

Agnieszka Gołębiowska-Suchorska

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

agsuchorska@ukw.edu.pl

ORCID: 0000-0002-9397-9179

***Wiesław*, czyli słowiańska bajka magiczna jako tworzywo komiksu**

Wiesław, or a Slavic Magical Fairy Tale as Comic Book Material

DOI: 10.12775/LL.1.2023.006 | CC BY-ND 4.0

ABSTRACT: The article will present the results of a literary analysis of the comic book *Wiesław* by Maciej Kisiel (3 parts, 2019–2022), which is based on Slavic fairy tales. The inspiration for the analysis of the comic was Jolanta Ługowska's reflections on the folk magic fairy tale as material of fiction. Folk material functions as a potential source of literary plots and comic scripts from which the author can draw the idea of the plot or even individual motifs or characters to be freely contaminated and modernised. The aim of the reflections on the phenomenon of comic transposition of motifs of Slavic folk tales was to determine to what extent the principles of constructing the plot of the analysed comic correspond to the principles of constructing a folk tale (economy of means, expressive exposition of turning points, covering the perspective of the narrator and the protagonist); and what adaptation and transformation processes (threads, motifs, heroes, objects) serve to adapt folklore material to the new communication situation and recipient.

KEYWORDS: folk tale, comic book, transposition of folk themes

Inspirujący potencjał ludowej bajki magicznej dla polskiej literatury pięknej wykazała Jolanta Ługowska w swojej monografii *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury* (Ługowska 1981), jednak teksty prozy ludowej (bajki, opowieści wierzeniowe, anegdoty) są inspiracją i tworzywem również dla autorów polskiego komiksu, którzy korzystają m.in. z wypracowanych przez literaturę

form podawczych (Szyłak 2000: 19). Na przykład *Kajko i Kokosz*, ludyczna w treści i rysunku seria komiksów autorstwa Janusza Christy o słowiańskich wojach mieszkających w grodzie kasztelana Mirmiła, wyzyskuje ludowe prototypy m.in. takich postaci, jak: czarownica Jaga, dziad borowy czy skrzaty (Piotrowski 2020). Z kolei komiks Karola Kalinowskiego *Łauma* (Kalinowski 2009) nawiązuje do legend i mitologii Podlasia, pogranicza polsko-litewskiego i przedstawiając zmagania małej dziewczynki z Łaumą – żeńskim demonem jaćwieskich legend – opowiada o radzeniu sobie z fragmentacją współczesnej rodziny oraz jej anomią (Kochanowski 2019: 337–343). Innym przykładem adaptacji tworzywa ludowego są trzy tomy albumów komiksowych Adama Święckiego – *Dziewanna*, *Lewiatom* i *Szeptucha*, opublikowane pod wspólną nazwą serii *Przebudzone legendy* (Święcki 2003, 2005, 2008). Te opowieści grozy, również bazujące na legendach Podlasia, osadzone są w realiach współczesnych, ale zakorzenione w folklorze tradycyjnym i prezentują wybrany wschodni region Polski jako przestrzeń dziką i nieujarzmioną (Kochanowski 2019: 343–347). Natomiast dla komiksowej serii Macieja Kisiela, *Wiesław. Baśnie słowiańskie*, inspiracją były wątki zaczerpnięte z zachodniosłowiańskich bajek magicznych. Dotychczas ukazały się trzy części komiksu – *O leniwym Wiesławie i jego pomocnikach* (Kisiel 2019), *O Wiesławie i żywej wodzie* (Kisiel 2020), *O Wiesławie i Słonecznym Koniu* (Kisiel 2021)¹. Pod względem kreski, ludyczności treści, typów głównych bohaterów (książęta i wojowie słowiańscy) oraz umiejscowienia akcji w czasie (bardzo umownie rozumiane średniowiecze)² seria wydaje się najbardziej zbliżona do komiksów o Kajku i Kokoszu, jest jednak wyraźniej osadzona w kontekście bajki słowiańskiej, której wątki, postaci i motywy kontaminuje w opowieść obrazkową skierowaną do współczesnego odbiorcy. Tytuł serii – *Wiesław. Baśnie słowiańskie* – zapowiada bezpośrednie powiązanie scenariuszy z tradycją prozy ludowej. W przypadku literackiej transpozycji bajek ludowych z konkretnym pierwowzorem folklorystycznym jest praktycznie niemożliwy do ustalenia (Ługowska 1981: 53), jednak w odniesieniu do komiksów o Wiesławie źródło inspiracji – zbiór *Śpiewająca lipka. Bajki Słowian Zachodnich* z 1972 r. – zostało wskazane przez autora w wywiadach (zob. Adamiak 2019). Tytuły kolejnych części serii odsyłają do bajek ze zbioru *Śpiewająca lipka: O królewiczu i jego pomocnikach* (bajka śląska), *O młodej wodzie* (bajka polska) i *Słoneczny koń* (bajka słowacka).

Celem podjętej w niniejszym artykule analizy serii komiksów Kisiela o Wiesławie było, po pierwsze, wykazanie, jakie wątki bajkowe Słowian Zachodnich oraz Wschodnich były dodatkowym źródłem inspiracji dla autora. Po drugie, podjęto refleksję nad tym, jakie zasady konstruowania fabuły bajki ludowej umożliwiają transpozycję wątków bajkowych do opowieści obrazkowej oraz

1 Każda z części jest opublikowana w formacie A4 i ma objętość 50 stron.

2 Wydanie wersji papierowej serii *Wiesław. Baśnie słowiańskie* poprzedzał internetowy komiks paskowy Kisiela – *Wiesław, czyli mroki średniowiecza* (ponad 600 odcinków publikowanych w sieci). Są to dwa różne projekty, które łączy jedynie bohater i klimat wczesnego średniowiecza, zob. Adamiak 2019.

jakie procesy adaptacyjne i transformacyjne służą przystosowaniu materiału folklorystycznego do nowej sytuacji komunikacyjnej i współczesnego odbiorcy.

Indywidualna twórczość narratora ludowego polegała nie na wymyślaniu nowych motywów i wątków, ale na łączeniu tych już istniejących w tradycji ustnej (Ługowska 1981: 81); podobną zasadę kontaminacji zastosowano w komiksie o *Wiesławie*, jednak ze świadomą modyfikacją tworzywa ludowego. Śląska bajka ludowa *O królewiczu i jego pomocnikach* (Nedo, Gašpariková, Jech, Kapełuś 1972: 49–55), będąca źródłem inspiracji dla scenariusza pierwszej części komiksowej serii – *O leniwym Wiesławie i jego pomocnikach*, jest realizacją wątków T 513 „Nadzwyczajni pomocnicy”³ oraz T 550 „Ptak złotopiór”, a jej schemat fabularny obejmuje następujące sekwencje:

- trzech królewskich synów (najmłodszy – najgłupszy) pilnuje przed złodziejami jabłoni rodzącej złote jabłka (T 550),
- najmłodszemu bratu udaje się zdemaskować złodziei jabłek (T 550) – dwóch szabrowników, właścicieli jednego oka i latającej łodzi (T 513),
- najmłodszy syn rozpoczyna podróż po świecie latającą łodzią i pozyskuje pomocników obdarzonych niezwykłymi przymiotami, np.: opoja, żarłoka, ludzi o ponadprzeciętnym słuchu, wzroku, szybkości oraz wywołujących zjawiska atmosferyczne (T 513),
- bohater dociera do obcego królestwa i wygrywa konkurs o rękę królowy (T 513),
- dworzanie żądają dostarczenia świadectwa szlacheckiego urodzenia kandydata na męża królowy; dzięki cudownym pomocnikom ślub protagonisty z królową dochodzi do skutku (T 513),
- dworzanie wyrażają sprzeciw wobec młodego króla; bohater wygrywa wojnę wewnętrzną w królestwie dzięki latającej łodzi i pomocnikom (T 513).

Pierwszą część komiksu o *Wiesławie* rozpoczyna, podobnie jak fabułę śląskiej bajki, kradzież królewskich jabłek, a kończy ślub protagonisty – *Wiesława* z królową *Wiesławą*. Jednak w komiksie o szczególnej wartości jabłek zdecydował nie ich złoty kolor czy cudowne właściwości, ale przydatność owoców do wytwarzania przez króla wina, którego „wybitne walory smakowe i rozrywkowe doceniali z niezwykłą sumiennością trzej synowie króla” (Kisiel 2019: 5). Tak jak w bajce śląskiej, dwaj starsi bracia – *Lesław Roztropny* i *Czesław Waleczny*, zasnęli, czyhając na złodziei, a najmłodszy – *Wiesław Leniwy*, zdemaskował rabusiów. Okazali się nimi, podobnie jak w bajce ze zbioru *Śpiewająca lipka*, dwaj szabrownicy mający jedno wspólne oko. W komiksie zostało doprecyzowane ich pochodzenie – byli to wikingowie, którzy okradali sady, przemieszczając się na latającym drakkarze, czyli okręcie najemnych wojowników. *Wiesław* unieszkodliwił złodziei, kradnąc im jedyne oko, i odebrał latającą łódź, a jej pozyskanie zmotywowało go, jak w fabule bajkowej, do podróży. „Chciałbym zatrzymać latający statek i ruszyć w świat” – oznajmił ojcu bohater (Kisiel 2019: 12).

3 Wątki bajkowe oznaczono wg systematyki bajek polskich Juliana Krzyżanowskiego (1962–1963).

Kolejne kadry komiksowego scenariusza prezentują spotkania Wiesława z postaciami, które stają się jego pomocnikami, dość wiernie powielającymi właściwości pomocników bajkowych z wątku T 513 „Nadzwyczajni pomocnicy”: opojem – diabłem Rokitą, unikającym kary za dług w karczmie; żarłokiem, chowającym się przed wściekłymi wieśniakami; szybko biegającym opatem uciekającym przez poganami, szeptuchą, niesłusznie posadzoną przez wieśniaków o nasylenie złej pogody, oraz wojem o niebywale dobrym wzroku, wysłanym z zawiązanymi oczyma w pogoń za szeptuchą.

W poszukiwaniu przygód komiksowy Wiesław z towarzyszami trafił do grodu, w którym odbywał się konkurs kandydatów na męża królowny, odsyłający do bajkowego motywu zawodów o rękę królowny, typowego dla wielu ludowych wątków magicznych i komicznych⁴. Wiesław otrzymał rękę królowny dzięki latającemu statkowi, który wzbudził jej zachwyt, ale zgodnie z bajkowym schematem, na przeszkodzie szczęśliwemu małżeństwu stanęli dworzanie domagający się dowodu szlacheckiego pochodzenia kandydata na męża. Pomocnicy komiksowego bohatera, na wzór ich bajkowych odpowiedników, pomogli Wiesławowi spełnić wszelkie wymagania i pokonać wrogów, umożliwiając mu zaślubiny z królowną. Porównanie schematu fabularnego komiksu i wzorcowej bajki śląskiej pokazuje, że scenariusz pierwszej części serii o Wiesławie jest dość wiernym odwzorowaniem fabuły bajki ze zbioru *Śpiewająca lipka*, kontaminującej dwa zasadnicze wątki bajki ludowej – T 513 „Nadzwyczajni pomocnicy” oraz T 550 „Ptak złotopióry”.

Druga część serii – *O Wiesławie i żywej wodzie* – nie powieliła schematu fabularnego polskiej bajki *O młodej wodzie* zamieszczonej w zbiorze bajek Słowian Zachodnich (Nedo, Gašpariková, Jech, Kapełuš 1972: 70–74), choć nawiązuje do niej tytułem. Scenariusz komiksu dość wiernie realizuje schemat ludowego wątku T 551 „Wyprawa po żywą wodę”, którego sekwencje obejmują:

- wyprawę trzech braci po żywą wodę niezbędną do uzdrowienia ojca/matki,
- wykluczenie dwóch braci z poszukiwań (np. zamiana w kamień) za karę za nieuprzejmość dla spotkanych zwierząt lub ludzi,
- pokonanie przeszkód i zdobycie żywej wody przez najmłodszego z braci,
- ożywienie cudowną wodą braci i uzdrowienie rodzica.

W komiksie także trzej bracia ruszają po żywą wodę dla chorego ojca, starsi zostają poddani próbom w sposób typowy dla bajek. Lesław odmówił uczestniczenia jedzeniem Borowego Dziada, a Czesław nie chciał pomóc staruszce, więc na obu została rzucona, nietypowa dla bajki⁵, klątwa egoizmu. Wiesław natomiast nie spotkał na swojej drodze klasycznej dla bajki postaci demonologicznej, ale zwykłego kurlandzkiego szlachcica Dusiłkę, który w wyniku nieporozumienia pobił go i w ramach zadośćuczynienia został zobowiązany przez Wiesława do pomocy w poszukiwaniu żywej wody.

4 Np. T 513 „Nadzwyczajni pomocnicy”, T 1685C „Niezwykły konkurent”, T 850–T 869 „Zabiegi o królownę”.

5 O klątwie typowej dla bajki magicznej zob. Zadurska 2018: 144–147.

Kontynuując wyprawę ze szlachcicem, Wiesław pokonał przeszkody na drodze do źródła żywej wody, zdobywając przedmioty od wdzięcznych pomocników-demonów: łuczywo od bagiennika, zwykły żelazny miecz od ludzi zaklętych w ptaki⁶. Otrzymał też gliniane naczynie od garniarza wywożącemu nocą do lasu odpady – efekt nieudanej pomocy bezrefleksyjnego Kłobuka Mirka, demona, który według wierzeń ludowych z Warmii i Mazur pomnaża dobytek swoich gospodarzy (zob. Pełka 1987: 141–142). Dary pomocników – cudowne łuczywo, żelazny miecz i gliniane naczynie, zgodnie z bajkową konwencją okazały się niezbędne, aby dotrzeć do źródła wody życia. Życiodajny napój Wiesław wykorzystał najpierw do odczarowania ludzi zaklętych w kamienie na drodze wiodącej do źródła żywej wody, a następnie, analogicznie do bajkowego wątku o żywej wodzie, uwolnił braci od klątwy i wskrzesił ojca. Scenariusz drugiej części komiksowej serii wykorzystuje więc dość wiernie schemat fabularny jednego wątku ludowego – T 551 „Wyprawa po żywą wodę”, wzbogacając go o udział postaci demonologicznych (kłobuk).

Trzecia część serii – *O Wiesławie i Słonecznym Koniu* – tytułem nawiązuje do bajki słowackiej *Słoneczny koń* (Nedo, Gašpariková, Jech, Kapełuš 1972: 114–121). Jej fabuła jest kontaminacją wątków określanych w klasyfikacji bajek polskich jako T 531 „Koń pomocnik” oraz T 302 „Dusza potwora w jaju (Dusza zewnętrzna)” i obejmuje następujące sekwencje:

- w ciemnym królestwie źródłem światła jest królewski Koń ze słońcem na czole,
- Koń został ukradziony i odnalezienia go podejmuje się Mądry ze swoim sługą,
- dzięki swoim nadprzyrodzonym zdolnościom Mądry trafia do królestwa trzech braci, złodziei Konia, i odzyskuje go,
- Koń zostaje odebrany Mądremu przez czarownika,
- Mądry najmuje się jako parobek u czarownika i zdobywa dla niego żonę, udając kupca,
- czarownik wyjawia narzeczonej tajemnicę swojej śmierci schowanej w złotym jaju ukrytym w kaczce, która jest w jeleniu, pasącym się pod drzewem wysoko w górach,
- dzięki informacjom od narzeczonej czarownika Mądry uśmierca go, odzyskuje Konia i przyprowadza królowi piękną narzeczoną.

Koń w bajce słowackiej pełni jednak inną funkcję niż w realizacjach T 531 „Koń pomocnik” – nie udziela rad bohaterowi, jest bierny – jako źródło światła zostaje ukradziony i odzyskany. W komiksie tytułowy Słoneczny Koń to rumak ukradziony Swarogowi, bogu Słońca i ognia, motyw ten odsyła więc do mitologii⁷. Scenariusz *O Wiesławie i Słonecznym Koniu* opowiada o podróży powrotnej

6 Motyw zwierzęcego pomocnika okazującego się zaklętym człowiekiem jest typowy dla wielu wątków bajkowych, np.: T 302 „Dusza potwora w jaju (Dusza zewnętrzna)”, T 552 „Szwagrowie zwierzęta”.

7 Dla bajek ludowych bardziej typowym bohaterem jest złoty koń, w polskich to np. magiczny rumak (T 530 „Szkłana góra”) pojawiający się, gdy bohater wykona odpowiednie gesty lub wypowie słowa, a we wschodniosłowiańskich – cudowny rumak, który niesie bohatera przez miedziany, srebrny i złoty las (SUS 511 A „Złoty koń”). SUS – klasyfikacja bajek wschodniosłowiańskich wg Barag, Novikov 1979.

Wiesława – zdobywcy żywej wody – od uzdrowionego ojca do żony. Na pierwszych kadrach komiksu spragniony Wiesław nabiera wody ze studni, która okazuje się lokum istoty demonicznej – Wodnika Kazika. Takie naruszenie spokoju mieszkańca studni, pociągające za sobą negatywne konsekwencje, nie występuje w bajce słowackiej, ale jest typowe dla wielu słowiańskich wątków ludowych (np. T 480A „Dwie siostry, dobra i zła”, T 425C „Zaprzędana przez ojca”, SUS 313A „Cudowna ucieczka”) (szerzej zob. Wróblewska 2018: 210–216). Jednak dla komiksowego Wiesława to spotkanie ma skutek pozytywny – w nagrodę za uczciwość i wybór nie złotego, lecz własnego zwykłego miecza, zostaje obdarowany piórem Żar-ptaka – postaci występującej niekiedy w bajkach polskich (T 550 „Ptak złotopióry”), ale nazwą wywołującej skojarzenia przede wszystkim z popularnym bohaterem bajek wschodniosłowiańskich (SUS 531 „Konik-garbusiek”, SUS 550 „Carewicz i szary wilk”). Po tym, jak trafiają na ślady złodzieja, Wiesław i jego towarzysz Semko zostają skonfrontowani z przedstawicielami fauny skrzywdzonymi przez koniokrada: królową pszczół, której ten zniszczył ule; pajakiem, którego dzieci pozbawił schronienia, zrywając pajęczynę, i sroką, której potomstwu odebrał strawę, rozbijając garnek (opowieść ptaka jest oparta na fabule wierszyka, zabawy słownoruchowej dla dzieci – *Srocza kaszkę ważyła*). Motyw wdzięcznych zwierząt-pomocników, nieobecny we wzorcowej bajce słowackiej *Słoneczny koń*, jest typowy np. dla ludowego wątku T 302 „Dusza potwora w jaju (Dusza zewnętrzna)” i T 554 „Wdzięczne zwierzęta”, jednak w realizacjach tych wątków celem działań protagonisty wspomaganego przez zwierzęta jest nie zdobycie Słonecznego Konia, lecz ręki królowy.

W dalszych sekwencjach scenariusza trzeciej części komiksu wdzięczne za pomoc zwierzęta pomagają bohaterom w wykonaniu trudnych zadań: pszczoły ratują ich przed Bąblem – synem Baby Jagi; pajak wskazuje drogę do Żar-ptaka, stanowiącego warunek odzyskania konia, porwanego na polecenie Kościeja, i plecie sieć potrzebną do jego spętania; sroka znosi świecidełka, aby Wiesław mógł udawać kupca i zdobyć królową Lunę, córkę Księżyca, dla Złotomora, w posiadaniu którego znajduje się Żar-ptak. Postać komiksowego Kościeja – złodzieja Konia, nawiązuje do antagonisty charakterystycznego dla folkloru wschodniosłowiańskiego, w którym nazywany jest on Nieśmiertelnym. Tradycyjnie związane są z nim dwa motywy śmierci – w jajku (SUS 3021 „Śmierć Kościeja w jajku”) lub od kopyt konia carewicza Iwana (SUS 3022 „Śmierć Kościeja od konia”). Motyw śmierci w jajku został wykorzystany w bajce słowackiej *Słoneczny koń*, stanowiącej bazę dla scenariusza. Jednak komiks nie wyzyskuje bezpośrednio żadnego z motywów śmierci ludowego Kościeja Nieśmiertelnego. Fabuły bajek wschodniosłowiańskich, w których koń uśmierca Kościeja, wskazują na związek działań antagonisty z okresem uśpienia przyrody (Gołębiowska-Suchorska 2021a: 81–96) i w komiksowym wizerunku Kościeja właśnie ten element został wykorzystany. W rysunkowym królestwie Kościeja jest mnóstwo zieleni i Wiesław, który do niego trafił przez bagna oraz skalne pustynie, stwierdził, że stąd właśnie, spod ziemi, wiosną na powierzchnię wydostaje się cała roślinność (Kisiel 2021: 27).

W trzeciej części przygód Wiesława pojawia się typowy dla fabuł bajkowych cel działań protagonisty – zdobycie ręki królowej. W bajkach ślub i wesela to zazwyczaj zwieńczenie szeregu prób, którym poddawany był główny pozytywny bohater, ostateczne wypełnienie się przeznaczenia bajkowych postaci (szerzej zob. Sitniewska 2018: 305–312). W komiksie ożenek nie jest ostatnią sekwencją fabuły, ale jednym z wzajemnie warunkujących się działań mających doprowadzić Wiesława do odzyskania konia Swaroga. Bohater zdobywa narzeczoną Lunę, córkę Księżycy, nie dla siebie (jest już żonaty), ale dla Złotomora, gdyż stanowi ona ogniwo łańcucha wymiany. Zbliża to postać Wiesława do Mądrego z bajki słowackiej, który także zdobywa królową nie dla siebie, ale dla króla – właściciela Konia. Chcąc uniknąć zamążpójścia, komiksowa królowa Luna zgodziła się na ślub i zgodnie z planem opracowanym z Wiesławem, rozpoczęła organizację 4-tygodniowego wesela tak hucznego, długotrwałego i kosztownego, że Złotomor zrezygnował z ożenku. Antagonista, chociaż oszukany, uznał, że Wiesław swoje zadanie wykonał i narzeczoną dostarczył. Bohater zrealizował także drugie zadanie – zdobył dla Złotomora Żar-ptaka, ale i w tym wypadku antagonistą został przechytrzony. Wiesław zastosował sztuczkę popularną w bajkach o mądrych dziewczynach, które muszą zjawić się przed monarchą z prezentem i bez prezentu jednocześnie (T 875 „Mądra dziewczyna”, SUS 875 „Siedmiolatka”), dlatego przynoszą w darze ptaka, który ucieka, zanim dotknie go król. Podobny chwyt zastosował Wiesław, stwierdzając, że obiecał Złotomorowi przywieźć ptaka, ale nie to, że odda go w pętlach (Kisiel 2020: 47). Wiesław odzyskuje więc Konia, a przy tym nie skazuje królowej na niechciane małżeństwo i uwalnia Żar-ptaka, a dwaj antagoniści – Kościej i Złotomor – zostają z niczym. Podsumowując, scenariusz trzeciej części komiksu o Wiesławie, bazujący na fabule słowackiej bajki *Słoneczny koń*, w największym stopniu oparty jest na połączeniu motywów charakterystycznych dla różnych bajkowych wątków, w tym: naruszenia spokoju wodnika, typowego m.in. dla T 480A „Dwie siostry, dobra i zła”, T 425C „Zaprzędana przez ojca”, SUS 313A „Cudowna ucieczka”; Żar-ptaka – typowego dla T 550 „Ptak złotopióry”, SUS 531 „Konik-garbusek”, SUS 550 „Carewicz i szary wilk”; zwierząt-pomocników – typowego dla T302 „Dusza potwora w jaju (Dusza zewnętrzna)” i T 554 „Wdzięczne zwierzęta”; sprytnego prezentu typowego dla T 875 „Mądra dziewczyna”, SUS 875 „Siedmiolatka”.

Opisane powyżej scenariusze trzech części serii komiksów o Wiesławie pokazują, że wątki słowiańskich bajek ludowych skutecznie poddają się transpozycji do opowieści obrazkowej. W dalszej części artykułu postaram się wykazać, że zabieg ten jest wypadkową wykorzystania podobieństw słownej opowieści ludowej i autorskiej opowieści obrazkowej oraz zręcznej aktualizacji przekazu.

Główna zbieżność schematu bajki ludowej i komiksowego scenariusza to sposób konstruowania fabuły – oba typy opowieści opierają się na ekonomii środków, tzn. są budowane z elementów najbardziej koniecznych, węzłowych i na wyrazistym eksponowaniu momentów zwrotnych (Ługowska 1981: 85–85). Fabuła bajki magicznej ma podstawowy schemat – przebiega od szkody/braku

do sukcesu z pomocą magicznych bohaterów (Ługowska 1981: 21). W scenariuszu komiksu o Wiesławie pomocnicy bohatera nie zawsze są magiczni (Dusiłło, garniarz), jednak struktura fabuły od straty do jej powetowania zostaje zachowana (np. utrata zdrowia → uleczenie żywą wodą, kawaler → ożenek z królową, kradzież konia → odzyskanie go). Bajkowa funkcja narracji ogranicza się często do łączenia poszczególnych dialogów z wprowadzeniem niezbędnych informacji, porządkuje tylko elementy fabuły (Ługowska 1981: 45, 49), narrator ludowy nie wypowiada sądów, nie wplata refleksji, wyjaśnień, jak czyni to narrator literacki (Ługowska 1981: 157). Komiks także snuje swoją opowieść bez opisów wierzeń, zwyczajów, tła akcji, bez etycznych eksplikacji motywów. Wypowiedź wielopodmiotowa, dominująca w komiksie, wykorzystuje typowe dla folkloru ustnego środki stylistyczne, podnoszące jej ekspresywność i wyrazistość, zwiększające zainteresowanie odbiorców, przyspieszające tempo opowieści (Bartmiński 1973: 60–63; Ługowska 1981: 36). Wymiana zdań w komiksie pełni, tak jak w bajce, funkcje fabularne – nie opisuje zdarzenia, ale je tworzy (Szyłak 2000: 102). W bajce i komiksie perspektywa narratora i bohatera pokrywają się, a sytuacja opowiadania zostaje utajona, narrator występuje w roli prezentera zdarzeń fabularnych (por. Ługowska 1981: 27, 86). W „opowieści komiksowej komentarz jest zazwyczaj zredukowany do zdań czysto informacyjnych lub wręcz równoważników czy fragmentów zdań” (Szyłak 2000: 114). W serii o Wiesławie bardziej rozbudowane komentarze zawierają maksymalnie dwa zdania, jednak większość z nich ogranicza się do niezbędnego minimum, np. „Pewnego dnia”; „Jego plan był dość prosty” (Kisiel 2019: 6, 8); „Po pewnym czasie”; „Po dniu intensywnych poszukiwań najstarszy z braci – Lesław – postanowił odpocząć”; „Jakiś czas później” (Kisiel 2020: 7, 10, 20); „Niestety”; „Towarzysze ruszyli w losowym kierunku” (Kisiel 2021: 12, 13).

W bajce ludowej narracja jest trzecioosobowa, a formuły finalne z zaimkami i czasownikami w pierwszej osobie („i ja tam byłem”) wyprowadzają słuchaczy ze świata opowieści w świat realny (Ługowska 1981: 84). Taka finalna formuła została zastosowana w pierwszej części komiksu – „I ja tam byłem, miód i piwo piłem. A co tam widziałem, w książkę wrysowałem. No... to koniec i bomba, a kto nie czytał, ten trąba” (Kisiel 2019: 50). Została ona uaktualniona przez wskazanie sposobu realizacji opowieści („wrysowałem”) i wzbogacona o parafrazę rymowanki, która kończy *Ferdydurke* Witolda Gombrowicza, przy czym rymowanka polskiego pisarza nie pochlebia czytelnikom jego dzieła, natomiast wierszyk Kisiela – tym, którzy nie czytali komiksu. Z kolei formuły inicjalne w komiksie, zaznajamiające czytelnika ze światem opowieści, są typowe dla bajki literackiej, nie ludowej, bardziej rozpoznawalne dla współczesnego odbiorcy jako wprowadzenie w świat bajkowej cudowności: „Dawno, dawno temu, ale za to zupełnie blisko [...]” (Kisiel 2019: 4), „Dawno, dawno temu, w czasach, w których sierotki pasały jeszcze gęsi [...]” (Kisiel 2021: 4).

Mimo wspomnianej wcześniej ekonomii środków budujących fabułę, zarówno w bajce, jak i w komiksie obserwujemy redundancję – nadmiarowość w stosunku do tego, co konieczne lub zwykłe – której typ wynika ze sposobu

transmisji treści. Dla folkloru opartego na przekazie ustnym charakterystyczna jest wskazywana przez Waltera Onga redundancja oznaczająca skłonność mówiącego do wielokrotnych niekiedy powrotów do wcześniej wypowiedzianych treści (Ong 1992: 65–67), niezbędna przy werbalnej transmisji treści. Przykładowo typowe dla bajki są trzykrotne powtórzenia (Wójtowicz 2013: 417–427) zastosowane także w komiksie o Wiesławie (trzej bracia, trzykrotne działania). Jednak jak zauważył Jerzy Szyłak, ze względu na przejście od przekazu werbalnego do obrazowego, w komiksie redundantne są elementy niewerbalne (np. powtórzenie części zawartości jednego obrazka w następnym, obdarzenie postaci wyrazistymi cechami ułatwiającymi jej każdorazowe rozpoznanie) lub werbalno-wizualne (np. informowanie w dialogu lub komentarzu narracyjnym o sytuacji jednocześnie pokazywanej) (Szyłak 2000: 52).

Pewne różnice dostrzec można w sposobie prezentowania bohaterów bajki i komiksu o Wiesławie. Ponieważ opowiadacz ludowy zakłada, że odbiorcom znany jest kod przekazu, może stosować pewne skróty, odsyłacze do wzorca gatunkowego (Ługowska 1981: 42–43). Stąd bohater bajkowy jest charakteryzowany w sposób pośredni przez swoje czyny, a jego wygląd jest określany stałymi formułami i epitety nie służą indywidualizacji bohatera, są stereotypowe, wyrażają charakterystyczną i nadrzędną dla bajki opozycję zły–dobry (Ługowska 1981: 40). Indywidualne cechy bajkowych postaci są wskazywane, o ile pełnią określoną funkcję⁸, zazwyczaj jednak wygląd zewnętrzny bohaterów pozostaje domeną wyobraźni odbiorcy tekstu. Bohatera komiksu, podobnie jak w bajce, określają jego czyny, ale komiks przekazuje bardziej szczegółową wiedzę o wyglądzie postaci, indywidualizuje ją, prezentując na rysunku gotowy wizerunek, rozpoznawalny na kolejnych stronach komiksu i w następnych jego częściach.

Typowa dla bajki ludowej stereotypizacja bohaterów jest w komiksie o Wiesławie zachowana, ale zaktualizowana. Zgodnie ze schematem bajki ludowej najmłodszy z rodzeństwa jest automatycznie najlepszy, najuczciwszy. Świadomość tej opozycji wśród przekazicieli folkloru tradycyjnego pozwalała zrezygnować z wprowadzania w bajkach ludowych dodatkowych określeń najmłodszych bohaterów typu: dobry, pracowity, szlachetny (Ługowska 1981: 41). Komiksowy Wiesław także jest najmłodszym i najlepszym z braci, to on demaskuje złodziei jabłek, zdobywa żywą wodę, przechytrza Kościeja, Złotomora itd. Jego przezwisko, stworzone na wzór przydomków realnych władców, eksponuje cechę negatywną – lenistwo, podobnie jak przydomek wschodniosłowiańskiego bajkowego Iwana Głupka⁹ (zob. szerzej Likhachev, Panchenko, Ponyrko 1984: 99; Sinyavskiy 2001). I tak jak w przypadku bajkowych bohaterów o najniższym statusie, Wiesław, jak wskazuje dookreślenie – najgorszy z braci – zwycięża zło, pokonuje śmierć, żeni się z królewną. Powody jego działań nie są w pełni zbieżne z typowymi motywacjami uczciwego i dobrego

8 Np. królewna z brodą (szerzej zob. Gołębiowska-Suchorska 2021b: 135–146); Jednooka (SUS 511 „Cudowna krowa”).

9 Por. bajkową konkluzję: „A tak dał Pan Bóg, że mu to wyszło na dobre, jak to zwyczajnie dostaje się głupcowi” (Kolberg 1982: 292).

protagonisty w bajkach. Szlachcic Dusiłło staje się pomocnikiem bohatera nie w nagrodę za postawę Wiesława, ale w ramach zadośćuczynienia za pobicie bohatera. Wiesław pomaga oberżyscie nękanemu przez Rokitę – diabła-opoja, ale nie bezinteresownie, z dobroci serca, lecz mając nadzieję na „kaszę z omastą” (Kisiel 2019: 15). Bohater nie chciał również szukać Słonecznego Konia ze szlachetnych pobudek, został w poszukiwaniu, jak sam to określił, „wciągnięty” (Kisiel 2021: 11). Z kolei komiksowe księżniczki wykazują typowe cechy swoich bajkowych odpowiedniczek, ale nie realizują ich w pełni. Żona zdobyta przez Wiesława jest postacią pasywną, jak wiele bajkowych małżonek, zostaje wydana za mąż i biernie czeka na powrót męża z wyprawy. Natomiast księżniczka Luna – narzeczona Złotomora, wprowadzie podobnie jak bajkowe niewiasty porwane przez Kościeja przechytrza narzeczonego i nie wychodzi za mąż, jednak dokonuje tego w inny sposób. W bajkach porwane kobiety zdobywają wiedzę o miejscu ukrycia śmierci Kościeja dzięki zagadkom i unikają zamążpójścia (Gołębiowska-Suchorska 2021a). W komiksie Lunie udaje się zachować stan panieński dzięki zdolnościom aktorskim i przerysowanemu zachowaniu stereotypowo przypisywanemu kobietom. Stereotypizacja księżniczki Luny została więc przez autora uaktualniona, osadzona we współczesnych realiach, zaprezentowanych w sposób karykaturalny.

Szyłak stwierdził, że funkcja krzywego zwierciadła literatury pozostaje jedną z najważniejszych, jakie komiks realizuje do dziś (Szyłak 1999: 95). Komiks o Wiesławie jest takim krzywym zwierciadłem bajek ludowych, ponieważ niekiedy prezentuje ironiczne podejście do magii, niektóre przedmioty okazują się zwykłymi (np. ukradzione jabłka, gliniane naczynie, żelazny miecz), a postacie nie mają właściwości czarodziejskich (Dusiłło, garncarz). Jednak w przypadku omawianego komiksu możemy mówić także o jego funkcji komentarza do współczesności, o czym świadczą niektóre wypowiedzi postaci. Współczesny stereotyp kobiety odzwierciedlają wspomniana już królowna Luna oraz szeptucha, która mieści w swojej torebce niewyobrażalną dla męskich bohaterów liczbę przedmiotów, w tym eliksiry, czaszki i pogodotwórczy kociołek (Kisiel 2019: 47). Diabeł-opój, oskarżony o działanie na szkodę wieśniaków, żąda adwokata (Kisiel 2019: 16). Jest w komiksie także kilka odniesień do stosunków pracodawca–pracownik i życia korporacyjnego: słudzy Kościeja cieszą się z „mięsnych czwartków” i mają nadzieję na „awans poziomy” (Kisiel 2021: 28, 29). Ojciec Wiesława stwierdza, że posiadanie córki dziedziczącej pół królestwa lepiej wyglądałoby w jego CV niż posiadanie trzech synów (Kisiel 2019: 4). Z kolei syn Baby Jagi – Bąbel – liczy na stałą umowę o pracę u Kościeja (Kisiel 2021: 17). Także dystans komiksu do tradycji folkloru odzwierciedlony w nazewnictwie (Ługowska 1981: 108) wpływa na uaktualnienie opowieści. Postacie demonologiczne zyskują własne współczesne imiona, np. Kłobuk Mirek, Wodnik Kazik (Kisiel 2019: 6), odsyłające też do nazw handlowych, np. Źródłana przedstawia się jako siostra Goplany (Kisiel 2020: 39).

W bajce ludowej brak elementów lokalizujących bohatera, natomiast akcja komiksu o Wiesławie jest dość dokładnie określona geograficznie. Wprowadzie

nazwy grodu Wiesława ani królestwa jego teścia nie zostały podane, jednak komentarz ukonkretnia np., że w trakcie podróży Wiesław trafił do małej wsi gdzieś na Podkarpaciu o nazwie istniejącej w rzeczywistości – Munina¹⁰ (Kisiel 2019: 14). W zakończeniu drugiej część komiksu miejsce wydarzeń zostaje zdradzone przez podanie informacji o pomniku postawionym Wiesławowi: „Tymczasem pod Ślężą nie zapomniano o dzielnym woju. Ocaleni przez Wiesława ludzie ufundowali mu piękny pomnik” (Kisiel 2020: 50). Taka konkretyzacja lokalizacji działań bohaterów komiksu jest właściwa raczej opowieściom o charakterze podaniowym niż bajkowym, nie narusza jednak tradycyjnego kanonu bajkowego (Gašparíková 1981: 7; Ługowska 1981: 107). Odwołania do aspektów współczesności – stereotypów, miejsc, nazw towarowych, realiów korporacyjnych, uatrakcyjniają i ożywiają opowieść, a scenariusz komiksu staje się podobny do przekazu typowego dla folkloru przez swoją inkluzywność, która jest jedną z najważniejszych trwałych cech folkloru, zawsze związanego z życiem jego nosicieli (Putilov 1994: 51).

Podsumowując, można powiedzieć, że transpozycję wątków bajkowych do opowieści obrazkowej ułatwia podobieństwo zasad konstruowania fabuły komiksu i bajki ludowej (kontaminacja, ekonomia środków, wyraziste eksponowanie momentów zwrotnych, pokrywanie się perspektywy narratora i bohatera). Autor komiksu, podobnie jak autorzy dzieł literackich, traktuje kod gatunkowy jako zespół ogólnych dyrektyw, za pomocą których można zrealizować indywidualną wypowiedź, przejawiając daleko idącą niezależność, i nawiązać do realiów współczesnych (Ługowska 1981: 51). Umożliwiają to przede wszystkim procesy adaptacyjne, pozwalające poszerzyć schemat fabularny o nowe elementy (uaktualniona stereotypizacja, kontaminacja motywów demonologicznych – kłobuk, mitologicznych – koń Swaroga, literackich – *Ferdydurke*, folkloru dziecięcego), ale także procesy transformacyjne, przeobrażające charakter pierwowzoru (niecudowne jabłka, kłątwa egoizmu, niejednoznaczne pobudki protagonisty, zmiana bajkowego sposobu pokonania Kościeja, zmiana konsekwencji naruszenia spokoju wodnika). Seria komiksów o Wiesławie jest przykładem transpozycji motywów bajkowych, uwarunkowanej indywidualnymi zamierzeniami twórczymi autora i funkcjami, jakie opowieść ma pełnić w komiksowej sytuacji komunikacyjnej i wobec współczesnych odbiorców (Ługowska 1981: 51).

BIBLIOGRAFIA

- Adamiak, B. (2019, 2 sierpnia). *Słowiańskie legendy w komiksie*. Wroclife. <https://archiwum.wroclife.pl/czaswolny/slowianskie-legendy-w-komiksie/>
- Barag, L. G., Novikov, N. (ed.) (1979). *Sravnitel'nyy ukazatel, syuzhetov. Vostochnoslavjanskaya skazka*. Nauka.
- Bartmiński, J. (1973). *O języku folkloru*. Polska Akademia Nauk, Instytut Badań Literackich.

10 Munina – wieś w województwie podkarpackim, w gminie Jarosław.

- Gašpariková, V. (1981). O bajkach słowackich. W: V. Gašpariková (red.), *Słoneczny koń. Bajki słowackie* (przeł. T. Komorowska, s. 5–19). Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.
- Gołębiowska-Suchorska, A. (2021a). Kościej Nieśmiertelny i antagoniści w polskich bajkach ludowych. Próba typologii porównawczej postaci. W: E. Wilczyńska, V. Wróblewska (red.), *Bajka ludowa i nie-ludowa w badaniach interdyscyplinarnych* (s. 81–96). Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Gołębiowska-Suchorska, A. (2021b). Królowa z brodą – realizacje motywu w bajkach polskich, żmudzkich i białoruskich. W: A. Baranow, J. Ławski, V. Wróblewska (red.), *Folklor polski i litewski (źródła – adaptacje – interpretacje)* (s. 135–146). Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Kalinowski, K. (2009). *Lauma*. Kultura Gniewu.
- Kisiel, M. (2019). *O leniwym Wiesławie i jego pomocnikach*. MAMYTO.
- Kisiel, M. (2020). *O Wiesławie i żywej wodzie*. MAMYTO.
- Kisiel, M. (2021). *O Wiesławie i Słonecznym Koniu*. MAMYTO.
- Kochanowski, M. (2019). Legendy przebudzone w obrazkach. Dawne baśnie i wierzenia Podlasia we współczesnym polskim komiksie, *Bibliotekarz Podlaski*, 4, 333–350.
- Kolberg, O. (1982). Głupi handlarz. W: O. Kolberg, *Dzieła wszystkie* (t. 14: W. Ks. Poznańskie, cz. 6, s. 291–292). Polskie Towarzystwo Ludoznawcze.
- Krzyżanowski, J. (1962–1963). *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym* (t. 1–2). Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Likhachev, D., Panchenko, A., Ponyrko, N. (1984). *Smekh v Drevney Rusi*. Nauka.
- Ługowska, J. (1981). *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Nedo, P., Gašpariková, V., Jech, J., Kapeliś, H. (red.) (1972). *Śpiewająca lipka. Bajki Słowian Zachodnich* (przeł. L. Jasnoszowa, wyd. 1). Wydawnictwo Śląsk, Ludowe nakładnictwo Domowina w Budziszynie.
- Ong, W. (1992). *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii* (przeł. J. Japola). Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Pełka, L. (1987). *Polska demonologia ludowa*. Iskry.
- Piotrowski, R. (2020). Folklor przerysowany... Wątki wierzeniowe w serii „Kajko i Kokosz” Janusza Christy, *Zeszyty Komiksowe*, 30, 70–76.
- Putilov, B. (1994). *Fol’klor i narodnaya kul’tura*. Nauka.
- Sinyavskiy A. (2001). *Ivan-durak: Ocherk russkoy narodnoy very*. Agraf.
- Sitniewska, R. (2018). Wesele. W: V. Wróblewska (red.), *Słownik polskiej bajki ludowej* (t. 3, s. 305–312). Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Szyłak, J. (1999). *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*. Słowo/obraz terytoria.
- Szyłak, J. (2000). *Komiks*. Znak.
- Święcki, A. (2003). *Przebudzone legendy 1. Dziewanna*. Studio Domino.
- Święcki, A. (2005). *Przebudzone legendy 2. Lewiatom*. Studio Domino.
- Święcki, A. (2008). *Przebudzone legendy 3. Szeptucha*. Studio Domino.
- Wójtowicz, M. (2013). Semantyka i funkcje liczby trzy w wybranych gatunkach literatury ludowej. W: W. Supa (red.), *W kręgu problemów antropologii literatury. W stronę antropologii niezwykłości* (s. 417–427). Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- Wróblewska, V. (2018). Studnia. W: V. Wróblewska (red.), *Słownik polskiej bajki ludowej* (t. 3, s. 210–216). Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Zadurska, O. (2018). Kłątwa. W: V. Wróblewska (red.), *Słownik polskiej bajki ludowej* (t. 2, s. 144–147). Wydawnictwo Naukowe UMK.