



Komiks jako gatunek w formie kolekcji – rozważania wstępne

Matylda Sęk-Iwanek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

matylda.sek@us.edu.pl

ORCID: 0000-0003-3576-0838

STRESZCZENIE

Celem omówionego w tekście badania było ujęcie komiksu w kategoriach gatunku jako kolekcji. Pojęcie to w swojej koncepcji badawczej zaproponowała Maria Wojtak. Autorka niniejszego tekstu wychodzi z założenia, że w komiksie jako gatunku złożonym mogą być realizowane główne założenia wspomnianej teorii. Koncepcje zaproponowane przez Marię Wojtak, wyrosłe na gruncie lingwistyki, mogą być przydatne dla badaczy komiksów. **Metody badań:** W badaniu zastosowano metodę analizy komiksoznawczej i kulturowej w świetle mediolingwistyki. Badanie ma charakter wstępny i jest próbą aplikacji narzędzi genologicznych na gruncie rozważań komiksoznawczych, wyłaniających się z nauk o kulturze. **Wyniki i wnioski:** Autorka doszła do wniosku, że wychodząc z założeń nauk genologicznych, można zastosować koncepcję gatunku w formie kolekcji do badań komiksoznawczych. W komiksach ujawniać się będą również kolekcje gatunków. **Oryginalność i wartość poznawcza:** Artykuł jest pierwszym badaniem próbującym ująć komiks w kategoriach wyrosłych z myśli profesor Wojtak. Otwiera to szeroką perspektywę badawczą, która pozwala na rozważenie aplikacji innych koncepcji i narzędzi mediolingwistycznych w badaniach komiksów.

SŁOWA KLUCZOWE

Maria Wojtak, genologia, gatunek w formie kolekcji, komiks, *Zabójczy żart*

Krzysztof Teodor Toeplitz napisał książkę *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego* (1985), co stało się załącznikiem wielu dyskusji wokół gatunkowości komiksu. Autor kładł nacisk na bogaty zbiór odmian komiksu. „Komiks prezentuje się jako rozwinięty system znaków, których czytelność wynika zarówno z kontekstu, w jakim występują, jak i ze znajomości ich sformalizowanego charakteru, czyli zawartego w nich kodu” (Toeplitz, 1985, s. 52)

– pisał, akcentując wielotworzywowość i zdywersyfikowanie gatunku. Podkreślał, że „w sztuce tej raz po raz pojawiają się zdarzenia, wymykające się ścisłym kategoryzacjom, efekty nieoczekiwane” (s. 53). Temat ten podejmował także Jerzy Szyłał w większości swoich książek. Ostatnio badał pojęcie *powieści graficznej*, przez jednych uznawane za synonim pojęcia *komiks*, przez innych za odmianę, gatunek komiksu. W opracowaniu *Coś więcej, czegoś mniej. W poszukiwaniu formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015* (2016), podejmując się próby opisanego i skatalogowania (otwartego) zbioru kanonicznych powieści graficznych, Szyłał zwraca uwagę na ogromne zróżnicowanie form komiksowych (również proto-, pro- i parakomiksowych).

Proponuję jednak spojrzeć na komiks jako gatunek z nieco innej perspektywy. Do tej refleksji skłoniła mnie lektura tekstu Marii Wojtak *Gatunek w formie kolekcji a kolekcja gatunków* (2006), po której zadałam sobie pytanie: czy można badać komiks jako gatunek w formie kolekcji? Podejmę się więc próby ujęcia, przynajmniej częściowo, komiksu w kategoriach zaproponowanych przez Wojtak i postaram się podążyć tropem kolekcji. Jako kulturoznawczyni i komiksoznawczyni w badaniu będą mi towarzyszyły narzędzia właściwe dla tych dyscyplin, które doświeltone zostaną metodologią genologiczną. Koncepcje zaproponowane przez Marię Wojtak, wyrosłe na gruncie lingwistyki, mogą być dla badaczy różnych mediów przydatnymi narzędziami analiz zjawisk genologicznych (Ptaszek, 2017). Ponieważ koncepcje badaczki są bardzo szczegółowe i rozbudowane, w niniejszym tekście podejmę się wyłącznie zadania przedstawienia komiksu jako gatunku w formie kolekcji. Badanie ma charakter wstępny i jest próbą aplikacji narzędzi genologicznych do rozważań komiksoznawczych, wyłaniających się z nauk o kulturze. Należy zaznaczyć, że w artykule przedstawione zostaną propozycje dotyczące wyłącznie poszukiwania śladów gatunku w formie kolekcji. Badanie jest zredukowane do podstawowych wyznaczników gatunku w formie kolekcji i nie obejmuje pogłębionej analizy genologicznej ze szczegółową charakterystyką wszystkich aspektów.

W niniejszym tekście postaram się syntetycznie przedstawić rozpatrywane zagadnienie w kilku krokach:

1. przypomnieć pojęcie gatunku w formie kolekcji w ujęciu Marii Wojtak;
2. rozważyć zastosowanie tej koncepcji w badaniach nad komiksem;
3. przeanalizować sposób realizacji kolekcji w konkretnym tekście komiksowym: *Zabójczy żart* Alana Moore’a (Moore & Bolland, 2012).

Kolekcja jako koncepcja badawcza

Pojęcie kolekcji pojawia się w wielu naukach i koncepcjach. Sama Maria Wojtak sięga po nie do tekstologii i spostrzeżeń Jerzego Bartmińskiego i adaptuje je na swoje potrzeby w badaniach genologicznych. Ja postąpię podobnie w niniejszym opracowaniu. Wpierw jednak zbiorę podstawowe zagadnienia związane z tym pojęciem. Kolekcja na gruncie nauki o tekstach postrzegana jest następująco:

„Ramą, która umożliwia łączenie segmentów tekstu, bywa kompleks, kolekcja, pojęcie ogólne; także – sekwencja zdarzeniowa, w której człony są przyłączane na zasadzie następstwa czasowego. [...] Kolekcją jest zespół elementów [...] występujących w jednym miejscu, w jednym czasie i pełniących podobną funkcję. Mogą one tworzyć układy otwarte i zamknięte. Pierwsze oparte są na składnikach równorzędnych, które nie podlegają wewnętrznemu uporządkowaniu. Tekst oparty na wzorcu kolekcji przyjmuje w efekcie charakter układu kumulatywnego i może być wydłużany i rozbudowywany o nowe elementy. Składniki kolekcji mogą w tekstach ujawniać wewnętrzne uporządkowanie” (Bartmiński & Niebrzegowska-Bartmińska, 2009, s. 180).

Warto podkreślić, iż Bartmiński rozpatruje kolekcję w tekście ujmowanym jako struktura tematyczno-rematyczna (spójnościowa), makroznak zorganizowany całościowo (Bartmiński, 1990, s. 155). „Tekst jest polem, na którym składniki znaczenia można obserwować w działaniu. Jest polem aktualizacji cech semantycznych słowa, ich linearyzacji dostosowanej do intencji komunikatywnej nadawcy” (Bartmiński, 1990, s. 155). Zarówno komiks, zwłaszcza kadr – najmniejsza całośćka znaczeniowa w komiksie – jak i plansza zostaną potraktowane jako makroznanaki. Idea kolekcji rozpatrywana w niniejszym tekście odbiega daleko od propozycji Bartmińskiego (1990), który poszukuje kolekcji tematycznych słów w tekstach (ustnych i pisemnych). Ja wychodzę od koncepcji zaproponowanej przez Marię Wojtak, która myśl o kolekcji wplotła w wiele swoich badań. Zmieniam ją jednak, patrząc na nią z perspektywy komiksoznawczej i kulturoznawczej. Komiks jest bogaty w konotacje i nawiązania do różnych utworów wszystkich dziedzin twórczości. Czerpie z tradycji literatury, sztuki, filmu, fotografii, infografiki. Jest tworem o charakterze złożonym i w moim przekonaniu można go potraktować w kategoriach kolekcji. Kolekcja w tym przypadku obejmuje dwie kategorie elementów: wizualnych i werbalnych, na najwyższym poziomie uporządkowania.

Postaram się zebrać i uporządkować myśl lubelskiej badaczki; zanim jednak przejdę do pojęcia gatunku w formie kolekcji, pragnę przypomnieć jeszcze kategorię aspektu. Maria Wojtak definiuje aspekty jako komponenty wzorca gatunkowego, które pozwalają na mapowanie gatunku w konkretnych realizacjach tekstowych. Wymienić tu można za autorką *Gatunków prasowych* cztery aspekty wzorca gatunkowego (Wojtak, 2004, s. 16–17): aspekt strukturalny, czyli model kompozycyjny tekstu, architekturę, ramę i relacje w tekście; aspekt pragmatyczny zwracający uwagę na cel komunikatu, obraz nadawcy i odbiorcy; aspekt poznawczy, czyli tematykę i sposób jej przedstawiania, punkt widzenia, hierarchię wartości; ostatni aspekt stylistyczny podkreśla cechy strukturalne w świetle pragmatycznym. „W przypadku gatunków opartych na więcej niż jednym kodzie [...], jedne aspekty mogą być bardziej wyraziste, a inne mniej” – podkreśla Grzegorz Ptaszek (2017, s. 31). Zwraca on uwagę także na to, że „aspekt stylistyczny w przypadku gatunków narracyjnych uwidacznia się w sposobie opowieści” (Ptaszek, 2017, s. 31), co w perspektywie badań komiksów, które są sztuką narracyjną, jest bardzo ważne. Nawiązuje również do badań Koziela i Wolnego-Zmorzyńskiego, którzy, pisząc o gatunkach operujących obrazem, konstatują, że styl wypowiedzi buduje pojedynczy obraz lub ich sekwencja (Ptaszek, 2017).

Gatunek w formie kolekcji

Koncepcja genologiczna Wojtak solidnie osadzona jest w rzeczywistości komunikacyjnej, badaczka zwraca uwagę na gatunkowe uwikłania komunikacyjne. Sięga po Bachtinowskie pojęcie gatunku złożonego (które *nota bene* przywoływane bywa w kontekście badań nad komiksem). Wojtak ze zbioru gatunków złożonych wydziela grupę tworów, które określa gatunkiem w formie kolekcji. Podejście takie uznaje za bardziej precyzyjne i rozwijające pole badań gatunkowych (Wojtak, 2006, 2011a).

Gatunek w formie kolekcji tworzy odrębny byt genologiczny, jest całością, na którą składają się różne gatunki współwystępujące trwale, i ma strukturalne (tj. kompozycyjne) i funkcjonalne zwieńczenie. „Zwieńczenie strukturalne oznacza przede wszystkim występowanie wyrazistej ramy tekstowej (zwłaszcza w inicjalnej przestrzeni tekstu) oraz określonej zasady kompozycyjnej” (Wojtak, 2011a, s. 45). Wojtak wymienia tu kompozycję sylwiczną, układy blokowe, strukturę opartą na kontaminacji. Zwieńczenia funkcjonalnego poszukujemy w realizacjach gatunku i w jego globalnej funkcji, czyli holistycznym zadaniu komunikacyjnym, które „zwykle nie jest prostą sumą funkcji gatunków tworzących kolekcję” (Wojtak, 2011a). Układy te mogą być reali-

zowane na skutek wynikania hierarchicznego, koniunkcyjnego lub subsydiarnego. Przyglądając się komiksowi jako gatunkowi w formie kolekcji, postaram się, w drugiej części tekstu, zwrócić uwagę na elementy zarówno strukturalne, jak i funkcjonalne, najpierw na poziomie ogólnym, a następnie na poziomie konkretnej realizacji. Zwłaszcza że Wojtak (2006) podkreśla, że „owym »zespołem przedmiotów« mogą być wypowiedzi rozpatrywane zarówno jako realizacje wzorców gatunkowych, jak i gatunkowe schematy” (s. 144).

Według Wojtak (2011a, s. 47) cechami gatunku w formie kolekcji są:

1. struktura:
 - zwieńczenie strukturalne,
 - rama delimitacyjna,
 - dominanta kompozycyjna,
 - względna autonomia komponentów;
2. aspekt pragmatyczny:
 - izofunkcyjność niesumaryczna;
3. aspekt stylistyczny:
 - wielostylowość obramowana genologicznie.

Do sygnałów początku można zaliczyć różnorodne składniki paratekstu, z kolei sygnały końca będą stanowiły klasę otwartą. Wspomniana już wcześniej segmentacja wypowiedzi tworzących kolekcję również będzie wyraźnie zasygnalizowana. Ważna zatem będzie tutaj „siatka kompozycyjna, decydująca o architektonice całości” (Wojtak, 2006, s. 145). To właśnie sposób konstruowania wypowiedzi komiksowej zwraca szczególnie uwagę w świetle pojęcia kolekcji. Mamy tu bowiem do czynienia ze zbiorem składników, które wzajemnie się dopełniają i pełnią funkcje komunikacyjne. Struktura ta jest tym wyraźniejsza, że uobecniona w graficznej formule wypowiedzi.

Za Bartmińskim Wojtak (2011b) przypomina, że „Pojęcie kolekcji funkcjonuje w ramach polskiej tekstologii jako jeden z typów ramy, która umożliwia nam łącznie segmentów tekstu. [...] Jest to zespół elementów [...] występujących w jednym miejscu, w jednym czasie i pełniących podobną funkcję.” (s. 69). O elementach tworzących kolekcję Wojtak pisze: „współwystępują w ramach określonego konceptu poznawczego, odnoszą się w pewnych zakresach do rzeczywistości analogicznej [...] i pełnią funkcję eksplikacyjną w relacjach wzajemnych, służąc jednocześnie objaśnianiu istotnych zjawisk komunikacyjnych” (2011b, s. 69). Idąc tym torem, chciałabym ująć wszystkie elementy tworzywa komiksu w ramę poznawczą, zespół składników przestrzeni poznawczej. Przyjmuję więc, że komiks jest gatunkiem wypowiedzi, zanurzonym w dyskursie rozumianym za Wojtak jako praktyka komunikacyjna, rodzaj aktywności społecznej.

Zaznaczyć należy, że operuję tutaj na pewnym poziomie abstrakcji, schematu, który w praktyce komunikacyjnej ulega wielu przeobrażeniom i zmianom. Zwłaszcza jeśli mowa o komiksie, który w swoich odmianach gatunkowych jest niezwykle różnorodny, często daleki od wzorca gatunkowego. Przyjmuję wysoki stopień uogólnienia i uproszczenia w celu zarysowania tylko podstawowych cech i komponentów w komiksie – gatunku w formie kolekcji. Różnorodność zarówno komiksowych tworców gatunkowych, jak i ich realizacji będzie związana „ze sposobem funkcjonowania poszczególnych aspektów wzorca gatunkowego i odpowiadających mu komunikatów, lecz także z wariantywnością wzorców” (Wojtak, 2011a, s. 49).

Komiks jako gatunek w formie kolekcji

Komiks jako gatunek wypowiedzi jest utrwalony w praktyce komunikacyjnej. Wywodzi się z prasy, gdzie stale jest obecny, chociaż jego oblicze zmieniało się. Pierwsze komiksy

z serii *Yellow Kid* opowiadały o życiu codziennym nowojorczyków, przekazywały nowinki z miasta, czasem miały charakter komentujący. Ukazywały się w formie zarówno pasków, jak i plansz. Czasem były połączone z komentarzem (artykułem), czasem funkcjonowały jako byt osobny (samodzielny). Następnie komiks zaczął ukazywać się w formie serii zeszytów, a wreszcie jako odrębne utwory, powieści graficzne. Wszystkie jednak te odmiany mają wspólne elementy i funkcjonują w dużym stopniu w dyskursie rozrywkowym (zaznaczam, że nie tylko).

Komiks jest tworem złożonym, a jego podstawowe tworzywa sensotwórcze to słowo i obraz. Wojciech Birek jako wyróżniki komiksu, spośród innych gatunków złożonych o podobnym kształcie, wymienia: kompozycyjną współobecność kadrów w planszy; rozproszenie funkcji tworzywa słownego; funkcje znaczeniowótórcze czcionki; paraikoniczne denotacje ekspresji (fizycznej i emocjonalnej) bohaterów; związek między warstwą znaczeniową a sposobem ilustrowania (formą); fragmentaryczną narrację angażującą czytelnika (Birek, 2012). Badacz podkreśla w ten sposób warstwę i ikoniczną, i werbalną tekstów.

Jako gatunek syntetyczny komiks łączy w sobie składniki systemów i podsystemów, symultanicznie dekonstruuje stare systemy i tworzy nowe postacie jakościowe. W efekcie uzyskujemy znaczącą całość, inną niż systemy, z których została zsyntetyzowana (Helman, 1980). Jak podkreślają badacze, komiks jest samodzielny medium, gatunkiem osobnym, autonomiczną dyscypliną i dziedziną sztuki oraz wypowiedzi (Birek, 2012; McCloud, 2015; Sęk-Iwanek, 2021). Zdaje się zatem, że myślenie o komiksie w kategoriach kolekcji jest tropem właściwym, choć zapewne wymaga nieco innej perspektywy niż spojrzenie np. na gatunki medialne. Zwłaszcza że pojęcie kolekcji wyłoniło się z potrzeby „znalezienia formuły interpretacyjnej dla wypowiedzi polimorficznych” (Wojtak, 2019a).

Podstawowych składników komiksu wcale nie jest mało: „Komiks jest to graficzna sztuka narracyjna z dziedziny sztuk wizualno-werbalnych. Utwory komiksowe oparte są na budowie strukturalnej (o różnym poziomie skomplikowania), operującej kadrem (najmniejszą całością znaczeniowótórczą) i planszą. Strukturę komiksu tworzą układ i wzajemne relacje elementów takich jak plansza, kadr, przestrzenie międzykadrowe, które stanowią całość. [...] dymki dialogowe i myślowe, panele narracyjne czy zwizualizowane onomatopeje” (Sęk-Iwanek, 2021, s. 77–78). Należy podkreślić, że kreska, plama i tworzywo słowne również wpisują się w ten zbiór. To właśnie ta dwusystemowość i mnogość składników komiksu, a także względna trwałość większości wymienionych komponentów skłoniła mnie do ujmowania komiksu jako gatunku w formie kolekcji.

Rama tekstu w komiksie jest wielopoziomowa. Na pierwszym poziomie znajduje się kadr jako najmniejsza częśćka znaczeniowa w komiksie. Bardzo często już w kadrze znajdziemy znaczący zbiór elementów charakterystycznych dla komiksu: w rysunek będący fragmentem narracji wpisane są postacie bohaterów bądź lokacje, pojawiają się dymki i panele narracyjne. Już na tym poziomie rozpoczyna się budowa sensów w komiksie, są one jednak zależne od jego pozostałych kadrów i składników w relacjach zarówno paradygmatycznych, jak i syntagmatycznych.

Właściwa intencja nadawcza wyłania się z połączenia kadrów, czy to w pasek komisowy, czy w planszę, a nawet w zeszyt czy album komiksowy. To narracyjny charakter nadaje właściwy ciężar komiksowej substancji. Narracja ta może oczywiście być widoczna również w obrębie jednego kadru obejmującego całą planszę (*splash page*) lub rozkładówkę (*spread page*). W tego typu konkretyzacjach często już na pierwszy rzut oka widać charakterystyczne cechy gatunku jako kolekcji. Komiks można więc rozpatrywać, z jednej strony, jako makroznak, strukturę tematyczno-spójnościową – makrokompozycję, w której będziemy zwracać uwagę na komiks jako

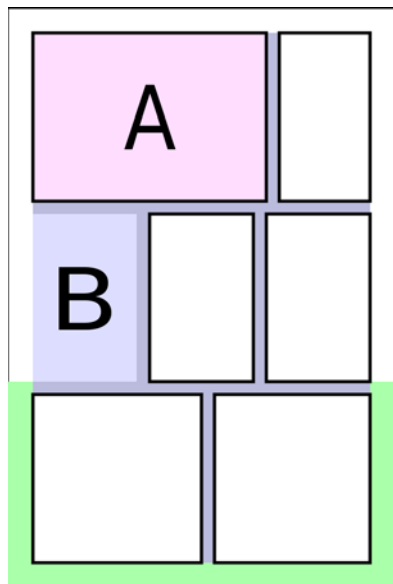
całość i wszystkie jego komponenty. Z drugiej strony wyłaniać się będzie mikrokompozycja – czyli wizualne rozmieszczenie wszystkich składników planszy (Michalewski, 2009). Struktura kompozycyjna planszy komiksu złożonej z kadrów, które następując po sobie, opowiadają jakąś historię, często przy pomocy słów ujętych w formy chmurowe, sprawia, że czytelnik bez trudu identyfikuje utwór jako komiks. To właśnie ten charakterystyczny układ będzie dominantą kompozycyjną.

Poszczególne elementy, z których składa się plansza (rys. 1), są względnie autonomiczne wobec siebie; kadr może stanowić panel obramowany (A) lub bez ramy (B), znaczące mogą być przestrzenie międzykadowe, może występować rama zewnętrzna, kadr może sięgać również do krawędzi strony. Poszczególne kadry mogą mieć różne wielkości i kształty (rys. 1). Ich układ zależy od intencji nadawczej i stylistyki, podlega on jednak również regułom logiki tworzenia tekstów komiksowych, tak aby finalnie wyłonił się z nich ikonotekst. O komiksach jako o ikonotekstach pisał Jerzy Szyłak (2014). Nie wszystkie komponenty trwale muszą zaistnieć, konstruowanie komiksu „jest zawsze rezultatem pewnej selekcji, proces jego tworzenia ma charakter redukcyjny” (Gąsowski, s. 83), będą one jednak wchodziły ze sobą w reakcję, by wzajemnie się uzupełniać i wspierać w niesieniu sensów. W komiksie zwykle to obraz jest głównym nośnikiem tekstu, a słowo ograniczone jest do dialogów (również intrapersonalnych) oraz do zredukowanej narracji i onomatopei. Siatka kompozycyjna całości utworu będzie podporządkowana głównej koncepcji graficznej, a poszczególne komponenty będą realizowane poprzez wynikanie subsydiarne względem siebie.

Dla komiksu duże znaczenie ma okładka utworu. Bywa, że kolejne wydania mają różne okładki; także w ramach jednego wydania znajdziemy dodatkowe okładki limitowane. Okładka i teksty jej towarzyszące można potraktować jako parateksty dla tekstu głównego komiksu. W komiksie znajdziemy często również metateksty w postaci wypowiedzi twórców.

Otwarcie tekstu właściwego w komiksie zazwyczaj następuje poprzez użycie znaczącego kadru albo planszy. Często są kadry w formule inicjalnej wprowadzające głównych bohaterów, miejsce lub nastrój opowieści. Lokację i bohaterów w charakterystyczny sposób zaznaczają autorzy znanych przygód Asteriksa i Obeliksa (Gościnnny & Uderzo, 1961–2009). Zawsze na pierwszej stronie komiksu znajduje się taka sama mapa Galii pod lupą wskazująca wioskę niezłomnych Galów. Następnie pojawia się kadr inicjujący historię: przedstawia codzienność wioski i wprowadza głównych bohaterów. W pojedynczych albumach autorzy niekiedy wyłamują się z tej zasady, zawsze jednak historia kończy się tak samo – wielką biesiadą na cześć Asteriksa i Obeliksa i kolejnego zwycięstwa. Mamy w tym przypadku do czynienia z budową kłamrową, wyraźnie zaznaczającą początek i koniec tekstu – przygody. Nastrój w pierwszych kadrach wprowadzany jest często w komiksach o Batmanie, które od samego początku zapowiadają tragiczną, pełną grozy, sensacyjną opowieść, niejednokrotnie oddając głos narratorowi lub samemu bohaterowi.

Poszukując wskazywanego przez Wojtak zwieńczenia strukturalnego, odnajdujemy wyrazistą ramę tekstową oraz ustaloną dla komiksu zasadę kompozycyjną. Należy przy tym zaznaczyć, że właściwa kompozycja



Rys. 1. Przykładowa plansza komiksu.

Źródło: Wikimedia Commons. Comics page layout example (n.d.).

planszy powinna zamykać konkretny wątek, wypowiedź, koncept wizualny na jednej stronie/rozkładówce. Struktura kadrów, plansz i wreszcie całych komiksów oparta jest na kontaminacji, czyli połączeniu elementów różnego pochodzenia.

Maria Wojtak zaznacza, że w sygnałach początku gatunku w formie kolekcji powinna znaleźć się nazwa gatunkowa. Bardzo rzadko zdarza się, aby komiks był sygnalizowany w tytule. Są jednak inne sygnały w przestrzeni paratekstów, które informują, że mamy do czynienia z komiksem. Na okładce znajdują się hasła rekomendujące utwór, np. „to najlepszy komiks, jaki kiedykolwiek czytałem”. Często też gatunek sygnalizowany jest przez nazwy wydawnictw lub serii wydawniczych, np. Wydawnictwo Egmont – linia wydawnicza Klub Świata Komiksu – seria *Mistrzowie Komiksu*. W ramach tej linii został wydany komiks Alana Moore’a (scen.) i Briana Bollanda (rys.) *Zabójczy żart* (2012), który chciałabym poddać krótkiej analizie w poszukiwaniu cech gatunku ujętego w formie kolekcji.

Komiks *Zabójczy żart* jako realizacja gatunku w formie kolekcji

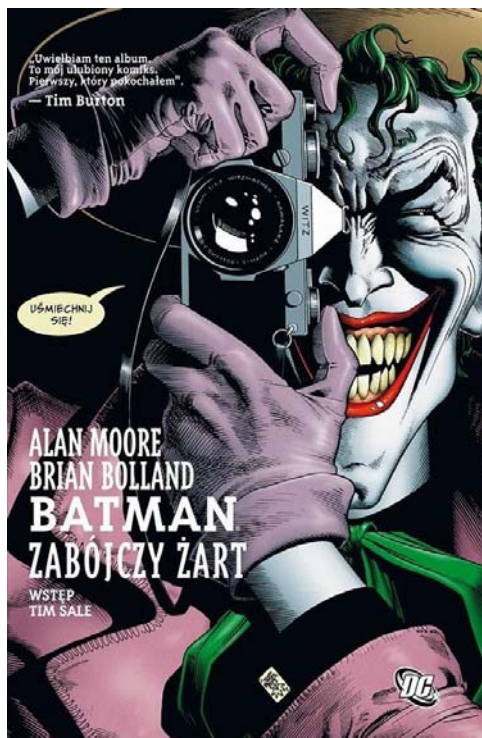
Komiks *Zabójczy żart* to utwór zaliczany do kanonu komiksów światowych, należący do uniwersum Batmana. Wyraźnie nakreślony jest jego temat – jest to komiks superbohaterski opowiadający przygody bohaterów DC Comics. Celem utworu jest przedstawienie kolejnej historii ze świata Batmana; w tym konkretnym przypadku jest to opowieść o Jokerze, jego *origin story*. W komiksie przybliżono postać Jokera i przedstawiono zmienną dynamikę jego relacji z Batmanem; zarówno Joker, jak i Batman przekraczają w tej historii swoje granice. Z uwagi na treść jest to komiks przełomowy, ponieważ wpłynął również na charakter późniejszych komiksów superbohaterskich. Scenarzystą utworu jest twórca kultowych powieści graficznych, Alan Moore. Zaproszenie go do projektu superbohaterskiego było znaczącym gestem – wydawcy zwrócili się do nowej, poważnej, dorosłej publiczności. Komiks jest brutalny i pełen scen przemocy. Czytelnikiem ma być osoba dojrzała, o wysokiej kompetencji odbiorczej. Istotną rolę w lekturze odgrywać ma również zanurzenie w uniwersum Batmana i znajomość kontekstu.

Zabójczy żart ukazał się w Polsce w 1991 roku nakładem wydawnictwa TM-Semic; po raz drugi, w 2012 roku, opublikował go Egmont. Jako przedmiot analizy wybrałam wydanie drugie. Należy wspomnieć, że różni się ono od pierwszego rekoloryzacją całości przez Bollanda. Wydanie drugie opatrzone jest także wstępem Tima Sale’a, jednego z najbardziej znanych przedstawicieli światowego komiksu. Zawiera dodatki, które nie są niezbywalną częścią utworu. Trwale związane z treścią jest natomiast rysunek z okładki, który we wszystkich wydaniach jest identyczny.

Okładka przedstawia Jokera, głównego antagonistę Batmana, który robi zdjęcie odbiorcy, ze słowami „Uśmiechnij się!” (rys. 2). Już w ten sposób ujawnia się interakcyjny charakter komiksu. W polskim wydaniu (drugim) na okładce znajdują się parateksty – rekomendacja słynnego reżysera Tima Burtona: „Uwielbiam ten album. To mój ulubiony komiks. Pierwszy, który pokochałem”. W dolnym rogu umieszczono logo wydawcy DC Comics. Prócz tego inną czcionką zapisany jest tytuł, nazwiska twórców oraz autora wstępu.

Na początku woluminu znajdują się strony zawierające informacje o wydawcy, stopkę redakcyjną itd., różniące się w poszczególnych edycjach komiksu. Ponieważ karty te nie są częścią komiksu (ukazywał się również bez nich), pominię je w niniejszym opracowaniu.

Komiks *Zabójczy żart* skonstruowany jest z tradycyjnych kadrów w formie prostokątów lub kwadratów, przestrzenie międzykadrowe są wolne od napisów i rysunków, przezroczyste, o jednorodnej szerokości. Wyjątek stanowi tylko kilka kadrów, które mają wytrącić widza z toku opowieści; są to:



Rys. 2. Okładka komiksu *Zabójczy żart* (2012).

1. kadr wprowadzający Jokera po raz pierwszy do opowieści (rys. 3);
2. kadr ukazujący Jokera na telebimie mówiącego „To zdecy-yyy-duj się. Oszalej!” (rys. 6);
3. kadr ukazujący narodziny Jokera, gdy ze zwykłego człowieka zmienia się w potwora (rys. 4 – kadr w planszy; rys. 5).

Te trzy kadry związane są z szaleństwem Jokera; jego ekspansywna obecność wykracza poza kadr i łamie ramę całości (rys. 3–6). We wszystkich tych kadrach Joker patrzy bezpośrednio na odbiorcę, co sprzyja przykuciu jego uwagi i wzmocnieniu siły komunikatu (spojrzenie w twarz szaleńca). Kadry te, osadzone w modelu interakcyjnym (Ślawska, 2014), są znacząco większe od pozostałych i naznaczone wychodzącą poza nie figurą Jokera oraz kontrastującą z tłem zielenią jego włosów. Wyraźnie ukazana jest twarz postaci i jego przerażająca mimika. Joker patrzy czytelnikowi prosto w oczy. Zabieg ten jest celowy, Joker w końcu zwraca się bezpośrednio do widza – w monologu na jednej z ostatnich plansz mówi: „Panie i Panowie! Czytaliście o tym w prasie! Zadrżycie, gdy ujrzycie na własne oczy ten najrzadszy i najtragiczniejszy z błędów natury! Przed Wami przeciętny człowiek!”

(Moore & Bolland, 2012). W kadrze pojawiają się inne postacie, ale zgromadzone za plecami mówiącego, którego twarz skierowana jest do czytelnika. Forma adresatywna – „Panie i Panowie”, „Zwróćcie uwagę” – również jest ważnym sygnałem interakcyjnym (Ślawska, 2014, s. 161). W monologu pojawiają się wykrzyknienia, ale i pytania: „Pytacie: jak coś takiego może żyć?”, „Czy można ich potępić?”, „Nie jest to, z całą pewnością, widok dla wrażliwych ludzi, prawda?” (Moore & Bolland, 2012). Joker używa również formuły „my”, w celu zjednania sobie czytelnika i wciągnięcia go w swoje szaleństwo (por. Kępa-Figura, 2009): „W świecie tak szalonym jak nasz każda inna reakcja byłaby szaleństwem!” (Moore & Bolland, 2012). Jak pisze Ślawska, tego typu formy podkreślają mniejszy dystans do czytelnika, pytania i wykrzyknienia pełnią funkcję perswazyjną i są sygnałem jego dialogowej obecności. „Te przykłady wyraźnie wskazują na relację nadawczo-odbiorczą między czytelnikiem a autorem tekstu. To środki językowe i konstrukcje o wyraźnych funkcjach fatycznych i ekspresywnych” (Ślawska, 2014, s. 166). Analiza ta wskazuje, że w aspekcie pragmatycznym tekst ma charakter dialogowy, interakcyjny.

Kolejny kadr – czwarty – rozpoczyna starcie Batmana z Jokerem. Wyjście poza ramę kadru oddaje dynamikę pojedynku, który jest sekwencją zamykającą komiks. Jest to moment kulminacyjny, do którego prowadziła nas cała narracja – Batman i Joker wreszcie spotykają się twarzą w twarz.

Komiks *Zabójczy żart* jest opowieścią o ostatecznym starciu Batmana z Jokerem, o przekraczaniu granicy. Jest też historią o pochodzeniu Jokera i powodzie jego szaleństwa. Systematyczne akcentowanie tego wątku, nie tylko w samej fabule, ale i w strukturze i obrazie, ma duże znaczenie dla odbioru całości (oraz dla ujmowania tego komiksu w kategoriach gatunku w formie kolekcji).



Rys. 3. Joker pojawia się po raz pierwszy na planszach komiksu.

Rys. 4. Plansza ukazująca narodziny Jokera. Anonimowy mężczyzna, przebrany za gangstera Red Hooda, wpada do zbiornika z chemikaliami, co w połączeniu z osobistą tragedią zmienia go na zawsze – psychicznie i fizycznie.



Rys. 5. Kadr ukazujący narodziny Jokera, gdy ze zwykłego człowieka zmienia się w potwora.



Rys. 6. Kadr ukazujący Jokera na telebimie.

W komiksie istnieje kilka elementów, które go otwierają i zamykają: zarówno w warstwie tekstu, jak i w warstwie wizualnej. Kadr otwierający, przedstawiający uderzające o asfalt krople deszczu, stał się rysunkiem kultowym (rys. 7). Wprowadza on ponury nastrój, a rozbijające się w kałuży krople są wizualnym akcentem powtarzającym się w całej pracy. Kadr ten jest jednym z najważniejszych w komiksie i jednocześnie stanowi ramę całości, ponieważ w identycznej formie powielony jest jako ostatni w utworze – zwiastuje nastrój oraz ustala wzorzec wizualny otwierający i zamykający całą opowieść (rys. 8 – lewy górny róg; rys. 10 – prawy dolny róg). Ponieważ Alan Moore udostępnił scenariusz *Zabójczego żartu* online, czytelnicy wiedzą, jak rozbudowany opis miał ten kadr (Sęk-Iwanek, 2021, s. 125–126); autor zaznaczył: „No dialogue”. Kadr ten rozpoczyna niemą sekwencję, rozwijającą się na trzech planszach. Dwie pierwsze podzielone są równą kratą, dopiero na trzeciej stronie ostatni kadr rozciąga się w tzw. *splash frame*, zajmujący 2/3 planszy. Pojawiają się pierwsze słowa zawieszony w ciemności pokoju: „Było sobie dwóch gości w domu wariatów...”. Czytelnik może pomyśleć, że jest to komentarz sytuacyjny, ponieważ Batman odwiedza Jokera w szpitalu psychiatrycznym. Nie wiadomo, czyja to kwestia (lub myśl), bo tekst pojawia się jako element narracyjny bez dymku kierunkowego (dymku z ogonkiem). Dopiero, gdy komiks się kończy, w kadrze otwierającym sekwencję umieszczoną na dwóch ostatnich planszach, Joker wypowiada te same słowa. Okazuje się, że opowiada Batmanowi dowcip. Obaj zaczynają się śmiać. Fabułę otwiera więc i zamyka ta sama fraza – zwieńczenie zrealizowane jest w warstwie werbalnej. Z kolei konstrukcja ostatniej planszy stanowi powrót do układu kadrów ze strony pierwszej, na poziomie strukturalnym zamykając komiks.

Pewną znaczeniową całość możemy odszukać również w architekturze słowa. W tym przypadku uwagę skupmy na wizualizacji śmiechu. W kadrze ukazującym narodziny Jokera wraz z nim wykluwa się jego szalony śmiech. Zaznaczony jest charakterystycznym fontem (rys. 5). Ten sam krój pisma i onomatopeja „hahahahaha” towarzyszy ostatnim scenom utworu (rys. 10). Warto dodać, że w przypadku analizowanego komiksu mamy do czynienia z dziełem otwartym. *Zabójczy żart* jest tak słynnym albumem, ponieważ podejrzewa się, że Batman zabija Jokera



Rys. 7. Pierwszy, a zarazem ostatni kadr w *Zabójczym żarcie*.

złożony jest z części przedstawiających wydarzenia w kilku miejscach, mamy więc konkretne sekwencje i sceny podzielone rytmem kadrów i plansz. Na najniższym poziomie znajdują się kadry z ujętymi w nich dymkami, panelami narracyjnymi, onomatopejami, postaciami i światem przedstawionym – są to mikrostruktury. Na wyższym między kadrami zachodzą ściśle relacje, które z kolei budują sensory na poziomie całości utworu, tworząc makrostrukturę. Plansze i/lub sekwencje plansz mają wyraźne sygnały delimitacyjne. Składniki warstwy zarówno werbalnej, jak i wizualnej są nośnikami znaczeń, są starannie dobrane, współpracują ze sobą, aby stworzyć nową treść.

Charakterystyczne segmenty – kadry, plansze, sekwencje – mają również znaczenie stylistyczne. Jak już wspomniano, aspekt stylistyczny może uwidaczniać się w sposobie prowadzenia opowieści, a w gatunkach wizualnych o stylu będzie świadczył zarówno pojedynczy obraz, jak i ich sekwencja. W *Zabójczym żarcie* znaczenia budowane są poprzez łączenie kadrów i plansz w relacje zarówno syntagmatyczne, jak i paradygmatyczne. Kadrów w postaci kalki asocjacyjnej w komiksie jest tak wiele, że zasługują one na odrębne opracowanie.

Na koniec rozważań chciałabym podkreślić, że komiks może być traktowany i badany również jako kolekcja gatunków; pojęcie to będzie bardzo przydatne w opisywaniu różnorodnych form, jakie komiks może przybrać. Biorąc pod uwagę konwergencyjny charakter komiksu, hipertekstowość komiksu internetowego, transmedialny dialog z innymi formami sztuki, np. filmem czy grami, można założyć, że w wielu sytuacjach model kolekcji gatunków znajdzie zastosowanie. Grzegorz Ptaszek (2017) pisze, że „koncepcję kolekcji gatunków można zastosować do

(od rozmowy na ten temat zaczyna się warstwa werbalna komiksu). Jeśli przyjąć, że Joker ginie, zamykamy tą wizualną klamrą jego dzieje – postać zaczyna i kończy swój żywot szalonym śmiechem. Domknięcie występuje również w warstwie wizualnej konstrukcji słowa (śmiechu). Tytułowy zabójczy żart nabiera nowego znaczenia.

W mechanizmie lektury pod uwagę można wziąć takie elementy jak sam rysunek komiksowy, kadr i jego rama, sekwencja (por. Gąsowski, 2016), ale też przestrzenie międzykadrów, rytm czy ścieżkę lektury – tak zwane *choice of flow*. Za istotne należy również uznać nie tylko warstwę werbalną i jej znaczenie, ale i architekturę słowa, dyferencjację kolorystyczną liter, dymki, organizację przestrzenną obrazu i kolor jako środek wyrazu (Sęk-Iwanek, 2021). Wszystkie te składniki będą budować gatunek w formie kolekcji. Cały zbiór elementów znaczeniowych kadrów i plansz będzie łączyła nadrzędna funkcja. Kolejne plansze będą układały się w wyraziste sygnały delimitacji i segmentacji wypowiedzi.

W omawianym komiksie aspekt strukturalny ujawnia się w blokowym, kontaminacyjnym układzie poszczególnych składników. Utwór



Rys. 8. Dwie pierwsze plansze (stro-
ny) komiksu.

Rys. 9. Trzecia plansza.

opisu zjawiska zwanego opowiadaniem transmedialnym (*transmedia storytelling*)” (s. 43), i przywołuje w tym kontekście również komiks. Jak zauważa krakowski badacz, nie we wszystkich wariacjach hybrydowych kryteria Wojtak będą miały zastosowanie, ale to rynek oraz praktyka komunikacyjna będą jednym z czynników utrwalających konkretną formę. Sama twórczyni koncepcji zaznacza, że kolekcje gatunków są zbiorami wypowiedzi względnie trwałymi, w przypadku których współwystępowanie poszczególnych elementów ma charakter izofunkcyjny (Wojtak, 2019a). Tematem komiksu jako kolekcji gatunków chciałabym jednak zająć się w odrębnym opracowaniu, podobnie jak w odrębnym tekście omówię komiks jako gatunek w perspektywie czteroaspektowego modelu analizy gatunkowej wraz z wyodrębnieniem wzorców gatunkowych. Jednocześnie chciałabym pogłębić w innych analizach poszukiwania cech komiksu jako gatunku w formie kolekcji. Uważam, że wykorzystanie narzędzi wypracowanych na gruncie genologii medialnej (Wojtak, 2019b) czy mediolingwistyki (por. Skowronek, 2013) może wnieść wiele interesujących ustaleń do badań nad komiksem.



Rys. 10. Dwie ostatnie plansze komiksu wraz z kadrem zamykającym.

Bibliografia

- Bartmiński, J. (1990). *Tekst w kontekście. Kolekcja w strukturze tematycznej tekstu ustnego*. Wrocław–Warszawa–Kraków: Ossolineum.
- Bartmiński, J., & Niebrzegowska-Bartmińska, S. (2009). *Tekstologia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Birek, W. (2012). Komiks. W G. Gazda (Red.), *Słownik rodzajów i gatunków literackich* (s. 479–482). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gąsowski, P. (2016). *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*. Poznań: Instytut Kultury Popularnej.
- Gościnnny, R., & Uderzo, A. (1961–2009). *Cykl Asteriks*. Warszawa: Egmont.
- Helman, A. (1980). Problemy syntezy sztuk w świetle semiotycznej koncepcji systemów złożonych. W T. Cieślukowska & J. Sławiński (Red.), *Pogranicza i korespondencje sztuk* (s. 7–20). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Hopfinger, M. (1993). *W laboratorium sztuki XX w. O roli słowa i obrazu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kępa-Figura, D. (2009). Intencje (czy intencja) nadawców medialnych, czyli fatyczność współczesnej komunikacji medialnej. W I. Hofman & D. Kępa-Figura (Red.), *Współczesne media. Status. Aksjologia. Funkcjonowanie* (T. 1). Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- McCloud, S. (2015). *Zrozumieć komiks*. Warszawa: Kultura Gniewu.
- Michalewski, K. (2009). *Komunikaty mieszane*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Moore, A., & Bolland, B. (2012). *Zabójczy żart*. Warszawa: Egmont.

- Ptaszek, G. (2017). Wkład profesor Marii Wojtak w rozwój genologii medialnej. W D. Kępa-Figura & I. Hoffman (Red.), *Współczesne media: gatunki w mediach. Zagadnienia teoretyczne, gatunki w mediach drukowanych* (T. 1, s. 27–36). Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Sęk-Iwanek, M. (2021). *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Skowronek, B. (2013). *Mediolingwistyka. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Szyłak, J. (2014). Notatki o książkach obrazkowych, *Zeszyty Komiksowe*, 17, 4–13.
- Szyłak, J. (2016). *Coś więcej, czegoś mniej. W poszukiwaniu formuły powieści graficznej*. Poznań: Instytut Kultury Popularnej.
- Ślawska, M. (2014) *Formy dialogu w gatunkach prasowych*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Toeplitz, K. T. (1985). *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik.
- Wikimedia Commons. Comics page layout example. (n.d.). Retrieved on February 15, 2023, from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Comics_page_layout_example.png
- Wojtak, M. (2004). *Gatunki prasowe*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Wojtak, M. (2006). Gatunek w formie kolekcji a kolekcja gatunków. W Z. Krążyńska & Z. Zagórski (Red.), *Poznańskie Spotkania Językoznawcze* (T. XV, s. 143–152). Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- Wojtak, M. (2011a). Osobliwe byty gatunkowe i tekstowe w ich uwikłaniach komunikacyjnych. W D. Ostaszewska (Red.), *Gatunki mowy i ich ewolucja. Gatunek a komunikacja społeczna* (T. 4, s. 44–56). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Wojtak, M. (2011b). O relacjach dyskursu, stylu, gatunku i tekstu. *Tekst i dyskurs*, 4, 69–78.
- Wojtak, M. (2019a). Teoretyczne obramowanie analiz gatunków prasowych (medialnych) – propozycja autorska. *Rocznik Medioznawczy*, 1, 37–53.
- Wojtak, M. (2019b). *Wprowadzenie do genologii*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.



Preliminary Findings on the Issue of Comics as a Genre in the Form of a Collection

Matylda Sęk-Iwanek

University of Silesia in Katowice

matylda.sek@us.edu.pl

ORCID: 0000-0003-3576-0838

ABSTRACT

The aim of the study is to present comics in the categories of a genre in the form of a collection. Genre collection theory was originally proposed by Maria Wojtak in her research. The study is based on the premise that because comics are a complex genre, it can realize the main assumptions of genre collection theory. While rooted in linguistics, Maria Wojtak's concepts can be successfully utilized by comics research. **Research methods:** The method of comics studies analysis is used in the research taken and applied in the context of media linguistics. The preliminary study is an attempt at the application of genological tools to comics studies research. **Results and conclusions:** The author arrives at a conclusion that going outward from genological sciences one can utilize the concept of genre collection in comics studies. Comics will exhibit a collection of genres as well. **Originality/cognitive value:** The study is the first application of Wojtak's ideas to comics studies, and as such, opens a wide research perspective. Other concepts and media linguistics applications to comics studies can therefore be considered.

KEYWORDS

genology, genre collection, comics, Killing Joke, genre in the form of a collection