwnik, tym bardziej przydatny przedmiot). Tak właśnie jest w przypadku opisanego wyżej spotkania z Czarnym Rycerzem.

Sytuacje sugerujące, że gracz może pozyskać przedmiot bez wysiłku, są szczególnie warte uwagi. W początkowych częściach lokacji Głębiny, zaraz po wejściu do kanału, w jego rogu, nad truchłem umiejscowiony jest przedmiot. Nie wygląda na strzeżony. Jeżeli gracz nieostrożnie podejrze do przedmiotu, spadnie na niego kreatura, która wygląda jak wielki szary szlam wypełniony ostrzami, zadając mu duże obrażenia. O podobną sytuację łatwo w Ruinach Nowego Londo. W zgłiszczach budynku znajduje się niezwykle cenny przedmiot – pozornie niechroniony, ale jeżeli gracz się o niego pokusi, z oddali wyłoni się grupa duchów. Nie przygotowawszy się do takiego spotkania, znajdzie się w bardzo kłopotliwej sytuacji. Duchy nie mogą zostać zranione zwykłą bronią, a woda wypełniająca dno Ruin Nowego Londo spowalnia ruchy awatara i sprawia, że ucieczka staje się niezwykle trudna. Gracz, żeby nie ponieść porażki, stale musi obserwować przestrzeń, szczególnie w momentach, kiedy jej aranżacja powoduje, że jeden element *mise-en-scène* (w podanych przykładach są to przedmioty) przykuwa uwagę bardziej od innych. Karanie gracza za nieostrożność to stała strategia twórcza konsekwentnie realizowana przez całą grę. Za pośrednictwem tego rodzaju zabiegów kreuje się atmosferę stałego zagrożenia, gracz nie może brać niczego za pewne, na każdym kroku spodziewa się niebezpieczeństwa. Trudność rozgrywki w głównej mierze sprowadza się do nieznanomości przestrzeni, która zaprojektowana jest tak, aby stanowić wyzwania dla gracza. Nieostrożność, zbyt duża pewność siebie i przede wszystkim brak uważ-

nej obserwacji otoczenia zakończą się porażką gracza implikującą konieczność podjęcia wyzwania raz jeszcze.

Nieprzyjazna przestrzeń lokacji, wypełniona pułapkami i przeciwnikami, z okazjonalnymi ogniskami dającymi bezpieczeństwo i moment wytchnienia zaprojektowana jest z myślą o jej wielokrotnej eksploracji. Twórcy gry, projektując niebezpieczne otoczenia, nie decydują się jednak na umieszczenie zaskakujących pułapek niemożliwych do przewidzenia. Projektują zaś takie, których obecność da się zauważyć (choć niekoniecznie jest to łatwe). Dbałość o detale w projektach lokacji pozwala wydedukować istnienie zagrożenia. Najlepszym przykładem detali przestrzennych wspomagających dedukcję zagrożenia jest lokacja Fortecy Sena, wypełniona pułapkami, które jednak przy uważnej obserwacji *mise-en-scène*, są możliwe do wykrycia. Jedną z bardziej widowiskowych pułapek jest system kamiennych kul przemieszczających się po skomplikowanym wnętrzu ogromnej fortecy. Wykorzystując siłę grawitacji, wielkie kule są spuszczone po schodach, w celu neutralizacji każdego, kto próbuje zinfiltrować fortecę. Nieuważny gracz zostanie zmiażdżony przez jedną z nich podczas próby wspięcia się w ciemnej klatce schodowej. Pozornie trudno przewidzieć takie zagrożenie jak tocząca się kamienna kula, jednak rozmieszczone w przestrzeni detale architektoniczne sprawiają, że jest to możliwe. Podłoga u podnóża schodów jest wyraźnie wklęsnięta ku środkowi i wygładzona, przypomina wręcz bardziej kanał niż ścieżkę. Dalej, schody pnące się w górę mają te same cechy. Charakterystyka tej przestrzeni nie jest przypadkowa, coś musiało odkształcić kamienną posadzkę, a ponieważ kamień nie jest łatwy do formowania, to coś musiało to robić przez długi czas i wielokrotnie. Tym czymś naturalnie są okrągłe kamienne głązy. Specyficznie wyglądająca posadzka może skłonić gracza do zachowania większej ostrożności i ominięcia pułapki. Najprawdopodobniej jednak gracz zwróci uwagę na sposób ukształtowania przestrzeni, dopiero po kontakcie z pierwszą z kul.

Po dostrzeżeniu zależności pomiędzy ich trasą a wytłoczeniem podłogi będzie później w stanie przewidzieć, gdzie może się ich spodziewać.

W dalszej części Fortecy gracz może trafić na drewnianą skrzynię, podobną do tych, które wielokrotnie przeszukiwał w poszukiwaniu przedmiotów. Otwarcie jej skończy się jednak najprawdopodobniej śmiercią. Nie jest to zwykła skrzynia, a potwór zwany Mimikiem, pożerający każdego, kto da się nabrać na jego fasadę. Ponownie, nie jest to łatwe do przewidzenia, ale możliwe ze względu na detale. Wszystkie skrzynie w grze wyglądają identycznie, z konsekwentnie zawiniętym łańcuchem przy boku. Mimik jednak ów łańcuch ma wyprostowany. Nie jest to wielka różnica, jednak możliwe, że wystarczająca do skłonienia gracza do dłuższego przyjrzenia się obiektowi. Jeżeli gracz tak zrobi, z większym prawdopodobieństwem dostrzeże, że „skrzynia” dosłownie oddycha. Zarówno pułapka, jak i wskazówka o zagrożeniu osiągnięte są przez wykorzystanie powtarzalności elementu *mise-en-scène*, jakim są skrzynie. Mniej uważny gracz padnie ofiarą Mimika, pewny tego, iż ma do czynienia z kolejnym zwyczajnym pojemnikiem na przedmioty. Uważniejszy – może dostrzec animalistyczne cechy i zapobiec śmierci awatara.

W innej części lokacji gracz dociera do windy, której będzie musiał użyć, żeby kontynuować podróż. Podłoga dźwigu pokryta jest krwią, odróżniając się tym od przestrzeni dolnego piętra. Jeżeli gracz zauważy ten element inscenizacji, może zdecydować się poszukać w otoczeniu źródła upustu krwi. Biorąc pod uwagę wertykalny ruch windy, najprawdopodobniej będzie szukał go u sklepienia, gdzie znajdzie długie kolce, śmiertelne dla każdego, kto w porę nie wyjdzie z windy na wyższym piętrze. Przykłady te pokazują, że przestrzeń zaprojektowana jest w taki sposób, żeby nagradzać gracza za ostrożność i uważną obserwację *mise-en-scène*. Tekstury przestrzeni są detaliczne, pozostawione są z dbałością o spójność i logikę otoczenia. Wszystkie te elementy, czy to wytłoczona podłoga, czy podejrzana skrzynia bądź zakrwawiona winda nie są przypadkowe i musiały się skądś wziąć. Stają się ważną skła-

dową gameplaya i stale wpływają na światopowieść, świadcząc o historii danego miejsca. Dla przykładu: żeby wytłoczyć głębokie rowy w kamiennej podłodze, mechanizm kul musiał działać przez wiele lat, co świadczy o starości Fortecy Sena. Wysznięta krew posadzki windy jest jednym z licznych przykładów podróżników, którzy próbowali dostać się na szczyt fortecy i stali się ofiarami jej zdradzieckich pułapek. Elementy *mise-en-scène* mają zatem wartość narracyjną, charakteryzują historię lokacji. Równocześnie bardzo możliwe, że będąc wskazówkami wspomagającymi dedukcję zagrożeń, wpłyną na przebieg rozgrywki, co za tym idzie każdorazowej światopowieści graczy.

Podsumowanie

Przestrzeń w *Dark Souls* jest kluczowa w stymulowaniu mentalnego wytwarzania narracji. Jej aranżacja wpływa na każdy element odbioru. Poprzez ograniczenie klasycznych środków narracyjnych i zastosowanie strategii *in media res* narracja przestrzenna nie zostaje przytłoczona bardziej bezpośrednimi środkami przekazu. Z projektów lokacji można wywnioskować historię danego miejsca. Na skutek powtarzalności elementów architektury sakralnej i nawiązań w projektach architektonicznych do estetyki wzniosłości twórcy charakteryzują porządek świata *Dark Souls* – wagę religii oraz motyw minionej świetności. Te aspekty łączą się z Lordem Gwynem – kluczową postacią dla fabuły, nakreślając jego wizerunek jako egotycznego, fałszywego boga, którego czas panowania minął. Zarówno jego status, jak i porządek społeczny całego Lordran przedstawione są za pomocą wertykalnej kreacji przestrzeni: na szczycie znajduje się Gwyn, a w odmętach

podziemi coraz to bardziej wykluczone społeczeństwa. Światopowieść konstruowana jest również za sprawą rekwizytów i ich opisów, znajdujących się w relacji do przestrzeni znalezienia rekwizytu. Mnogość drobnych informacji skutkuje w strukturze narracyjności, która jest „łamiącą pełną niedopowiedzeń”. Gracz kognitywnie rekonstruuje wydarzenia, opierając się na informacjach, które udało mu się zdobyć. Ponieważ gracze będą zdobywać informacje z różną skutecznością, ich światopowieści będą od siebie znacząco różne.

Przestrzeń ma również znaczący wpływ w formowaniu gameplaya. Odgrywa istotną rolę w trudności rozgrywki, nadając potyczkom strategicznego waloru. Ogniska jako elementy *mise-en-scène* są powiązane z mechaniką odrodzenia, co skutkuje pozytywnym nacechowaniu ognisk, symbolu powiązanego w diegezie z Lordem Gwynem, co odzwierciedla status jego kultu. Elementy *mise-en-scène* mogą funkcjonować jako wskazówki dla gracza pozwalające na uniknięcie pułapek. Wszystko to prowadzi do zróżnicowanego doświadczenia odbiorczego, budując znaczące wydarzenia uzyskane z pośrednictwem gameplaya w światopowieściach odbiorców.

Wszystkie te aspekty przestrzenności świadczą o tym, jak znacząca dla specyfiki i poetyki analizowanej gry jest przestrzeń. *Dark Souls* jest dziełem wymagającym. Struktura narracyjności sprawia, że jeżeli gracz chce w pełni zrozumieć, co dzieje się w warstwie fabularnej oraz w świecie przedstawionym, będzie musiał włożyć wysiłek w czytanie opisów i dedukowanie wydarzeń. Poziom trudności również stanowi wyzwanie i wymaga większego wkładu w nauczanie się mechanik gry oraz planowania strategicznego, niż zazwyczaj dzieje się to w grach cRPG. Równocześnie, przez bardziej wymagającą rozgrywkę i narracyjność, wszelkie sukcesy w pokonaniu przeciwnika albo wywnioskowaniu części wydarzeń stają się bardzo satysfakcjonujące. Choć taki typ rozgrywki może być odpychający dla niektórych graczy, to *Dark Souls* osiągnęło sukces wśród odbiorców i krytyków^[51], zajmując wysokie pozycje w licznych listach „najlepszych gier wszech czasów” róż-

[51] Statystyki portalu metacritic.com kumulujące wiele recenzji krytyków ze skalą punktową przedstawiają łączny wynik gry na 85–89 punktów na 100, w zależności od systemu (PC, PS3, XBOX360). Zob. <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>; <https://www.metacritic.com/game/pc/dark-souls-prep-to-die-edition>; <https://www.metacritic.com/game/xbox-360/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021).

nych portali i magazynów skupiających się na tematyce gier wideo[52].

Model narracyjny pełen niedopowiedzeń i bogaty świat przedstawiony stały się obiektem rozważań wielu wideoeseistów. Najpopularniejszy z nich, noszący pseudonim VaatiVidya, prowadzi kanał w serwisie YouTube poświęcony analizie i interpretacji gier From Software. Jego materiały łącznie (na dzień pisania tego tekstu) szczytują się liczbą ponad 356 mln wyświetleń[53]. Jego najpopularniejsze wideo o tematyce *Dark Souls*, dotyczące postaci Solaira z Astory zostało obejrzone przez ponad 3 mln użytkowników[54]. Warty odnotowania jest też zespół tworzący kanał Hawkshaw, na którym można znaleźć wiele pogłębionych, często trwających ponad godzinę, wideoesejów zarówno przedstawiających światopowieść *Dark Souls*, jak i interpretujących grę bądź jej elementy z różnych perspektyw filozoficznych[55]. Obecność tak licznych i złożonych opracowań oraz ich popularność świadczą o skuteczności strategii narracyjnych przyjętych przez twórców gry, a także o nieodłącznej roli przestrzeni jako środka do narracyjnego wyrazu.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, [w:] *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 152–171
- Burke E., *O pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968
- Felczak M., *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*. „Panoptikum” 2020, nr 24(31), s. 28–44. <https://doi.org/10.26881/PAN.2020.24.03>
- Ford D., *Giantness and Excess in Dark Souls*, International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) at Bugibba, Malta 2020. <https://doi.org/10.1145/3402942.3402966>
- Kaczmarczyk K., *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych* [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 21–62
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, hasło: *ogień*, Warszawa 1990

- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 309–336
- Maj K.M., *Światotwórczość w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna, t. 2: Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos, D. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek, Katowice 2014, s. 63–82
- Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017
- Newman J., *Videogames*, London – New York 2004
- Nitsche M., *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge – London 2008
- Pigulak J., *Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. K.M. Maj, M. Kłosiński, Kraków 2019, s. 125–144
- Rollings A., Adams E., *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003
- Ryan M.-L., Thon J.-N., *Introduction*, [w:] *Storyworlds across Media. The languages of storytelling*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 1–21
- Szymański M., *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart” 2017, nr 1–2(43–44), s. 139–164
- Vella D., *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 15(1)

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Dark Souls* (PS3), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021)
- [52] Zob. m.in. *The 500 Best Games of All Time*, Polygon, 1.12.2017, <https://www.polygon.com/features/2017/12/1/16707720/the-500-best-games-of-all-time-100-1> (dostęp: 2.07.2021); *Top 100 Video Games of All Time [2019]*, IGN, <https://www.ign.com/lists/top-100-games> (dostęp: 2.07.2021).
- [53] Zob. VaatiVidya, <https://www.youtube.com/c/VaatiVidya> (dostęp: 2.07.2021).
- [54] VaatiVidya, *Dark Souls Story ► Solaire and the Sun*, YouTube, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=skV-q5KjrUA> (dostęp: 2.07.2021).
- [55] Zob. Hawkshaw, YouTube, <https://www.youtube.com/c/Hawkshaw> (dostęp: 2.07.2021).

Dark Souls (XBOX360), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/xbox-360/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021)

Dark Souls: Prepare to Die Edition (PC), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/pc/dark-souls-prepare-to-die-edition> (dostęp: 2.07.2021)

Dark Souls Wiki, <https://tinyurl.com/5n7wvdr> (dostęp: 6.07.2021)

Hawkshaw, YouTube, <https://www.youtube.com/c/Hawkshaw> (dostęp: 2.07.2021)

The 500 Best Games of All Time, Polygon, 1.12.2017, <https://www.polygon.com/features/2017/12/1/16707720/the-500-best-games-of-all-time-100-1> (dostęp: 2.07.2021)

Top 100 Video Games of All Time [2019], IGN, <https://www.ign.com/lists/top-100-games> (dostęp: 2.07.2021)

VaatiVidya, YouTube, <https://www.youtube.com/c/VaatiVidya> (dostęp: 2.07.2021)

VaatiVidya, *Dark Souls Story ► Solaire and the Sun*, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=skV-q5KjrUA> (dostęp: 2.07.2021)

Wikipedia, hasło: *Wieża Babel*, <https://tinyurl.com/yjk7cra5> (dostęp: 6.07.2021)

L U D O G R A F I A

Dark Souls (From Software, 2011)

Dark Souls: Prepare to Die Edition (From Software, 2013)

Dark Souls: Remastered (From Software, 2018)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)

Wiedźmin 2: Zabójcy królów (CD Projekt RED, 2012)

Noty o autorach

Wojciech Birek – profesor uczelniany w Instytucie Polonistyki i Dziennikarstwa Uniwersytetu Rzeszowskiego, badacz, tłumacz i twórca komiksów, autor monografii *Henryk Sienkiewicz w obrazkach* (2018), współautor publikacji *Histoire de la bande dessinée polonaise* (2019), członek Rady Programowej Fundacji Muzeum Komiksu w Krakowie i rady naukowej periodyku „Zeszyty Komiksowe”. Mieszka w Rzeszowie i w Górach Wałbrzyjskich. <https://orcid.org/0000-0001-7614-1123>.

Ewa Górecka – doktor habilitowany, profesor Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy (Wydział Nauk o Kulturze, Katedra Kultury Współczesnej). Jest autorką prac: *Zachować piękno. Kreacja przestrzeni dekadenta w powieściach Henryka Sienkiewicza* (2008), *Spotkania. Szkice o człowieku i świecie jego doznań w polskiej literaturze współczesnej* (z Anną Stempką, 2011), *Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego gry barwą z wyobraźnią i kulturą* (2012), *Między zachwytem a cierpieniem. Poezja Joanny Pollakówny wobec kultury i wiary* (2019) oraz licznych artykułów i rozdziałów w pracach zbiorowych poświęconych związkowi pomiędzy różnymi sztukami i obszarami kultury, a także kategoriom estetycznym – w szczególności kiczowi. <https://orcid.org/0000-0001-9578-1804>.

Mariusz Guzek – doktor habilitowany, profesor Wydziału Nauk o Kulturze Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Zajmuje się regionalistyką (ze szczególnym uwzględnieniem kultury filmowej Bydgoszczy), dziejami kina polskiego w okresie Wielkiej Wojny i pierwszych latach po odzyskaniu niepodległości oraz kinematografią czechosłowacką i czeską. Obecnie przygotowuje monografię na temat mitów w narodowym filmie nadwiślańskim. Jest autorem książek *Filmowa Bydgoszcz 1896–1939* (2004) i *Co wspólnego z wojną ma kinematograf? Kultura filmowa na ziemiach*

polskich 1914–1918 (2014), współautorem opracowań *Wojna i wojskowość w twórczości oraz adaptacjach powieści Bolesława Prusa* (2016) i *Sąsiedzi – film o bydgoskim wrzeźniu 1939 r.* (2019). Współredagował tomy *Kino polskie wobec II wojny światowej* (2011) i *Film polski wobec niepodległości* (2020). Publikował w „Przełądzie Historycznym”, „Historyce”, „Czasie Kultury”, „Przełądzie Zachodniopomorskim”, „Studiach Językoznawczych”, „Kwartalniku Filmowym” i „Przestrzeniach Teorii”. <https://orcid.org/0000-0002-2407-4499>.

Jakub Jankowski – adiunkt w Instytucie Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego, tłumacz komiksów (z języka hiszpańskiego, portugalskiego i angielskiego), członek Polskiego Stowarzyszenia Komiksowego. Obecnie prowadzi badania w trzech obszarach: (1) teoria i praktyka tłumaczenia komiksów z języka portugalskiego, hiszpańskiego i angielskiego; (2) komiks jako narzędzie dydaktyczne (od ćwiczeń tłumaczeniowych do wykorzystania w pracy ze studentami); (3) problemy społeczno-polityczne w krajach PALOP i ich odzwierciedlenie w twórczości artystycznej (komiksy, rysunki satyryczne, filmy). <https://orcid.org/0000-0001-8805-9282>.

Artur Kamczycki – profesor nadzwyczajny na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Stopień doktora habilitowanego nauk humanistycznych uzyskał na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Warszawskiego (2016). Studia doktoranckie ukończył w Instytucie Historii Sztuki UAM (2009). Był dwukrotnym stypendystą Uniwersytetu Hebrajskiego w Jerozolimie w latach 2002/2003 i 2007/2008. Opublikował dwie książki: *Syjonizm i sztuka. Ikonografia Theodora Herzla* oraz *Muzeum Daniela Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury*. Publikował m.in. w czasopismach: „Studia Judaica”, „Studia Orientalia”, „Artium Quaestiones”, „Studia Europaea Gnesnensia”. <https://orcid.org/0000-0002-4471-9020>.

Marek Kaźmierczak – profesor w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Bada zależności między kulturą popularną, myśleniem potocznym a filmem. Zajmuje się „archeologią” przemocy w różnych porządkach dyskursywnych. Rozwija badania ekokrytyczne w kontekście filmu polskiego. <https://orcid.org/0000-0002-4913-2149>.

Zbigniew Kloch – profesor doktor habilitowany, pracownik Wydziału „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego. Autor prac z zakresu historii i teorii literatury, wiedzy o komunikacji społecznej, semiotyki i semiotyki kultury, teorii znaku. Opublikował m.in.: *Poezja pierwszej wojny. Tradycja i konwencje* (1985), *Spory o język* (1995), *Odmiany dyskursu. Semiotyka życia publicznego w Polsce po 1989 roku* (2006), *Kultura doświadczenia potocznego. Semiotyczne aspekty codzienności* (2014). Obecnie zajmuje się marginaliami dzisiejszej kultury i przemianami, jakie nastąpiły w dzisiejszej kulturze polskiej w ostatnim trzydziestoleciu. Autor prac o współczesnym dyskursie publicznym i strategiach komunikacyjnych w mowie polskich polityków. <https://orcid.org/0000-0002-7832-0368>.

Marcin Kowalczyk – doktor, zatrudniony w Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, kulturoznawca. Zajmuje się kulturą powojenną, w szczególności okresem realizmu socrealistycznego, a także kulturą popularną z uwzględnieniem zagadnień związanych z komiksem, literaturą i filmem *science fiction* oraz *martial arts studies*. Autor monografii *Tyrmand karnawałowy* (2008) oraz artykułów publikowanych m.in. w: „Pamiętniku Literackim”, „Kulturze Popularnej”, „Przeglądzie Humanistycznym”, „Images”, „Kwartalniku Filmowym” i „Przestrzeniach Teorii”. <https://orcid.org/0000-0002-2033-445X>.

Michał Mróz – absolwent filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego badawcze zain-

teresowania zazwyczaj mieszczą się w obrębie zagadnień narratologii postklasycznej, przestrzeni w grach wideo i w filmie, kategorii przemocy w sztukach audiowizualnych, paratekstualności modyfikacji gier wideo oraz szeroko pojętej transmedialności. Oprócz zainteresowań naukowych zajmuje się również praktyką filmową – jest członkiem kolektywu twórczego GFM. Fascynacje obrazem filmowym i grami wideo wykorzystuje również w działalności fotograficznej. Jego zdjęcia uwieczniające rzeczywistość zarówno prawdziwą, jak i wirtualną były publikowane na łamach czasopisma „IMAGES”. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>.

Paweł Piechnik – absolwent Wydziału Architektury Politechniki Poznańskiej, studiował również na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2005 r. zajmuje się zawodowo komiksem, ilustracją, współtworzy filmy animowane (*Jeszcze dzień życia*, 2018), filmy do gier komputerowych (*Wiedźmin 3, Division 2, For Honor 2*), maluje murale. W 2012 r. zdobył Grand Prix za pracę *Link* w XXIII Międzynarodowym konkursie na krótką formę komiksową na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi. W 2019 r. ukazał się jego album *Chleb wolnościowy. Tom 1* (www.chlebwolnoscioy.pl), wydany przez Państwowe Muzeum na Majdanku, a w 2020 r. otrzymał za ten komiks nagrodę BohaterON w kategorii „Pasjonat” za upowszechnianie wiedzy o historii Polski w oryginalny sposób. Jest również autorem dwóch tomów komiksu *SYBIR moja historia* wydanych przez Muzeum Pamięci Sybiru (2020, 2021). Aktualnie pracuje nad albumem *Chleb wolnościowy. Tom 2* (<https://patronite.pl/pawelpiechnik.com>). Prowadzi prelekcje oraz warsztaty komiksowe dla młodzieży i dorosłych.

Jakub Ścibor Ratajczyk – absolwent filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W lipcu 2021 r. obronił pracę licencjacką dotyczącą recepcji mitu arturiańskiego w kinematografii. W ramach pracy magisterskiej, obronionej w lipcu

2023 r., zajmował się japońskim kinem grozy. Zainteresowany mitologiami, gatunkiem fantasy, kinem historycznym i kulturą popularną. <https://orcid.org/0009-0009-7495-4142>.

Sylwia Szostak – doktor, medioznawczyni. Ze szczególnym zainteresowaniem przygląda się przemianom telewizji, interesuje się także kulturą produkcji i organizacją branży audiowizualnej, marketingiem show biznesu oraz przemysłem kreatywnym. Jako ekspertka i komentatorka współpracuje z tygodnikiem „Wprost”, czasopismem „Ekran” i portalem Interia. Publikuje w cenionych, międzynarodowych czasopismach akademickich, m.in. w: „European Journal of Cultural Studies”, „The Journal of Popular Television”, „Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies”. Przez kilka lat zawodowo związana była ze stacją TVN, w której zajmowała się działaniami z zakresu public relations seriali i programów rozrywkowych. Na Uniwersytecie SWPS prowadzi zajęcia z obszaru analizy filmu, serwisów streamingowych oraz technologii komunikowania. <https://orcid.org/0000-0001-9119-1874>.

Jerzy Szyłak – profesor doktor habilitowany, autor szeregu prac o komiksie oraz przemianach zachodzących w kulturze współczesnej. Do jego najbardziej znanych publikacji należą *Komiks: świat przerysowany* (1998), *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku* (1999), *Zgwałcone oczy. Komiksowe obrazy przemocy seksualnej* (2001) oraz *Gra ciałem. O obrazach kobiet w kulturze współczesnej* (2002). Był czas, kiedy sam próbował siłą jako rysownik komiksowy, ale obecnie ogranicza się jedynie do pisania scenariuszy dla innych twórców. Teksty o komiksie pisze nadal,

choć ostatnio skupił swoje zainteresowania na książkach obrazkowych dla dzieci. <https://orcid.org/0000-0003-1934-8413>.

Katarzyna Taras – doktor habilitowany nauk humanistycznych, absolwentka Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, profesor Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi, wykładowczyni Warszawskiej Szkoły Filmowej. Historyczka i krytyczka filmowa. Zajmuje się najnowszym kinem polskim i teoretycznymi aspektami sztuki operatorskiej. Zakochana w kinie Wojciecha Jerzego Hasa. Autorka książek: *Witkacy i film* (2005), *Egoista czy „Edi”? Bohaterowie najnowszych polskich filmów – rekoniesans* (2007), *Frustraci. Bohaterowie filmowi i literaccy wobec polskiej rzeczywistości po 1989 roku* (2012), *Zróbcie oko. Opowieść o Krzysztofie Ptaku* (2023). Nieustająco inspirują ją Bliski Wschód i Sztokholm. <https://orcid.org/0000-0003-1500-5595>.

Przemysław Wiatr – adiunkt w Katedrze Teorii Mediów Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Swoje zainteresowania skupia na filozoficznych ujęciach znaczenia mediów i technologii dla współczesnej kultury (polityki, sztuki, nauki), zajmuje się także kulturą popularną i wizualną. Autor książki *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera* (2018) oraz tłumaczenia zbioru esejów Viléma Flussera *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu* (2018). Publikował na łamach m.in. „Kultury Współczesnej”, „Przełomu Kulturoznawczego” czy „Flusser Studies”. www: <https://www.umcs.pl/pl/address-book-employee,10487,pl.html>. <https://orcid.org/0000-0001-7593-3751>.

Notes about authors

Wojciech Birek – professor in the Institute of Polish Studies and Journalism at the University of Rzeszów, comic book researcher, translator, and creator, author of the monography *Henryk Sienkiewicz w obrazkach* [*Henryk Sienkiewicz in Pictures*] (2018), co-author of the French-language *Histoire de la bande dessinée polonaise* [*History of Polish Comics*] (2019), member of the Program Council of the Comics Museum Foundation in Kraków and Research Council of the revue “Zeszyty Komiksowe”. Lives in Rzeszów and in the Wałbrzych Mountains. <https://orcid.org/0000-0001-7614-1123>.

Ewa Górecka – PhD, professor at Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz (Faculty of Cultural Sciences, Department of Contemporary Culture). She is the author of the following publications: *Zachować piękno. Kreacja przestrzeni dekadenta w powieściach Henryka Sienkiewicza* [*Preserving Beauty. The Creation of the Decadent's Space in Henryk Sienkiewicz's Novels*] (2008), *Spotkania. Szkice o człowieku i świecie jego doznań w polskiej literaturze współczesnej* [*Encounters. Essays on Humans and the World of Their Impressions in Polish Contemporary Literature*] (with Anna Stempka, 2011), *Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego gry barwą z wyobraźnią i kulturą* [*Colours as Konstanty Ildefons Gałczyński's Games with Imagination and Culture*] (2012), *Między zachwytem a cierpieniem. Poezja Joanny Pollakówny wobec kultury i wiary* [*Between Awe and Suffering. Joanna Pollakówna's Poetry vis-à-vis Culture and Faith*] (2019), as well as numerous papers and chapters in collective publications on links between various arts and areas of culture and on aesthetic categories, particularly kitsch. <https://orcid.org/0000-0001-9578-1804>.

Mariusz Guzek – professor at the Faculty of Cultural Science at Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz. He is involved in Regional Studies

(with particular emphasis on the film culture of Bydgoszcz), the story of Polish cinematography during the First World War and the years following the restoration of Poland's sovereignty, and the Cinema of Czechoslovakia and the Czech Republic. Currently working on a monography on myths in Czech cinema. He is the author of the books *Filmowa Bydgoszcz 1896–1939* [*Filmic Bydgoszcz 1896–1939*] (2004) and *Co wspólne z wojną ma kinematograf. Kultura filmowa na ziemiach polskich 1914–1918* [*What do War and Cinematography Have in Common? Film Culture on Polish Lands 1914–1918*] (2014). Co-author of the elaboration *Wojna i wojskowość w twórczości oraz adaptacjach powieści Bolesława Prusa* [*War and Military in the Works and Adaptations of the Novels of Bolesław Prus*] (2016) and *Sąsiedzi – film o bydgoskim wrześniu 1939 r.* [*Neighbors – a Movie about Bydgoszcz in September 1939*] (2019). He also co-edited a volume *Kino polskie wobec II wojny światowej* [*Cinema of Poland and the Second World War*] (2011) and *Film polski wobec niepodległości* [*Polish Film and Independence*] (2020). Published in “Przegląd Historyczny” [“Historical Review”], “Historyka” [“History”], “Czas Kultury” [“Culture Time”], “Przegląd Zachodniopomorski” [“West Pomeranian Review”], “Studia Językoznawcze” [“Linguistic Studies”], “Kwartalnik Filmowy” [“Film Quarterly”], and “Przestrzenie Teorii” [“Spaces in Theory”]. <https://orcid.org/0000-0002-2407-4499>.

Jakub Jankowski – assistant professor in the Institute of Iberian and Ibero-American Studies at the University of Warsaw, comic book translator (from Spanish, Portuguese, and English), and member of the Polish Comic Book Association. Currently working in three major fields: (1) theory and practice of translating comic books from Portuguese, Spanish, and English; (2) comic book as a didactic tool (from translation exercises to classroom use); (3) socio-political problems in the PALOP countries and their reflection in artistic production (comic books, satirical drawings, films). <https://orcid.org/0000-0001-8805-9282>.

Artur Kamczycki – associate professor at Adam Mickiewicz University in Poznan, Poland. He obtained the title of habilitated doctor in the field of humanities at the Faculty of History of the University of Warsaw (2016). He completed his doctoral studies at the Institute of Art History, Adam Mickiewicz University in Poznan (2009). He was a two-time scholarship holder at the Hebrew University in Jerusalem (2002/2003 and 2007/2008). He has published two books: *Syjonizm i sztuka. Ikonografia Theodora Herzla* [*Zionism and Art. The Iconography of Theodor Herzl*] and *Muzeum Daniela Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury* [*Daniel Libeskind's Museum in Berlin. The Jewish Context of Architecture*]. He has published in such journals as “*Studia Judaica*”, “*Studia Orientalia*”, “*Artium Quaestiones*”, “*Studia Europaea Gnesnensia*”. <https://orcid.org/0000-0002-4471-9020>.

Marek Kaźmierczak – associate professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts in the Faculty of Polish and Classical Philology at Adam Mickiewicz University in Poznań. He researches the relationship between popular culture, popular thinking and film. He works on the ‘archaeology’ of violence in different discursive orders, and also ecocritical research in the context of Polish film. <https://orcid.org/0000-0002-4913-2149>.

Zbigniew Kloch – full professor, employed in the “*Artes Liberales*” Faculty at the University of Warsaw. Author of publications on literary history and theory, social communication, semiotics of culture, sign theory. His writings include *Poezja pierwszej wojny. Tradycja i konwencje* [*First World War Poetry. Tradition and Conventions*] (1985), *Spory o język* [*The Language Dispute*] (1995), *Odmiany dyskursu. Semiotyka życia publicznego w Polsce po 1989 roku* [*Varieties of Discourse. Semiotics of Public Life in Poland since 1989*] (2006), *Kultura doświadczenia potocznego. Semiotyczne aspekty codzienności* [*The Culture of Everyday Impressions. Semiotic Aspects of Daily Life*] (2014). Currently, he

studies the marginalia of contemporary culture as well as transformations in Polish culture during the last three decades. He has also written about the current public discourse and communication strategies used in public speaking by Polish politicians. <https://orcid.org/0000-0002-7832-0368>.

Marcin Kowalczyk – PhD, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland; cultural studies expert, who deals with post-war culture, in particular, the period of socialist realism, as well as popular culture, including issues related to comic book, science fiction film and literature, and martial arts studies. He is the author of the monograph *Tyrmand karnawałowy* [*Carvniał Tyrmand*] (2008) and publishes in journals such as “*Pamiętnik Literacki*”, “*Kultura Popularna*”, “*Przegląd Humanistyczny*”, “*Images*”, “*Kwartalnik Filmowy*” and “*Przestrzenie Teorii*”. <https://orcid.org/0000-0002-2033-445X>.

Michał Mróz – a graduate of film studies and media culture at Adam Mickiewicz University in Poznań. His research interests usually encompass issues of post-classical narratology, space in video games and film, the category of violence in audiovisual arts, paratextuality of video game modifications and what is broadly understood as transmediality. In addition to his research, he is also involved in film making as a member of the GFM creative collective. He has also translated his fascination with film images and video games into many years of photographic activity. His photos capturing both actual and virtual reality were published in the “*IMAGES*” journal. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>.

Paweł Piechnik – graduated from the Faculty of Architecture at Poznań University of Technology, also studied at the University of Arts in Poznań. Since 2005 he has been professionally involved in comics, illustration, and co-creates animated films (*Jeszcze dzień życia* [*One more day to live*], 2018), videos for computer games (*The Witcher 3*, *Division 2*, *For Honor 2*), as well

as painting murals. In 2012, he won the Grand Prix for his work *Link* in the 23rd international contest for short comic form at the International Festival of Comics and Games in Łódź. In 2019 his album *Chleb wolnościowy. Tom 1 [Bread of Freedom. Volume 1]* (www.chlebwolnosciowy.pl) was published by the State Museum of Majdanek, and in 2020 he received the BohaterON award for this comic in the “Enthusiast” category for disseminating knowledge about Polish history in an original way. He is also the author of two volumes of the comic book *SYBIR moja historia [Siberia – my story]* published by the Sybir Memorial Museum (2020, 2021). He is currently working on the album *Bread of Freedom. Volume 2* (<https://patronite.pl/pawelpiechnik.com>). He gives lectures and runs comics workshops for young people and adults.

Jakub Ścibor Ratajczyk – a graduate of film studies and media culture at University of Adam Mickiewicz in Poznań. In July 2021, he defended his bachelor’s thesis on the reception of the Arthurian myth in cinematography. In his master’s thesis, defended in July 2023, he was dealing with Japanese horror cinema. Interested in mythologies, fantasy genre, historical cinema and popular culture. <https://orcid.org/0009-0009-7495-4142>.

Sylwia Szostak – PhD, media scholar with a special interest in the transformation of television, production culture and creative industries. She publishes regularly in “Ekrany” as well as opinion magazines and media outlets such as “Wprost” and Interia. She has published in respected international academic journals including: “European Journal of Cultural Studies”, “The Journal of Popular Television”, and “Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies”. She worked in television for TVN, handling PR activities for TV series and entertainment programs. At SWPS University, she teaches film analysis, classes on TV series, streaming services and communication technology. <https://orcid.org/0000-0001-9119-1874>.

Jerzy Szyłak – professor, PhD, he is the author of numerous works on comics and the transformations occurring in contemporary culture. His best-known publications include *Komiks: świat przerysowany [Comics: A World Redrawn]* (1998), *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku [Comics in Twentieth-century Iconic Culture]* (1999), *Zgwałcone oczy. Komiksowe obrazy przemocy seksualnej [Raped Eyes. Comic Images of Sexual Violence]* (2001) and *Gra ciałem. O obrazach kobiet w kulturze współczesnej [Playing with the Body. On Images of Women in Contemporary Culture]* (2002). At one time, Szyłak tried his hand at being a comic illustrator. Nowadays, however, he limits himself to writing scripts for other creators. He continues to write texts about comics, although recently he has focused his interests on picture books for children. <https://orcid.org/0000-0003-1934-8413>.

Katarzyna Taras – professor of the Polish National Film School in Lodz and Warsaw Film School, as well as being a film critic. Graduated from Nicolaus Copernicus University in Toruń in 1997. Her academic interests could be described in two points: the contemporary Polish movie and the art of cinematography. She has written four books: *Witkacy i film [Witkacy and Film]* (2005), *Egoista czy „Edi”? Bohaterowie najnowszych polskich filmów – rekonesans [“An Egoist” or Edi? The Characters of the Latest Polish Films – the Reconnaissance]* (2007), *Frustraci. Bohaterowie filmowi i literaccy wobec polskiej rzeczywistości po 1989 roku [Frustrated People. Film and Literature Characters in the Face of Polish Reality after 1989]* (2012), *Zróbcie oko. Opowieść o Krzysztofie Ptaku [Do the Eye. The Story about Krzysztof Ptak]* (2023). Her inspirations are the Middle East and Stockholm. <https://orcid.org/0000-0003-1500-5595>.

Przemysław Wiatr – PhD, assistant professor in the Department of Media Theory at Maria Curie-Skłodowska University. His scholarly interests focus on popular and visual culture, and also on philosophical approaches towards

contemporary technology and its meaning for today's culture (politics, art, science). Author of the first Polish monograph on Vilém Flusser – *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera* [*In the Shadow of Posthistory – Introduction to the Philosophy of Vilém Flusser*] (2018); translator and editor

of the first Polish book of Flusser's "collected works" *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu* [*Culture of Writing. Philosophy of Word and Image*] (2018). www: <https://www.umcs.pl/pl/adres-book-employee,10487,en.html>. <https://orcid.org/0000-0001-7593-3751>.

OKRYJĘ WAS CIAŁEM, POZWOŁĘ ODDYCHAĆ I PRZYWRÓCĘ DO ŻYCIA!



I NATYCHMIAST PROROCTWO ZACZEŁO SIĘ SPEŁNIAĆ. KOŚCI ŁĄCZYŁY SIĘ ZE SOBĄ, POKRYŁY SIĘ CIAŁEM I PRZYBRAŁY LUDZKIE KSZTAŁTY. WIATR PRZYWRÓCIŁ IM ODDECH, A ONE OŻYŁY I STAŁY SIĘ WIELKĄ ARMIĄ.



TO SAMO STANIE SIĘ Z IZRAELEM I JUDĄ. OTRZYMAJĄ NOWE ŻYCIE I MOC, I ZNÓW STANĄ SIĘ POTĘŻNE

IMAGES

Wojciech Birek

Ewa Górecka

Mariusz Guzek

Jakub Jankowski

Artur Kamczycki

Marek Kaźmierczak

Zbigniew Kloch

Marcin Kowalczyk

Michał Mróz

Paweł Piechnik

Jakub Ścibor Ratajczyk

Sylwia Szostak

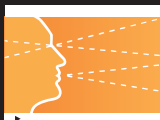
Jerzy Szyłak

Katarzyna Taras

Przemysław Wiatr



WYDAWNICTWO
NAUKOWE



INSTYTUT FILMU,
MEDIÓW I SZTUK
AUDIOWIZUALNYCH

ISSN (Online) 2720-040X
ISSN (Print) 1731-450X



9 771731 450303