

Święci, herosi, superbohaterowie Jan Paweł II i ks. Jerzy Popiełuszko w komiksie – modelu multimedialnej struktury wizualnej

Saints, Heroes, Superheroes, John Paul II
and Father Jerzy Popiełuszko in Comics –
a Model of Multimedia Visual Structure

DOI: <https://doi.org/10.21697/an.16226>

JAROSŁAW JANOWSKI
INSTYTUT SZTUKI I KULTURY UPJPII
ORCID: 0000-0001-5719-1168

Największą rewolucję kulturową po połowie XX w. zawdzięczamy eksplozji mediów audiowizualnych: barwny dźwiękowy film, telewizja w wersji producenta i w wersji kanału ciągłej transmisji, kasety dźwiękowe i kasety DVD, cyfrowy obraz, Internet i smartfon, a teraz także AI, która produkuje wszystko na indywidualne zamówienie*. Teorie mediów próbują tę rewolucję gonić, ale ona okazuje się szybsza. Szukam więc jakiegoś łącznika czy modelu, który zdolny byłby spiąć historię medialności i ukazać jej najtrwalsze korzenie. To zdumiewające, ale komiks wydaje się najlepszym kandydatem na klucznika tajemnic historii medialności.

Komiks jest może trochę niedoceniany i nie zawsze traktuje się go poważnie. Wykształcenie komiksowego sposobu przekazywania informacji nie wyniknęło z jakiejś technicznej innowacji czy wynalazku, jak było to w przypadku kina,

telewizji czy Internetu. Z pozoru wydaje się fuzją istniejących wcześniej mediów: obrazu i słowa pisanego, mieszanką zdawkowych dialogów z obrazami dla tych, którzy nie chcą czytać dłuższych tekstów albo kontemplować prawdziwego malarstwa. Obraz ma zasadniczą słabość – trudno za jego pomocą opowiedzieć historię, której nie znamy, gdyż „obraz jest wiecznie trwałą aktualnością”. Uobecnia jakieś odległe stany realności, a zarazem manifestuje swoją aktualną realność jako znak tu i teraz. Nie przemija, lecz trwa w niezmienności, spoglądając na nas spoza czasu. Tę niemal magiczną właściwość dostrzegali już starożytni Egipcjanie. Chyba jako pierwsi nadali swym malowidłom porządek czasowej narracji, choć i w malarstwie

* Dziękuję prof. Zofii Mitosek za rozmowy o sztuce opowiadania – literaturze i zwłaszcza powieści – które pozwoliły mi inaczej spojrzeć na to, jak w ludzkich umysłach działają historie, również te rysowane w komiksach.

1 D. Bagiński, *Obraz – zagadka wzrokowa, gramatyka języka wizualnego*, Lublin 2021, s. 11.

jaskiniowym mamy przykłady protonarracji zakodowanych w mapowym ujęciu realnych zdarzeń.

Jak przedstawić sekwencję powiązanych ze sobą wydarzeń? Problem ten zrodził wiele znanych z historii poszukiwań artystycznych – przedstawienia symultaniczne, cykle narracyjne czy akademickie zasady prezentowania historii, nadawanie obrazom wyrafinowanych tytułów czy wręcz umieszczanie na nich pisanych tekstów. Twórcy komiksów skutecznie opowiadają ciekawe historie przy pomocy sekwencji nieruchomych obrazów, którym zazwyczaj towarzyszy tekst dialogów, choć czasem operują jedynie układem obrazów.

Komiksu nie można ignorować. Jego przekaz oddziałuje bardzo silnie na zbiorowe emocje i wyobrażenia, wykształcił funkcjonujące w kulturze wzorce. W przeszłości jednym z zadań wielkiego malarstwa, które współcześnie podjęli twórcy komiksów, było opowiadanie historii – funkcja narracyjna. Obecnie niektórzy artyści czerpią ze stylistyki wypracowanej w komiksie. W sposób bardzo dosłowny czynił to np. Roy Lichtenstein. Siłę i wieloznaczność sekwencji obrazów w budowaniu narracji pokazuje również conceptualny fotograf Mac Adams.

Artykuł ten dotyczy m.in. związków artystycznych środków wyrazu oraz technik budowania narracji w zestawieniu ze współczesnym językiem komiksów. Oba omówione komiksy mają odmienną stylistykę i powstały w różnych krajach. Opowiadają o losach osób żyjących w opinii świętości, dlatego przedstawione historie są w jakiś sposób współczesnymi przykładami hagiografii.

KS. JERZY POPIEŁUSZKO. CENA WOLNOŚCI

Jedną z narracji graficznych będących przedmiotem mojego zainteresowania jest komiksowy zeszyt *Ksiądz Jerzy*

Popiełuszko. Cena wolności. Scenariusz stworzył Maciej Jasiński, a autorem rysunków jest Krzysztof Wyrzykowski. Pierwotne, czarnobiałe wydanie pochodzi z 2005 r.² Późniejsza wersja kolorowa wydana została po raz pierwszy jako dodatek do „Małego Gościa Niedzielnego” w 2007 r. w potężnym nakładzie 110 tys. egzemplarzy. Wznowienie kolorowej wersji z 2023 r. polecane jest jako materiał edukacyjny przydatny na lekcjach historii, dlatego na końcu zawiera scenariusz przykładowej lekcji, zapis kazania ks. Jerzego Popiełuszki z września 1984 r., zdjęcia archiwalne oraz artykuł Witolda Tkaczyka rzetelnie wprowadzający czytelników w historyczny przebieg zdarzeń przedstawionych wcześniej w fabularyzowanej, komiksowej formie³. Kolejne wznowienia i edukacyjne zastosowanie komiksu świadczą o silnym emocjonalnym oddziaływaniu osiągniętym przez jego artystyczny wyraz.

Komiks skupia się na ostatnim roku życia błogosławionego ks. Jerzego Popiełuszki, od grudnia 1983 r. do jego tragicznej śmierci w październiku 1984 r. Ukazuje działania Służby Bezpieczeństwa: inwigilację, prowokacje, przesłuchania oraz dwie próby zamachu, z których druga zakończyła się śmiercią kapłana. Wpisuje się w nurt komiksu historycznego o charakterze paradokumentalnym. Twórcy opierają się na faktach, przedstawiają wydarzenia z życia ks. Jerzego. Choć narracja bazuje na rzeczywistych wydarzeniach, zawiera również elementy fabularyzowane, zwłaszcza w dialogach, które mają charakter hipotetyczny, ale prawdopodobny. *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności* to przykład świadomego wykorzystania medium

2 M. Jasiński – scenariusz, K. Wyrzykowski – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności*, Toruń 2022 (wyd. 2, wersja czarno-biała).

3 M. Jasiński – scenariusz, K. Wyrzykowski – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności*, Poznań 2023 (wersja barwna).

komikсового do przekazu historycznego i edukacyjnego. Twórcy stworzyli angażującą emocjonalnie opowieść, która nie tylko informuje, ale także skłania do refleksji nad wartościami, takimi jak wolność, godność i prawda⁴.

W kontekście międzynarodowym komiks wpisuje się w nurt *graphic novel* o tematyce historycznej, gdzie medium komiksowe służy do przedstawiania ważnych wydarzeń i postaci historycznych w sposób przystępny i angażujący. Rysunki Krzysztofa Wyrzykowskiego oddają realia lat 80. XX w., przedstawiając m.in. betonowe blokowiska, ówczesne sklepy czy propagandowe slogany na murach. Ważny jest tu również styl charakterystyczny dla polskiego *undergroundowego* komiksu z lat 90., czytelny zwłaszcza w czarnobiałej wersji. Jednak przede wszystkim efekt emocjonalnego zaangażowania czytelnika osiągnięto dzięki kognitywnym własnościom skondensowanego przekazu, złożonego ze słowa i obrazu charakterystycznego dla komikсового medium.

THE LIFE OF POPE JOHN PAUL II

Wielkie zasługi dla zbudowania potęgi komiksu i stworzenia gatunku superbohaterskich opowieści ma amerykańskie wydawnictwo Marvel. Tymczasem męczeńska śmierć, szarzyzna PRL, mroczne i niewyjaśnione do końca okoliczności komunistycznej zbrodni odbiegają od typowych amerykańskich przygód herosów obdarzonych nadnaturalną mocą. Komiks o bł. księdzu Jerzym opowiedziany jest też przy pomocy innych środków artystycznego wyrazu niż amerykańskie historie o superbohaterach. Dlatego warto się przyjrzeć, jak w marvelowskim komiksie została skonstruowana optymistyczna opowieść o papieżu, którego kochają tłumy.

Wkrótce po wyborze na Stolicę Piotrową w 1982 r. Jan Paweł II stał się główną postacią komiksu o stylistyce i sposobie narracji wypracowanym przez wydawnictwo Marvel. Autorem scenariusza *The Life of Pope John Paul II*⁵ jest Steven Grant, a rysownikiem John Tartaglione. Przedstawili oni życie Karola Wojtyły od dzieciństwa do nieudanego zamachu w 1981 r. Jest to również rodzaj paradokumentu, choć paradoksalnie bliżej mu do gatunku superbohaterckiego niż do nurtu *graphic novel*.

KS. JERZY VERSUS JAN PAWEŁ II

Obie przedstawione publikacje powstały, zanim ich tytułowi bohaterowie zostali kanonizowani czy beatyfikowani przez Kościół, a komiks o Janie Pawle II ukazał się jeszcze za jego życia. Graficzna historia o ks. Jerzym została wydana pięć lat przed jego beatyfikacją w 2010 r. W przypadku ks. Popiełuszki do powszechnej opinii jego świętości przyczyniła się męczeńska śmierć w 1984 r. z rąk komunistycznych, tajnych służb. Z kolei polski papież od początku pontyfikatu wzbudzał pozytywne emocje milionów wiernych i już na jego pogrzebie rozległy się okrzyki tłumu: *Santo subito*. Był on postacią obdarzoną szczególną charyzmą, dlatego jako komiksowy popkulturowy superbohater stał się bardzo podobny do świętego z hagiograficznej opowieści. Obie przytoczone publikacje są komiksami głównego nurtu, ich autorzy nie dokonują szczególnych eksperymentów wizualnych znanych z dzisiejszych progresywnych powieści graficznych. Złaszcza ten wydany przez Marvela jako produkcja zespołowa wielkiej wytwórni powtarza wypracowaną na komiksach superbohaterskich warstwę wizualną. Marvel wylansował wiele komiksowych postaci, jak np. Iron Man, Hulk, Kapitan Ameryka,

4 I. Copik, *Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium*, „Nauczyciel i Szkoła”, t. 65, 2018, nr 1, s. 153.

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

Spider-Man, które są ciągle żywe w zbiorowej wyobraźni i innych obszarach kultury masowej jak filmy, gry komputerowe czy gadżety⁶. Inaczej niż inni marvelowscy superbohaterowie Jan Paweł II nie był jednak wytworem fantazji rysownika. W tej obrazkowej opowieści o życiu papieża Polaka można doszukać się podobieństwa popkulturowego sposobu przedstawiania komiksowych historii do narracyjnych środków obecnych w tradycyjnych opowiadaniach dotyczących świętych, ale i starożytnych herosów. Rodzi to pytanie: co mają ze sobą wspólnego tradycyjne opowieści o świętych i współcześnie wypracowane sposoby narracji wizualnej? Aby przybliżyć się do odpowiedzi zarysuję następujące kwestie:

- na czym polega nowatorstwo i odrębność komiksu jako gatunku,
- jakie jest cywilizacyjne podłoże jego powstania,
- w jaki sposób komiks jest zakorzeniony w artystycznej tradycji epok minionych.

NARODZINY MEDIUM

Komiks jest nowoczesnym medium z wypracowanymi własnymi stylistyką i sposobem narracji. Wywodzi się z kultury uważanej za niską, popularną i jest trochę poza marginesem rozważań dotyczących sztuk wizualnych i literatury. Wniósł jednak wiele do współczesności, chociażby wpływając na film, i to nie tylko poprzez ekranizację komiksowych opowieści. Wiele zabiegów formalnych stosowanych w montażu filmowym pojawiło się wcześniej w komiksie. Przyjmuje się, że oba media powstały w tym samym okresie, choć np. Rodolphe Töpffer, nazwany „ojcem komiksu”, stworzył swoją pierwszą rozbudowaną historię obrazkową już w 1827 r. Rozwijał środki wraz, wprowadzając np. zmiany kąta

widzenia sceny w poszczególnych kadrach⁷. Gustave Doré wydał 1854 r. graficzne dzieło narracyjne *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie, d'après les chroniqueurs et historiens Nestor, Nikan, Sylvestre, Karamsin, Ségur etc*⁸. Obecnie uważa się Dorégo za prekursora komiksu, mimo to nadal przedmiotem sporów jest, czy *Historie pittoresque* należy do tego gatunku. Eksperymenty wizualne zastosowane w zestawionych ze sobą rysunkach polegają na zbliżeniach wielokrotnych, powtórzeniach, zestawieniach kadrów z różnej odległości ze zmianą skali narysowanych obiektów – podobne zabiegi stosowane są we współczesnym filmie. Wszystkie te rozwiązania formalne – co było zapewne celem Dorégo – wywoływały poczucie niespójności, nieciągłości i chaosu, znane z niektórych przykładów współczesnego montażu filmowego. Podobnie odważnie zastosowane środki ekspresji użyte w narracji wizualnej pojawiły się we współczesnych komiksach ok. 100 lat później. O profetycznie użytym przez Dorégo języku filmowym pisał w swoim eseju Fransis Lacassin: „Zwykle Doré podąża za kinematograficznym widokiem gęsto upakowanej, anonimowej armii w marszu, ze zbliżeniem jednego lub kilku jej członków, wysoce zindywidualizowanych lub w czarnej sylwetce. Po barokowej bitwie następuje szczegółowe ujęcie włóczyń odcinających głowy i kończyny; następnie ta sama scena, nocna śnieżycą; na koniec następstwa, w średnim ujęciu lanc i odciętych głów”⁹.

7 F. Lacassin, *The Comic Strip and Film Language*, „Film Quarterly”, vol. 26, 1972, no. 1, s. 12; J. Szyłak, *Coś więcej czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016, s. 25–26.

8 Polskie wydanie: G. Doré, *Dzieje świętej Rusi. Malownice, dramatyczne i karykaturalne, na podstawie tekstów kronikarzy i historyków Nestora, Sylvestre’a, Karmazina, Segura etc. w rysunkach z komentarzami*, tłum. J. Waczków, Gdańsk 2003.

9 F. Lacassin, dz. cyt., s. 11–23.

6 T. Żaglewski, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Kraków 2021, s. 111–113.

Powieść graficzna Dorégo nie spotkała się ze zrozumieniem, być może ze względu na użyte w niej zabiegi formalne rozbijające sens dzieła w oczach ówczesnych czytelników. Przyczyną mogło być też to, że 22-letni Gustave Doré tworzył *Historie pittoresque* jako komentarz do aktualnych wydarzeń politycznych – wojny krymskiej, i zawarł w niej swoje radykalne antyrosyjskie poglądy z nieco naiwną, młodzieńczą żarliwością¹⁰.

Pojawianie się pierwszych edytor-skich komiksów związane jest z rozwojem rynku tzw. groszowych gazet przeznaczonych dla mas. Stało się to pod koniec XIX w. w Stanach Zjednoczonych dzięki wynalazieniu prasy rotacyjnej, ale i coraz powszechniejszej alfabetyzacji. Ukazująca się cyklicznie historyjka obrazkowa *The Yellow Kid*, rysowana przez Richarda Feltona Outcaulta, uważana jest za pierwszy amerykański komiks. Publikowana była od 1896 r. w „New York Journal”¹¹. Rok wcześniej odbył się pierwszy pokaz filmowy braci Lumière, na którym pojawiły się filmowe rejestracje zwykłych wydarzeń, np. *Wyjście robotników z fabryki*. Trudno więc mówić o powstaniu kina jako nowego medium, była to jedynie techniczna ciekawostka, dlatego bracia Lumière nie wierzyli w przyszłość filmu. Dopiero na początku XX w. powstały filmy opowiadające historie, a nie tylko ukazujące ruchomą rejestrację codziennych sytuacji. Za prekursora nowej sztuki można uznać Georges’a Méliès’go, autora *Podróży na księżyc* z 1902 r. Kino i komiks narodziły się więc w podobnym czasie przemian cywilizacyjnych w dziedzinie rejestracji obrazu, dźwięku i przesyłania informacji na odległość. Kino stało się bardzo szybko sztuką – reprezentowaną przez Dziesiątą Muzę, i zostało uznane za składnik kultury wysokiej. Tymczasem komiks

długo lekceważono jako rodzaj rozrywki dla młodego pokolenia. Stąd wynika tendencja, by postrzegać używany w komiksie język i montaż za wtórny wobec „kinowego”.

Z całą pewnością oba języki kina i komiksu od samego początku oddziaływały na siebie. Jednak twierdzenie, że to montaż filmowy i posługiwanie się kadrem przez film było decydujące dla wykształcenia się komiksu, jest nieprawdziwe. Chronologicznie było raczej na odwrót. Komiksowa drukowana narracja obrazowa dojrzewała wiele lat przed narodzinami fotografii ruchomej. Dlatego bardziej rozsądnie jest traktować te dwa media jako autonomiczne. Komiks z filmem prowadzi oczywiście owocną wymianę środków wyrazu, przynależą bowiem do ikonosfery masowego odbiorcy czasów „zmechanizowanej komunikacji wizualnej”¹².

Według Marshalla McLuhana nowe techniki, takie jak radio czy kino, ale również te starsze – alfabet, druk, gdy się pojawiły, zmieniły ludzką zmysłowość, wzorce myślenia i postrzegania: „Nasze odczucia nie są już takie same, podobnie jak nasze oczy, uszy i inne zmysły”¹³. Stan, jaki może wywołać nowa technologia informacyjna, określa on jako wręcz narkotyczny. Pod jego wpływem byli zapewne pierwsi widzowie pokazów ruchomych obrazów braci Lumière, gdy widzieli wjeżdżający naprzeciwko nich pociąg. Pomyślmy, w jaki sposób w początkach kina musiała rezonować zbiorowa wyobraźnia pod wpływem mieszanki faktów i fikcji, doświadczanych w zaciemnionych salach z samotnym światłem przebijającym ciemność. McLuhan wykazał, jak pismo fonetyczne wpłynęło na sposób postrzegania świata. Jego zdaniem był to prawdziwy przełom w historii ludzkości.

10 J. Szyłak, dz. cyt., s. 30.

11 B. Kurc, *Komiks. Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Koluszki 2023, s. 15.

12 F. Lacassin, dz. cyt., s. 14.

13 M. McLuhan, *Galaktyka Gutenberga*, w: tenże, *Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingrone, tłum. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 168.

Podobne zmiany według niego wywołały nowoczesne technologie, takie jak kino. Porównał przełom spowodowany pojawieniem się alfabetu do wpływu mediów elektronicznych na nasze myślenie i zmysły. „Ci, którzy są świadkami wdrażania nowej techniki – czy to alfabetu, czy radia, reagują najsilniej, ponieważ nowe stosunki pomiędzy zmysłami wytworzone jednocześnie przez techniczne «rozszerzenie» oka lub ucha, prezentują człowiekowi nowy, zaskakujący świat, który wywołuje nowe, silne «zamknięcie» lub odmienny wzorzec współgry wszystkich zmysłów ze sobą. Jednak początkowy szok stopniowo mija, kiedy cała społeczność przyswaja sobie nowy sposób percepcji we wszystkich obszarach działalności i skojarzeń. Natomiast prawdziwa rewolucja następuje w późniejszej fazie «przystosowania» życia społecznego i osobistego do nowego modelu percepcji stworzonego przez nową technikę”¹⁴.

McLuhan pisał też, jak trudno jest afrykańskiej, niezaznajomionej z filmowym przekazem widowni śledzić filmową narrację. Kino wydaje się medium łatwym w odbiorze. Tymczasem opisywani Afrykańczycy funkcjonujący w przekazach słuchowo-dotykowych nie są w stanie przyjąć roli biernego konsumenta filmowego przekazu¹⁵. W naszej kulturze po czasie narkotycznego upojenia ruchomą fotografią nastąpiła faza kształtowania się języka filmu, a montaż jest jego istotnym składnikiem. Dla komiksowego medium ważne są takie zdobycze filmu jak kadr subiektywny i montaż równoległy. Sposób konstruowania kadru subiektywnego ukazały filmowe eksperymenty przeprowadzone w latach 20. XX w. przez radzieckiego reżysera Lwa Kuleszowa. Montaż równoległy to technika pokazywania dwóch lub więcej wątków dziejących się równolegle – zazwyczaj po to, by

zbudować napięcie lub ukazać związki między zdarzeniami. Ten typ montażu wypracował Amerykanin David Wark Griffith, ukazując jego skuteczność w filmie *Narodzony Narodu* z 1915 r. Griffith jest też twórcą tzw. niewidzialnego montażu. Technika ta miała na celu ukrycie cięć przed okiem widza, by opowieść filmowa wydawała się płynna, naturalna i realistyczna. Widz nie powinien zauważyć, że film jest montowany – wszystko ma wyglądać jak „okno na świat”. Jest to typowy montaż hollywoodzki. Wydaje się on przeciwieństwem komiksowej sekwencyjności kadrów, jednak niektórzy rysownicy potrafią wywołać podobny w odbiorze efekt.

Lacassin w swoim klasycznym już eseju *The Comic Strip and Film Language* zwraca uwagę, że wielu reżyserów jest zadeklarowanymi czytelnikami komiksów. W tym kontekście wymieniana m.in. Federica Felliniego, Jacques’a Rivette’a, Jean’a-Luca Godarda, Ado Kyrrou, Jean’a-Paula Savignaca, Remo Forlaniego. Oczywiście, rysownicy też nie stronią od oglądania filmów, dlatego zdobycze kina zagościły w obrazkowych historiach z dymkami. Współczesne komiksy wykorzystują elementy filmowe, takie jak rytmika scen, cięcia narracyjne oraz „oświetlenie” postaci w rysunkach (il. 1).

Z kolei szkice do kadrów filmowych – *storyboards*, często przypominają stylem komiksy, co dodatkowo integruje oba media. Niektórzy reżyserzy, np. Alfred Hitchcock, Henri-Georges Clouzot i Akira Kurosawa, przygotowywali wstępnie całe filmy w formie sekwencji kolejnych rysowanych na papierze kadrów. Ten ostatni reżyser na tyle rozwinął umiejętność malowania kolorowych materiałów przygotowawczych, że zostały one wydane w formie albumów¹⁶.

Struktura komiksu zbudowana jest z sekwencji kadrów i to łączy ją z filmem.

¹⁴ Tamże, s. 166.

¹⁵ Tamże, s. 188–189.

¹⁶ A. Kurosawa, (*Yume*), Tokyo 1990.



1. Maciej Jasiński – scenariusz, Krzysztof Wyrzykowski – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko...*, dz. cyt., s. 4–5. Rozkładówka, na której pojawiają się efekty filmowe związane z oświetleniem postaci, ale i montaż równoległy. Włamanie funkcjonariuszy SB do mieszkania ks. Jerzego odbywa się w trakcie, gdy wygłasza on kazanie. Na sąsiedniej stronie widzimy isticie filmowe zestawienie ogólnych planów z góry i frontalne

Komiks może się nimi posługiwać o wiele bardziej swobodnie – widzimy na raz wiele kadrów, które razem stanowią kompozycję planszy. W filmie każdy kolejny kadr zastępuje poprzedni na tym samym ekranie, natomiast w komiksie kadry współistnieją obok siebie w przestrzeni strony. Powstaje tzw. *spatial montage* (montaż przestrzenny), który nie funkcjonuje w kinie. Film ukazuje kadr po kadrze, a tempo i rytm narzuca reżyser. Komiks pozwala czytelnikowi przeskakiwać wzrokiem w przód i w tył po planszy, nawet jednocześnie „zobaczyć” peryferyjnie kilka scen. Komiks oferuje też dowolność kompozycji planszy i całych rozkładówek. Twórca może zmieniać wielkość, różnicować układ komiksowych kadrów w zależności od potrzeb narracyjnych, natomiast film ograniczony jest

stałym formatem klatek i ukazywaniem ujęć na osi czasu. Dlatego *storyboard* Kurosawy zbudowany z regularnie ułożonych prostokątów (il. 2A) znacznie różni się od bogactwa komiksowego montażu przestrzennego w zeszycie *Jerzy Popiełuszko*. Swoistą filmowość sekwencji ujęć, ich rytm i czas trwania odczytujemy o wiele silniej niż na rozrysowanych filmowych kadrach Kurosawy. Przestrzenny montaż – podobnie jak ten w filmie na osi czasu – jest trudną sztuką (il. 2B). Nawet bardzo doświadczonym zawodowcom zdarza się popełniać błędy¹⁷. Dlatego też strony klasycznych komiksów mają przeważnie regularną siatkę kadrów, jak widać to w omawianym

17 S. McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York 1994, s. 86.



2. Akira Kurosawa, (*Yumejima*)..., dz. cyt., s. 30–31. 2A. Storyboard do filmu Kurosawy

Sny, 1990 r. 2B. Rozkładówka z kompozycją planszy komiksu *Księdz Jerzy Popiełuszko*. Porównanie ukazuje, czym jest przestrzenny montaż komiksu.

Mimo nieregularności kadrów budującej rytm przekazu komiks ten posługuje się filmowym widzeniem różnorodnych planów, zbliżeniami i kątami ujęć

The Life of Pope. Lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by złamać ten schemat. Twórcy noweli graficznej *Ksiądz Jerzy Popiełuszko* skorzystali z różnych sposobów kompozycji strony. Te wizualne eksperymenty są jednak raczej powściągliwe, jeśli porównamy je ze znanymi z innych współczesnych komiksów manipulacjami kształtami kadrów, które nie są prostokątne¹⁸, nachodzącymi na siebie obrazami czy całostronicowymi ujęciami, gdzie bohaterowie pojawiają się symultanicznie w kilku miejscach¹⁹. Można też tak ułożyć kadry, aby czytelnik sam wybierał kierunek lektury, co jest jednak, jak pisze McCloud, dość egzotyczne²⁰. Komiks o męczeństwie ks. Jerzego ma charakter paradokumentu i to wpłynęło na wybór różnorodnych środków narracyjnych. Są to metody opowiadania wizualnej historii, z którymi potencjalni czytelnicy są oswojeni, czyli te wypracowane przede wszystkim w obszarze języka filmu. Komiksowe „ujęcia” skomponowane są tu jak filmowe kadry – z kombinacją różnych planów (np. bliski twarzy dla emocji, daleki dla scen akcji) i perspektyw (z lotu ptaka, a nawet żabiej, czy też centralnej). Następstwo kadrów pełni tu zwykle funkcję montażu: przejścia między panelami przypominają cięcia montażowe w filmie, łącząc osobne obrazy w ciąg zdarzeń. Zarówno środki montażu przestrzennego, jak i związanego z czasowym następstwem zdarzeń są tu o wiele bogatsze niż w omawianym komiksie Marvela.

Komiks łączy z kinem posługiwanie się **kadrowaniem** (wszystkie podkr. J. J.), które wiele wcześniej zaczęło stosować malarstwo. Rewolucja w komunikacji wizualnej, jaką było pojawienie się perspektywy linearnej, sprawiła, że malarze zaczęli

porównywać obraz do kadrującego okna. Jak pisał Alberti, obraz dobrze zakomponowany jest widokiem przez okno na inną, iluzijną rzeczywistość: „najpierw na powierzchni, na której mam malować, kreślę dowolnej wielkości czworobok o kątach prostych, który stanowi dla mnie jak gdyby otwarte okno, przez które widać historię, którą mam przedstawić”²¹.

To ograniczenie pola widzenia prostokątną ramą wpłynęło na wykształcenie przez malarstwo różnych typów ujęć. Wielcy malarze, jak np. Caravaggio, biegle posługiwali się kadrowaniem, sprawnie dobierając odpowiednie do artystycznego zamiaru ujęcia: długie, półdługie, a nawet zbliżenia. Prawdziwym przełomem w świadomości kadru i umiejętności posługiwania się nim było upowszechnienie się fotografii, zwłaszcza reportażowej i amatorskiej. Ry-sunkowy sposób opowiadania Töpffera powstał w 1827 r., a właśnie w 1826 lub 1827 r. Joseph Nicéphore Niépce wykonał pierwszą udaną fotografię – *Widok z okna w Le Gras*. Na Töpffera nie mogło więc jeszcze oddziaływać nowe medium. Gdy prawie trzydzieści lat później młody Doré rysował *Historie pittoresque*, musiał już widzieć dużo fotograficznych widoków. Dlatego zapewne dostrzegamy w pracy Dorégo o wiele większe bogactwo zestawianych ze sobą rodzajów ujęć niż w obrazkowych opowiadaniach Töpffera. Na fotografiach z czasów młodości Dorégo możemy zobaczyć oprócz różnych stopni zbliżeń ujęcia z tzw. perspektywy wysokiej i niskiej.

Należy zaznaczyć, że wojna krymska (1853–1856) była pierwszym konfliktem zbrojnym obficie udokumentowanym przez reporterów wojennych. Dzięki fotografii, przerabianej następnie na ryciny i publikowanej w ilustrowanej prasie, wstrząsające obrazy z frontu docierały do odbiorców na

18 Tamże, s. 99.

19 P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 110–113.

20 S. McCloud, dz. cyt., s. 105.

21 L.B. Alberti, *O malarstwie*, oprac. M. Rzepińska, tłum. L. Winniczuk, Wrocław 1963, s. 19.



3. Album fotograficzny, ok. 1910 r., Muzeum Fotografii w Krakowie, nr inw. MHF 38501/IV/1-132.

Rozkładówka zakomponowana z różnorodnych kadrów, zdjęć atelierowych i amatorskich.

Przykład świadomego montażu przestrzennego

całym świecie, wywierając głęboki wpływ na postrzeganie wojny²².

Jednak dopiero na przełomie XIX i XX w. udoskonalono technologię na tyle, że amatorzy masowo wzięli do rąk aparaty. Nowe fotograficzne medium mogło teraz wpływać na język komunikatów wizualnych, z którymi obcowała, ale i które tworzyła szeroka publiczność. Pojawiają się albumy fotograficzne komponowane tak, aby opowiadać np. rodzinne historie. Gdy dziś je oglądamy widzimy na jednej rozkładówce różne rodzaje zdjęć atelierowych i coraz więcej amatorskich. Były to portrety, reportaże z podróży czy ważnych wydarzeń. Oczywiście, układanie obrazów w cykle albo aranżowanie ich układów na ścianach nie było niczym nowym, jednak teraz obfite zestawienia fotografii pod różnym kątem i odmiennym sposobem kadrowania w zbliżeniu i oddaleniu wpłynęły na powstanie nowych jakości w powszechnie akceptowanym języku wizualnym. Kino i komiks narodziły się nieomal w tym samym czasie co amatorska fotografia. Sposób komponowania stron w niektórych albumach

fotograficznych z początku wieku przypomina nieco plansze we współczesnych komiksach złożone z różnorodnych kadrów oddziałujących na siebie w warstwie semantycznej i budujących dynamikę narracji. Mechanizm lektury komiksu i przeglądanie stron rodzinnego albumu mają ze sobą wiele wspólnego (il. 3).

Przykładem może być album znajdujący się w krakowskim Muzeum Fotografii, który powstał ok. 1910 r. Rozkładówki zostały ułożone ze szczególną starannością ze zdjęć portretowych, szerokich widoków miast, krajobrazów, zwierząt ujętych z żabiej perspektywy, a nawet widoku sterowca wysoko na niebie. Nie znamy autora ani historii rodziny ukazanej na fotografiach. Mimo niedopowiedzeń staramy się odczytać ten przekaz z ułożonych obrazów. Błądzimy wzrokiem po stronach, czasem wracając do poprzednich rozkładówek. Rodzaj niejasności i niedopowiedzeń dających pole wyobraźni wpływa na nasze emocjonalne i intelektualne zaangażowanie podczas odczytywania opowieści sprzed ponad 100 lat. To sposób budowania narracji poprzez tzw. **media eliptyczne**. Ta istotna własność komiksu polega na przedstawianiu tylko wybranych fragmentów akcji. Oczywiście tego rodzaju budowę ma również film, co

22 D. Jackiewicz *Wojna krymska w fotografii Jamesa Robertsona*, Cyfrowe Muzeum Narodowe w Warszawie, <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/esaje/159> [dostęp 4 VII 2025].



4. Mac Adams, *Mystery #3*, z cyklu *Mysteries 1973...*,
dz. cyt. Zestawienie tych fotografii ukazuje, jak działa
ludzka potrzeba narracji wypełniająca domysłem to,
co Adams nazywa *Narrative Void*

związane jest z ekonomią przekazu – sekwencja scen pomija to, co nieistotne dla dziejącej się akcji. Jednak tam, gdzie film może płynnie pokazać każdy krok bohatera lub użyć ciągłego ujęcia, komiks musi przeskoczyć przez „niepokazane” czynności. Komiks nie jest więc „zastygłym filmem” – to medium, które operuje skrótem i sugerowaniem ciągłości. Dzięki temu wypracował własny styl opowiadania, oparty na współpracy czytelnika w wypełnianiu luk między kadrami. Jak pisze Lefèvre, „Historia komiksów jest po części historią wyrafinowania eliptycznego i fragmentarycznego opowiadania historii”²³.

NARRACYJNA PUSTKA

Dzięki montażowi komiksowemu sceny nieistotne dla fabuły są pomijane, a istotne ujęcia dobierane tak, by czytelnik odtwarzał przebieg akcji w wyobraźni. Rodzaj niejednoznaczności wymaga aktywności czytelnika, dając mu dowolność interpretacji. Wynika to z ludzkiej potrzeby szukania wyjaśnień, związków przyczynowo skutkowych, powiązań faktów na podstawie wiedzy, wcześniejszych doświadczeń, ale i wrodzonych często nieuświadomionych kognitywnych własności naszego umysłu.

Analizowaniem tej umysłowej sprawności i sprawczości zajął się conceptualny artysta Mac Adams. Jego cykl *Mysteries* jest inspirowany po części filmami kryminalnymi, na co wskazuje sam twórca²⁴. Jednak poprzez zakotwiczenie

w rygorystycznej i minimalistycznej tradycji lat 60. odrywa się od filmu, uświadamiając, jak subtelne własności kompozycji statycznych obrazów mogą wpływać na budowaną w ludzkich umysłach narrację. Prace z cyklu *Mysteries* składają się ze związanej sekwencji tylko dwóch czasem trzech zdjęć umieszczonych obok siebie lub jedno nad drugim. Te prace nie tyle „opowiadają historię”, co wytwarzają warunki, w których widz musi zbudować narrację sam – na podstawie skojarzeń, estetyki, tropów kulturowych i niepewnych dowodów²⁵. Przeanalizujemy jedno zestawienie dwóch fotografii z tego cyklu zatytułowane *Mystery #3* (il. 4)

Górne zdjęcie ukazuje marynarza rozmawiającego z dziewczyną na ulicy – kobieta ma na sobie charakterystyczny, pasiasty szalik. Na dolnej fotografii widać szalik wiszący na czymś nad płynącą rzeką. Zestawienie tych fotografii uruchamia podejrliwość. Zdjęcia umieszczono razem, dlatego zaczynamy budować między nimi związek. Przenosimy naszą wiedzę kulturową – z filmów, kryminałów, wiadomości o przemocy – i widzimy w tym ślad zbrodni. To jednak nie obraz, lecz nasz nawyk narracyjny wypełnia to, co Adams nazywa narracyjną pustką – *Narrative Void*. Czy dziewczyna była prostytutką? Czy została wykorzystana i zamordowana? Czy marynarz to sprawca? Ale na czym opieramy swe przypuszczenia? Może to tylko sentymentalna scena pożegnania, a szalik porwał wiatr i zaniósł nad wodę? Nie mamy żadnych odpowiedzi w tym przemysłanym zestawieniu obrazów uruchamiających naszą narracyjną potrzebę.

Warto przyjrzeć się formalnej stronie montażu Adamsa, która również obecna jest w komiksach. Umieszczenie fotografii w zestawieniu góra–dół sugeruje

23 P. Lefèvre, *Narration in Comics*, „Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative”, 2000; <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascalfevre.htm> [dostęp 4 VII 2025].

24 M. Adams, *The Narrative Void*, w: *Extract of his intervention in the international colloquium „Fiction face to intermediality: Pictures in stories, stories in pictures”*, Centre d’étude et de recherche arts plastiques, UFR 04, Université Paris I – Panthéon-Sorbonne, November 27th–28th 2009, https://www.academia.edu/10074888/Narrative_Void [dostęp 4 VII 2025].

25 E. Cameron, *Mac Adams: The „Mysteries”*, „Artforum”, vol. 15, 1976, no. 2, s. 46–48.

chronologię – najpierw spotkanie, potem następstwo – jest to konwencja kulturowa: czytamy obrazy od lewej do prawej i od góry do dołu, co zawiera sugestię następstwa w czasie i przyczynowości. Pierwsze zdjęcie to kadr trzy czwarte z dwojgiem ludzi stojących na ulicy. Kompozycja jest centralna, frontalna, statyczna. Scena może uchodzić za taką, jakie widzimy codziennie – nie wymaga interpretacji. Drugie zdjęcie zrywa z tą przejrzystością. Zastosowano tu skośną, nienaturalną perspektywę w widoku z góry. Szalik, kluczowy dla ewentualnego połączenia obrazów, znajduje się na peryferiach kadru, trzeba go wyszukać. Widz musi nie tylko przyjrzeć się, ale też porzucić automatyczne spojrzenie. Zdjęcie samo w sobie nie znaczy prawie nic, ale jego sens uruchamia się dopiero w zestawieniu z pierwszym obrazem. Szalik to jedyny „łącznik” budujący montaż. To nie bohaterowie i nie sceny stanowią o „historii”, ale montaż, który zmusza nas do uznania, że coś się stało „pomiędzy”.

Szalik w pracy Maca Adamsa pełni funkcję tzw. wizualnego **MacGuffina** – elementu, który nie tyle niesie znaczenie, co uruchamia mechanizm narracyjny. Alfred Hitchcock w rozmowach z François Truffaut’em mówił, że jest to element fabularny, który nie ma znaczenia sam w sobie, ale jest konieczny, by opowieść mogła się potoczyć dalej – może być to dokument, klucz, walizka, część biżuterii, ale i cień na ścianie. Samo słowo nie jest specjalistycznym terminem i niczego nie oznacza, to dowcipna semantyczna zabawa Hitchcocka²⁶.

²⁶ Hitchcock / Truffaut, tłum. T. Lubelski, Izabelin 2005, s. 123–125. Alfred Hitchcock mówi: „MacGuffin to nazwisko szkockie i można sobie wyobrazić taką oto rozmowę dwóch mężczyzn w pociągu. Pierwszy pyta: – Co to za pakunek umieścił pan na półce? – Drugi na to: – To? A, to MacGuffin. Pierwszy: – A co to jest MacGuffin? – Drugi: – Jest to aparat do łapania lwów w górach Adirondak. – Pierwszy: – Ale w Adirondak nie ma lwów. – Drugi na to: – W takim razie to nie jest MacGuffin. – Oto anegdota, która uzmysłowi [...], że

U Maca Adamsa mechanizm MacGuffina zostaje przeniesiony z filmu do sekwencji nieruchomych obrazów. W analizowanej pracy szalik jest jedynym elementem, który spaja oba kadry: widzimy go na dziewczynie, a potem osobno. Nie ma żadnej gwarancji, że to ten sam przedmiot, ale właśnie ta niepewność czyni go skutecznym MacGuffinem. Musi być on pozornie neutralny, pojawić się w dwóch bądź w więcej kadrach umieszczony tak, aby przez układ, symetrię, kierunek wzroku bohatera stwarzać rodzaj połączenia. Precyzyjne rozmieszczenie szalika – na górnej fotografii i dokładnie pod spodem na dolnej – tworzy wizualny rytm, który wzmacnia przekonanie o narracyjnym związku. W ten sposób dwa obrazy stają się literackie: Adams nie opowiada historii, on tworzy konfigurację, która zmusza nas do domysławiania się, co się wydarzyło. Często odwrócenie kolejności ujęć wcale nie burzy narracji – tworzy inną. Jeśli najpierw widzimy szalik nad wodą, a potem marynarza z dziewczyną, pojawia się inna fabuła: może znalazł szalik i wręczył go dziewczynie jako prezent? Może znał jego właścicielkę? Adams uświadamia naszą potrzebę „wewnętrznej narracji”, ale też, co jest ważne dla zrozumienia języka komiksu, pokazuje, jak medium wizualne – nawet najprostsze w formie – może generować struktury opowieści bardziej intensywne niż sam tekst literacki.

GESTALT I DOMYKANIE SEKWENCJI

W statycznych komiksowych obrazach, które nie oferują ciągłości, posługiwanie się MacGuffinem jest bardzo skuteczne. Niewielkie zmiany między panelami, np. przedmiot znikający z ręki, strzęp

MacGuffin to nicość, pustka”. MacGuffin jest nie tylko składnikiem gramatyki kina bądź komiksu. Pojawić się może w powieści albo w opowiadanym dowcipie. Jest środkiem budowania szeroko rozumianej narracji. Tamże, s. 124.



5A-5B. Scott McCloud, *Understanding Comics...*, dz. cyt., s. 63–64.

Na tych dwóch ilustracjach McCloud tłumaczy, na czym może polegać domykanie w statycznych obrazach. Jego wyjaśnienie jest zgodne z regułą domykania opisaną przez psychologię *Gestalt*



6. Scott McCloud, *Understanding Comics...*, dz. cyt., s. 68. W tym zestawieniu uproszczonych, niemających ze sobą z pozoru związku rysunków dopełniamy narracyjną pustkę, aby stały się całością. Obok McCloud jako komentator mówi o czytelnikach: „Każdy czyn popełniony na papierze przez komikсового artystę wymaga współudziału podżegacza i cichego współnika”

materiału, detal w tle, mogą uruchamiać cały proces domniemywania i rekonstrukcji akcji. Działanie mechanizmów poznawczych stojących za efektywnością mediów posługujących się obrazem można skutecznie wyjaśnić przy pomocy narysowanych wizualnych modeli. Dlatego Scott McCloud swój wykład *Understanding Comics: The Invisible Art* wydał w formie komiksu. Jednym z kluczowych pojęć odnoszonych przez niego do sposobu rozumienia sekwencji

obrazów jest **closure** – domykanie. W polskim wydaniu zostało ono nieszczęśliwie przetłumaczone jako dookreślenie²⁷. Domykanie jest jedną z reguł opisanych przez szkołę psychologii postaci – *Gestalt*²⁸, i we-

27 S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 63–64.

28 W polskiej terminologii dotyczącej psychologii percepcji używa się też określenia *zamykanie konfiguracji*. Tymczasem tłumacz Michał Błażejczyk zaczerpnął termin „dookreślenie” z teorii literatury,



7. Maciej Jasiński – scenariusz, Krzysztof Wyrzykowski – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko...*, dz. cyt., s. 22–23. Rozkładówka przedstawiająca kumulację wydarzeń. W scenie morderstwa zastosowano dynamiczny montaż przestrzenny ukazujący możliwości komiksowego medium

dług mnie McCloud używa tego pojęcia w tym właśnie sensie, choć rozszerza bardzo trafnie jego zakres. Ilustruje on w komiksowej formie, w jaki sposób poprzez obserwowane fragmenty odbieramy całość. Zwraca uwagę to, że w interakcji z otoczeniem domykamy niekompletne obrazy, np. podstawie przeszłych doświadczeń.

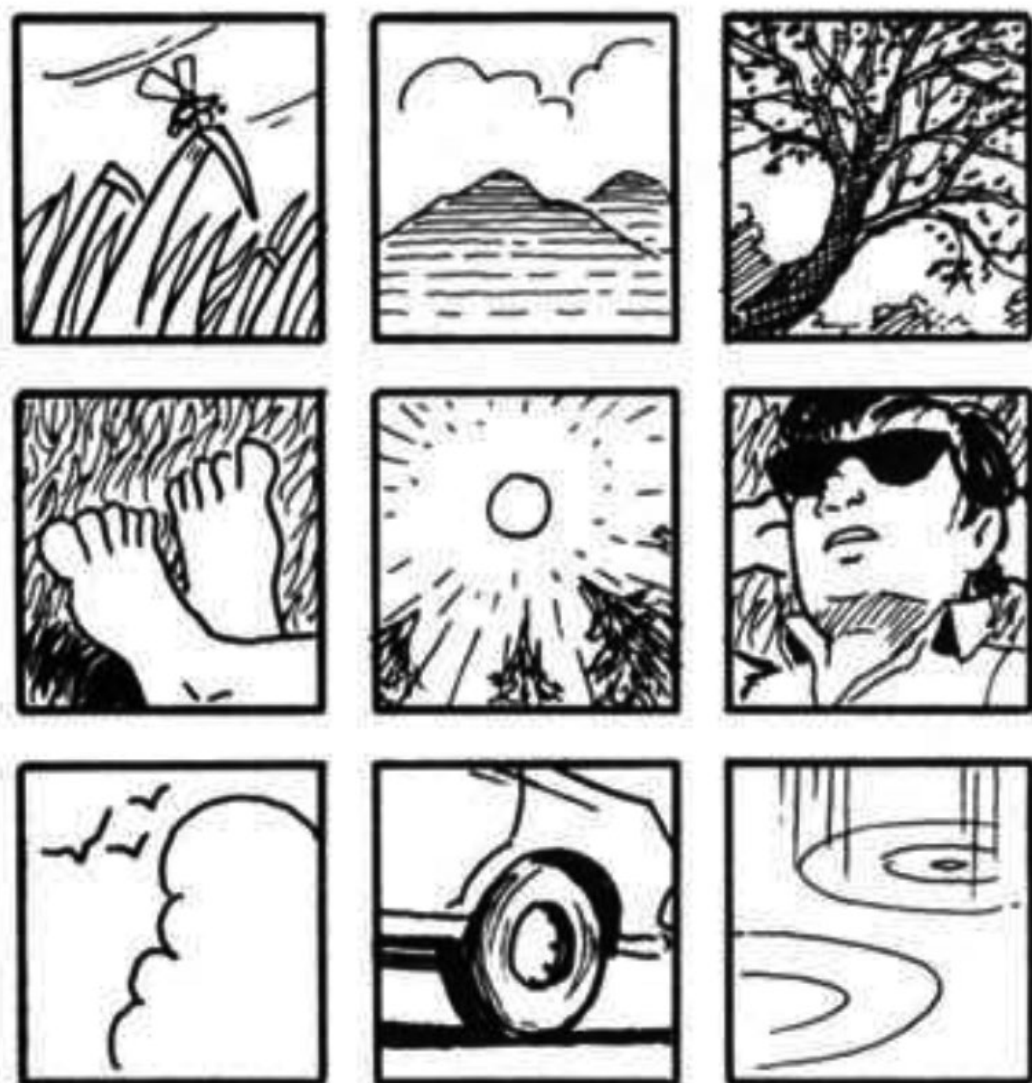
Świat zmysłowy jest niekompletny, odbieramy fragmenty, a przetrwanie w nim wymaga domykania, czyli budowania umysłowej reprezentacji całości. To jest właśnie *Gestalt*, czyli postać. Istotą ustaleń szkoły

psychologii postaci jest to, że ludzki umysł aktywnie organizuje spostrzeżenia w ustrukturyzowane **całości**. Tak rozumie tę funkcję McCloud – jako narzędzie pozwalające widzieć całość. Zaczyna tłumaczyć jego działanie na przykładzie fragmentarycznych widoków (il. 5A), po czym zwraca uwagę, że domykanie może działać w bardzo złożony sposób (il. 5B). W filmach i komiksach dzięki domykaniu ujmujemy jako całości sekwencję obrazów w postaci ciągłości wydarzeń, związków przyczynowych czy metaforycznych sensów zestawionych kadrów. Wymyślamy sobie albo wyobrażamy to co nienarysowane. Według McClouda uruchomienie np. przez artystów

a nie z teorii percepcji wizualnej, co wyjaśnia w przypisie. Tamże, s. 61.



8A. Maciej Jasiński – scenariusz, Krzysztof Wyrzykowski – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko...*, dz. cyt., s. 16. Plansza z zastosowaniem tzw. przejścia aspekt do aspektu. Zaprezentowano w ten sposób narzędzia zbrodni



8B. Scott McCloud, *Understanding Comics...*, dz. cyt., s. 77. Przykład McClouda ilustrujący istotę przejścia aspekt do aspektu jako ukazanie nastroju chwili

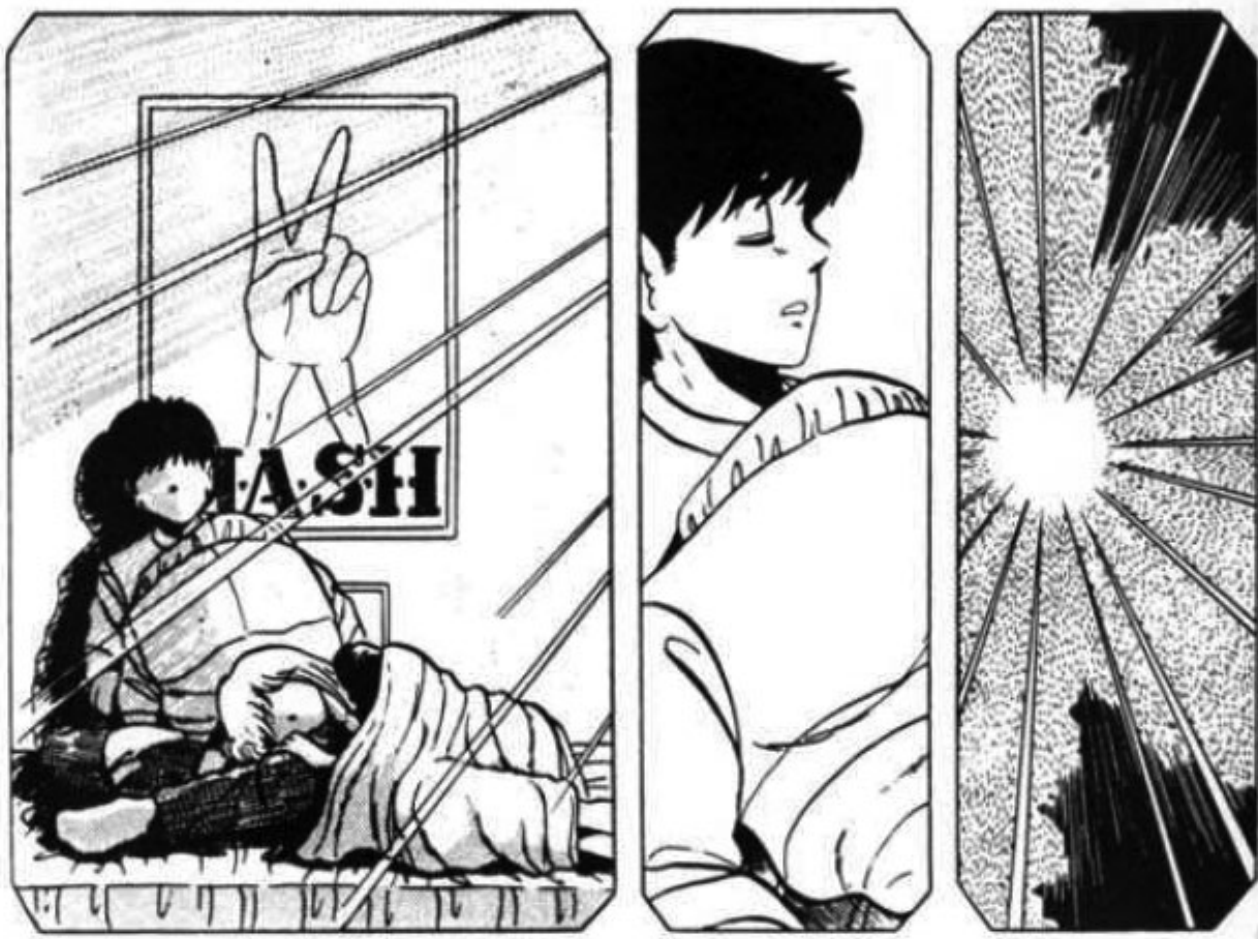
filmowych mechanizmu domykania może wywołać suspens i jest wyzwaniem wobec wyobraźni widzów. McCloud rozszerza więc działanie domykania w stosunku do ustaleń psychologii *Gestalt*, na myślenie przyczynowe²⁹. MacGuffin, jak wykazał Mac Adams, jest jednym z narzędzi łączących sekwencyjne obrazy w przyczynowo-skutkową całość, która jest tworzona przez umysł odbiorcy.

Stopień umowności rysunku, użycie fonemów jako onomatopei czy słów daje twórcy komiksu o wiele więcej środków

uruchamiania domykania sekwencji obrazów niż fotografia. Warto porównać *Mystery #3* (il. 4) z ilustracją McClouda (il. 6), którą komentuje: „w przepaści odstępu, ludzka wyobraźnia zmienia dwa różne obrazki w jedną myśl”³⁰. Ta „jedna myśl” to właśnie ustrukturyzowana **całość**, w którą umysł spaja sfragmentowane rzeczywiste obiekty, ale i zapamiętane momenty w ciągłe wydarzenie. Owa „przepaść odstępu” jest też ważnym środkiem formalnym w komiksie – białe ramki mogą wydawać się manierą tego medium, a to właśnie one są

29 S. McCloud, dz. cyt., s. 65.

30 Tamże, s. 66.



8C. Scott McCloud, *Understanding Comics...*, dz. cyt., s. 79. Japoński komiks często posługuje się przejściem aspekt do aspektu. Na tym przykładzie widać, jak czytelnik jest skłaniany do kontemplacji poprzez konieczność skonstruowania jednego momentu z wielu fragmentów

wypełnione naszymi wyobrażeniami. W ten sposób stajemy się współsprawcami komiksowych wydarzeń, jak pisze McCloud: „To, Drogi Czytelniku, była twoja zbrodnia i popełniłeś ją w swoim własnym stylu”³¹ – on tylko narysował uniesioną siekierę, reszta to dzieło naszego umysłu. Tak działa nasza dopełniająca potrzeba narracji pomiędzy sekwencją komiksowych kadrów. Czy w tak zwanym „realnym świecie” nie funkcjonujemy podobnie? Filmowcy, a także twórcy komiksów używają tylko naszych systemów kojarzeniowych, aby zaprosić nas do współuczestnictwa w ich opowieściach.

KRYMINAŁ JAKO ŚWIĘTA HISTORIA

Jak tych opisanych już składników komiksowego języka używają twórcy komiksu o ks. Jerzym? Czy wśród zastosowanych środków posługują się narracyjną pustką tak dobitnie ukazaną przez Maca Adamsa? Czy autorzy ukazali zbrodnie podobnie jak Scott McCloud, gdy rysował ostrze siekiery, a ostatecznie reżyseruje ją wyobraźnia czytelnika? Wreszcie czy jest jakiś obiekt pełniący rolę MacGuffina w komiksie o Popiełuszcze narysowanym przez Krzysztofa Wyrzykowskiego?

Spójrzmy na przestrzenny montaż rozkładówki ukazujący kumulację wydarzeń w tej opowieści (il. 7). Pierwsza plansza ma szybkie migawkowe tempo uzyskane poprzez użycie jednakowych wąskich pionowych kadrów. Są one jak szczeliny

31 Tamże, s. 68.



9. Mac Adams, *Untitled 2* (serie *Half Truths*). Przykład odwrócenia chronologii przez montaż przestrzenny

ukazujące niepełny obraz tak w przestrzeni, jak i w czasie. Nie ma tam dialogów, co pozwala szybko przeskakiwać oczami z kadru na kadr, można się wręcz pogubić w ich następstwie. Dynamikę zwiększa ukazanie różnych ujęć od planów totalnych po zbliżenia ukazanych pod różnymi kątami. Niektóre z tych kadrów są czytelne, inne są nieprzejryste poprzez nienaturalność perspektywy i fragmentaryczność. Nie widzimy wszystkiego, ale wiemy, że wydarzył się dramat, który aktywnie próbujemy rozpoznać. Sąsiednia plansza z rozkładówki jakby zwalnia. Sekwencja dwóch pierwszych kadrów jest wręcz odrealniona, a wszystko zdaje się dziać w zwolnionym tempie. Ten rodzaj montażu dwóch kadrów

McCloud nazywa **chwila do chwili**³². Nie wymaga on domykania dwóch sekwencji. Czas przepływa jak w niewidzialnym montażu Griffitha. Sugestia ruchu spadającego ciała powoduje, że gładko prześlizgujemy się z planu totalnego do pełnego ukazującego rozprysk wody. Ukazany akt terroru staje się symboliczny. Obrazy wody chmur i rozgwieżdżonego nieba są wręcz metafizyczne. W ten sposób twórca rysunków Krzysztof Wyrzykowski uniknął zbytnej dosłowności i nie jest to już zwykła kryminalna historia.

Po powiększonym odstępie widzimy kolejną scenę rozgrywającą się w zupełnie innym miejscu. Jest to wnętrze plebanii kościoła pw. Świętych Polskich Braci

³² Tamże, s. 70.

Męczenników w Bydgoszczy, skąd kilka godzin wcześniej wyruszył w drogę ks. Jerzy. Dialog proboszcza z wikarym ukazany w sekwencji dwóch rysunków zdradza ich niepokój. Dopełnieniem jest ostatni kadr ukazujący ekran telewizora ze spikerem dziennika telewizyjnego odczytującym komunikat o zaginięciu „obywatela Jerzego Popiełuszki”. Kontekst ujęć powoduje, że ten ostatni szeroki panel rozkładówki, który dopełnia dramat, staje się **kadrem subiektywnym** – to także element języka kina. Filmu i komiksu nie odbieramy jak zwykłych obrazów między innymi dzięki kadrom subiektywnym. Obraz, jak pisał Alberti, jest jak okno, a okno ma przecież szybę. Namalowana historia z renesansowego obrazu, ale i z fotografii przynależą do innej przestrzeni – tej po drugiej stronie okna. Tymczasem dzięki magii kadru subiektywnego jesteśmy na plebani i razem z wikarym patrzymy na ekran telewizora, chłonąc z przejęciem wygłaszany komunikat.

Aby ostatecznie odczytać wymiar męczeństwa w opisanej powyżej rozkładówce, a zarazem zrozumieć niektóre z metod komiksowych narratorów, należy cofnąć się kilka stron wcześniej (il. 8A). Szczególną uwagę zwraca tutaj osiem prawie kwadratowych paneli w środku plan-szy. Według MacClouda prezentują one rodzaj przejścia **aspekt do aspektu** (il. 8B). MacCloud pisał, że ten środek budowy komiksowej narracji „zawiesza upływ czasu, żeby pozwolić oku prześlizgiwać się po różnych aspektach pokazywanej sceny, zjawiska lub nastroju”³³. Podobne efekty znamy z kina, są one uzyskiwane poprzez ruch kamery albo montaż, dzieją się więc w czasie. Komiksowe przejście **aspekt do aspektu** jest pozbawione odczucia czasu. Czas nie przeskakuje pomiędzy kadrami, nic się w nich nie dzieje z definicji. Według McClouda przejścia tego typu są charakterystyczne



10. Jean le Palmer, *Omne Bonum*, 1360–1375, manuskrypt w zbiorach British Library, Royal 6 E. VI, f. 15.

Użycie przedmiotów przywołujących przebieg wydarzeń w wyobraźni odbiorcy. Fot. za <https://imagesonline.bl.uk/asset/13437/> [dostęp 4 VII 2025]

zwłaszcza dla komiksu japońskiego (il. 8C). Sekwencje te odczytujemy odmiennie niż w typowym komiksowym montażu – czytelnik ma skonstruować jeden moment – nastrój chwili, lokalizacji, albo się zamyślić i pokontemplować. Czas wtedy staje w miejscu, a czytelnik wraca w różnej kolejności do poprzednio obejrzanych kadrów³⁴.

33 Tamże, s. 72.

34 Tamże, s. 79.

Te osiem omawianych paneli z komiksu o ks. Jerzym z przejściami **aspekt do aspektu** stanowi zarazem przykład **kadrów subiektywnych** – zaglądamy do bagażnika dużego fiata. Kompletna scena poprzecina na jest regularną siatką odstępów. Fragmenty poszczególnych przedmiotów wkraczają na sąsiednie kadry.

Własności tego efektu widać w zestawieniu dwóch zdjęć dokonanych przez Maca Adamsa (il. 9). Działa tu gestaltowska reguła domykania. Kontynuacja ręki przechodzącej z prawego na lewy kadr konkuruje z konwencjonalnym sposobem kierunku czytania i zarazem przepływem czasu w sekwencyjnych zestawionych obrazach. Również w filmie umiejętny montaż może odwracać treść semantyczną, a wtedy koncentruje uwagę widza zgodnie z logiką dramatyczną zamiast dać jej płynąć zgodnie z następstwem przepływu czasu³⁵. Te możliwości tkwiące w montażu ruchomych obrazów ukazali radzieccy filmowcy w latach 20. XX w. W komiksie dzięki montażowi statycznych obrazów można uzyskać podobny efekt. W rysunkowej opowieści o ks. Jerzym wykorzystano świadomie ten szczególnie rodzaj przestrzennego montażu, aby skłonić odbiorcę do błędzenia wzrokiem po pofragmentowanej scenie. Konwencjonalna kolejność lektury (lewa–prawa, góra–dół) przedstawia tu odgrywać rolę, a dymki z tekstem wypowiadanych spoza kadrów pomagają zidentyfikować przedmioty. Coś – może kontrast bieli i czerni albo użycie liter i cyfr w przestrzeni obrazu – każe nam zwrócić uwagę na tablice rejestracyjne. Odczytany przez nas numer pojawi się jako MacGuffin – w scenie zbrodni widzimy w tym samym niedomkniętym bagażniku twarz Popiełuszki, a poniżej fragment tego właśnie numeru. Funkcję łączenia kadrów w narracyjną ciągłość pełni też volkswagen golf, którym wożony jest Popiełuszko. Samochód

ten pojawia się w wielu miejscach komiksu. Różniąc się formą od innych pojazdów, pełni funkcję wizualnego MacGuffina, dlatego w barwnym wydaniu otrzymał dodatkowo żywy, zielony kolor.

Wróćmy do omawianej sekwencji – ukazano na niej tylko przedmioty w czeluści bagażnika, ale czytelnik zostaje z tymi obrazami dłużej, wszak zastosowano tu typ bezczasowego przejścia służącego wywołaniu refleksji i kontemplacji. W tym wypadku ważny jest kontekst, w typowym kryminale ukazano by narzędzia zbrodni, tutaj stają się one narzędziami męki świętego. Zależy to oczywiście od nastawienia czytelnika, ale w tym kontekście nasuwa się szczególne nawiązanie do sztuki dawnej.

Rysunki te są być może świadomą analogią od średniowiecznej konwencji, w której przedmioty mają uruchomić proces wyobrażeniowy prowadzący do przeżycia współodczuwania cierpienia. Aby to się dokonało, wcale nie trzeba unaoczniać dramatycznych scen męczeństwa. Jednym z licznych przykładów jest iluminacja (il. 10) w manuskrypcie encyklopedycznym autorstwa Jamesa de Palmera *Omne bonum* z ok. 1360 r. Ukazano na niej zgodnie z Ewangelią i apokryfami w sekwencyjnych kadrach istotę Męki Pańskiej. Użyto przedmiotów jako rodzaju symboli. Widz, skupiając się na poszczególnych kadrach, mógł przywołać w swojej wyobraźni odpowiednią scenę okrucieństwa i ją kontemplować. Ukazane przedmioty mają uruchamiać proces wyobrażeniowy. Dzięki temu jesteśmy w stanie odczytać tę historię bez konieczności jej realistycznego unaocznienia. Malarstwo gotyckie przekształciło się w rodzaj pisma obrazkowego, dzięki czemu nauka Kościoła mogła uzyskać wizualne upostaciowienie³⁶. W jakiś sposób jest ono bardzo podobne do komiksu. Nasuwa się pytanie, na które

35 F. Lacassin, dz. cyt., s. 16.

36 E. Gombrich, *O sztuce*, tłum. I. Kossowska, Poznań 2009, s. 181–183.

można próbować odpowiedzieć, analizując wizualną treść żywotów świętych: Jakie elementy sposobów obrazowania, budowania fabuły i narracji odziedziczył komiks jako medium ze średniowiecznych, a może również wcześniejszych opowieści?

BOSKA BIOGRAFIA I KOMIKS

Komiksy za oceanem są wręcz utożsamiane z gatunkiem superbohaterskim³⁷, a ich fabuły oparte są najczęściej na powtarzającym się schemacie. Zwykły człowiek, dziecko, nastolatek w wyniku szczególnych okoliczności przechodzi przemianę, co skutkuje nadnaturalnymi zdolnościami, ale również moralnymi przymiotami.

Przyjrzyjmy się niektórym konstrukcjom fabuły z amerykańskiego komiksowego *imaginarium*, do którego wkroczył Karol Wojtyła. Batman był świadkiem zamordowania swoich rodziców. To traumatyczne przeżycie sprawiło, że postanowił doskonalić swoje ciało i umysł, aby stać się zdolnym do walki ze złem, które spotkało go w dzieciństwie³⁸. Kolejny przykład – słabowitego wycofanego nastolatka ugryzł radioaktywny pająk i tak powstał Spider-Man. Obdarzony siłą i zwinnością, pajęczym zmysłem przewidującym niebezpieczeństwo, walczy w obronie słabszych³⁹. No i oczywiście Superman. Stworzony został przez Joego Shustera i Jerry’ego Siegela, którzy jako Żydzi czerpali natchnienie z judaizmu. W tej opowieści przyszedł Superman – przybysz ze skazanej na zagładę planety Krypton, nosi imię Kal-El, co przypominać ma hebrajskie „głos Boga”. Jego kreacja nawiązuje do starotestamentowych przekazów. Przybywa on na ziemię w rakiecie wystrzelonej ze skazanej na zagładę planety. Rakietę z niemowlęciem odnajduje przypadkowy kierowca i Kal-El trafia do sierocińca,

a następnie do rodziny adopcyjnej, gdzie otrzymuje swoje ziemskie imię Clark Kent⁴⁰. Dorastający chłopiec odkrywa swą nadprzyrodzoną siłę, aby po śmierci przybranych rodziców stać się Supermanem. Jest to wyraźne nawiązanie do postaci Mojżesza.

Komiksy jako opowieści o superbohaterach próbują udawać współczesny odpowiednik mitów. Wiele z nich adaptuje klasyczne schematy – jak choćby Superman jako figura Mojżesza. Lecz popkulturowi twórcy nie tylko nawiązują do dawnych wzorców, ale także bezpośrednio przenoszą do komiksowego świata postacie z mitologii – stąd obecność takich bohaterów jak Herkules, Thor albo Loki w uniwersum Marvela czy antyczne pochodzenie Wonder Woman, córki Zeusa, która toczy walki z olimpijskimi bogami pokroju Aresa⁴¹. Dlatego też komiksy o superherosach są często błędnie traktowane jako powrót do mitów, które w nich żyją i spełniają swoje pierwotne funkcje. Tymczasem komiksy i tradycyjne mity łączą jedynie wspólne fabuły, opowieści o bogach, herosach, walce ze złem czy dążeniu do celu.

Zrównywanie komiksu z mitem to kuszące uproszczenie, ale bywa mylące. Nawet w warstwie struktur fabularnych, podobieństwa są powierzchowne. Komiks czerpie z mitów, ale przekształca je według potrzeb współczesnej kultury i na własnych zasadach. Wykorzystuje znane motywy, postacie i schematy, ponieważ odwołuje się do uniwersalnych sposobów myślenia, głęboko zakorzenionych w ludzkim systemie poznawczym oraz w kulturowych wzorcach⁴². Komiks, baśń, legenda czy fantazja literacka, choćby były bardzo do mitu podobne, pełnią w naszym życiu zupełnie inne role. Dzieła te służą zazwyczaj rozrywce lub przekazaniu wartości,

37 P. Gąsowski, *Komiks i mit*, Poznań 2021, s. 61.

38 Tamże, s. 351.

39 Tamże, s. 377.

40 Tamże, s. 378.

41 T. Żaglewski, dz. cyt., s. 51.

42 P. Gąsowski, *Komiks...*, dz. cyt., s. 64–68.



11. Drzwi Gnieźnieńskie, brąz, 1175–1200. Fot. domena publiczna. Przykład świadomego użycia wyrafinowanego montażu przestrzennego, gdzie sceny możemy czytać chronologicznie w pionie, ale i symbolicznie gdy łączymy sąsiadujące poziomo kwatery.

podczas gdy mit ma sens znacznie głębszy: nie jest fikcją tworzoną na zamówienie, ale duchową rzeczywistością, stanowi poszukiwanie czegoś wyższego. Mity wyjaśniają, jak funkcjonuje świat i istniejący w nim człowiek. Odpowiadając na ludzkie potrzeby religijne, nadają sens indywidualnej egzystencji, zanurzonej w świecie i relacjach z innymi ludźmi. Dlatego też mity w różnych nawet odległych kulturach są podobne. Mimo pozornej odmienności wszędzie

składają się z tych samych motywów⁴³. Komiks również z nich korzysta, czerpiąc z mitu nie tylko formę, ale i siłę – bo mit zawsze opowiada o czymś prawdziwym: o tym, co było, co będzie, albo wyjaśnia to, co właśnie się dzieje. W ten sposób komiksowe narracje zyskują emocjonalną moc i uniwersalność, choć pozostają dziełem kultury popularnej, odmiennym w swej naturze niż sakralny mit.

Dla potrzeb rozważania komiksu jako modelowej struktury multimedialnej potraktuję mity jako medium oparte o ustny przekaz. Uważam nawet, że ich medialna istota tkwi jeszcze głębiej, w strukturze ludzkich umysłów umożliwiającej trawienie mitów w pamięci indywidualnej i zbiorowej. Jest znamienne, że za sprawą wynalezienia pisma w Grecji mity z fundamentalnych opowieści wyjaśniających głębsze sensy dotyczące ludzkich zbiorowych doświadczeń stały się legendami o bogach, ich przywarach i namiętnościach, a funkcję wyjaśniania wielu wymiarów ludzkiej rzeczywistości przejęła filozofia. Dlatego pragnę przyjrzeć się nie tyle funkcji mitów, co ich strukturze powodującej, że są łatwe do opowiedzenia i zapamiętania. W przypadku mitu ową funkcję od struktury trudno rozdzielić. Większość z nich odnosi się do różnych etapów ludzkiego życia, co nadaje im fabularną strukturę. Lecz właśnie to, że każdy może odnaleźć w mitach siebie, swoje problemy wynikające z dorastania i inicjacji albo starości i niechybnej śmierci, wzbudza silne emocje, z czym wiąże się łatwość ich zapamiętywania i trwałość ich istnienia⁴⁴. Dlatego też według Campbella każdy bohater mitycznej opowieści, aby osiągnąć swoją moc musi wszędzie na świecie przejść podobne etapy: wezwania,

43 E. Cassirer, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, tłum. A. Staniewska, Warszawa 1977, s. 161.

44 J. Campbell, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, tłum. I. Kania, Kraków 2022, s. 56.

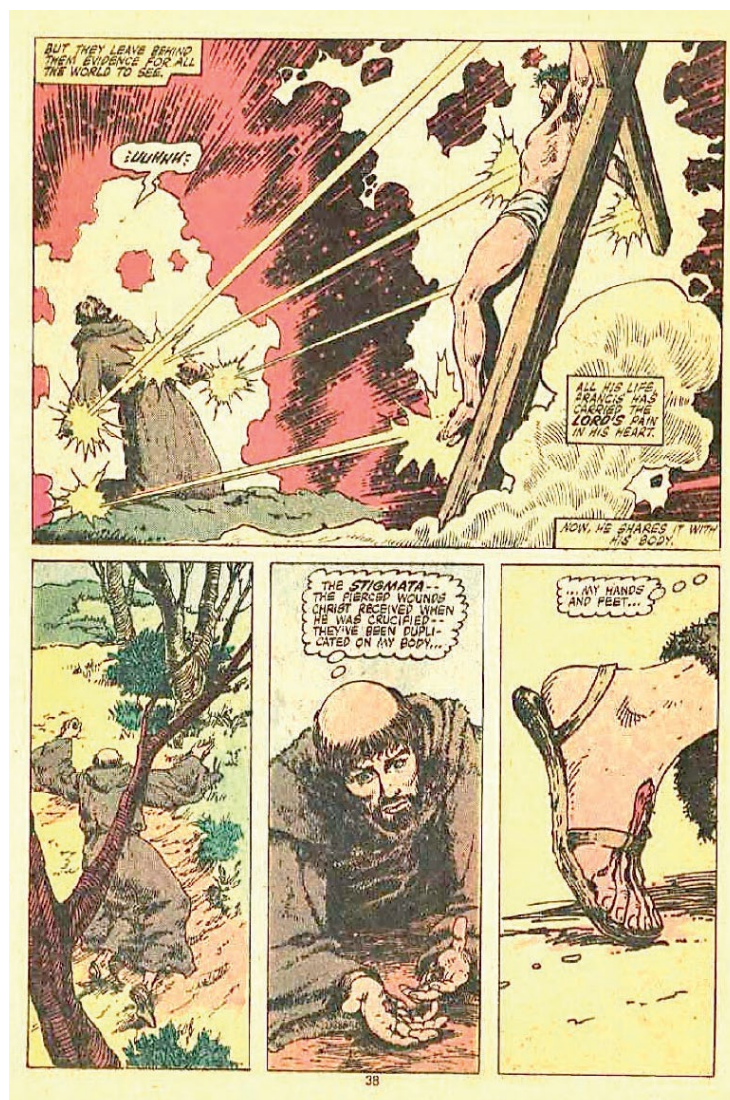


12. Bonaventura Berlinghieri, Św. Franciszek i sceny z jego życia, tempera na desce, 1235 r., Galleria degli Uffizi. Fot. <https://catalogo.uffizi.it/it/29/ricerca/detailiccd/1107565/> [dostęp 4 VII 2025]. Przykład częstej konwencji obrazowania świętości osiągananej na drodze życia. W terminologii komiksu jest to kombinacja przejść zdarzenie do zdarzenia i aspekt do aspektu

heroicznej misji, drogę prób. Następnie otrzymuje ostateczną nagrodę i powraca do świata z uzyskaną wiedzą i nadprzyrodzoną mocą⁴⁵. To oczywiście ogólny model. Tomasz Żaglewski zwraca uwagę, że nie do końca się on sprawdza popkulturowych opowieściach o życiu superbohaterów. Komiksowi herosi zwykle są na tyle zmienieni fizycznie albo uwikłani w konflikty, że nie potrafią wrócić do normalnego życia w społeczności⁴⁶, co też świadczy o tym, że mity są jedynie powierzchowną inspiracją dla superbohaterskich narracji.

Wzajemne podobieństwo wszelkich nadprzyrodzonych historii wynika z działania mechanizmów poznawczych głęboko

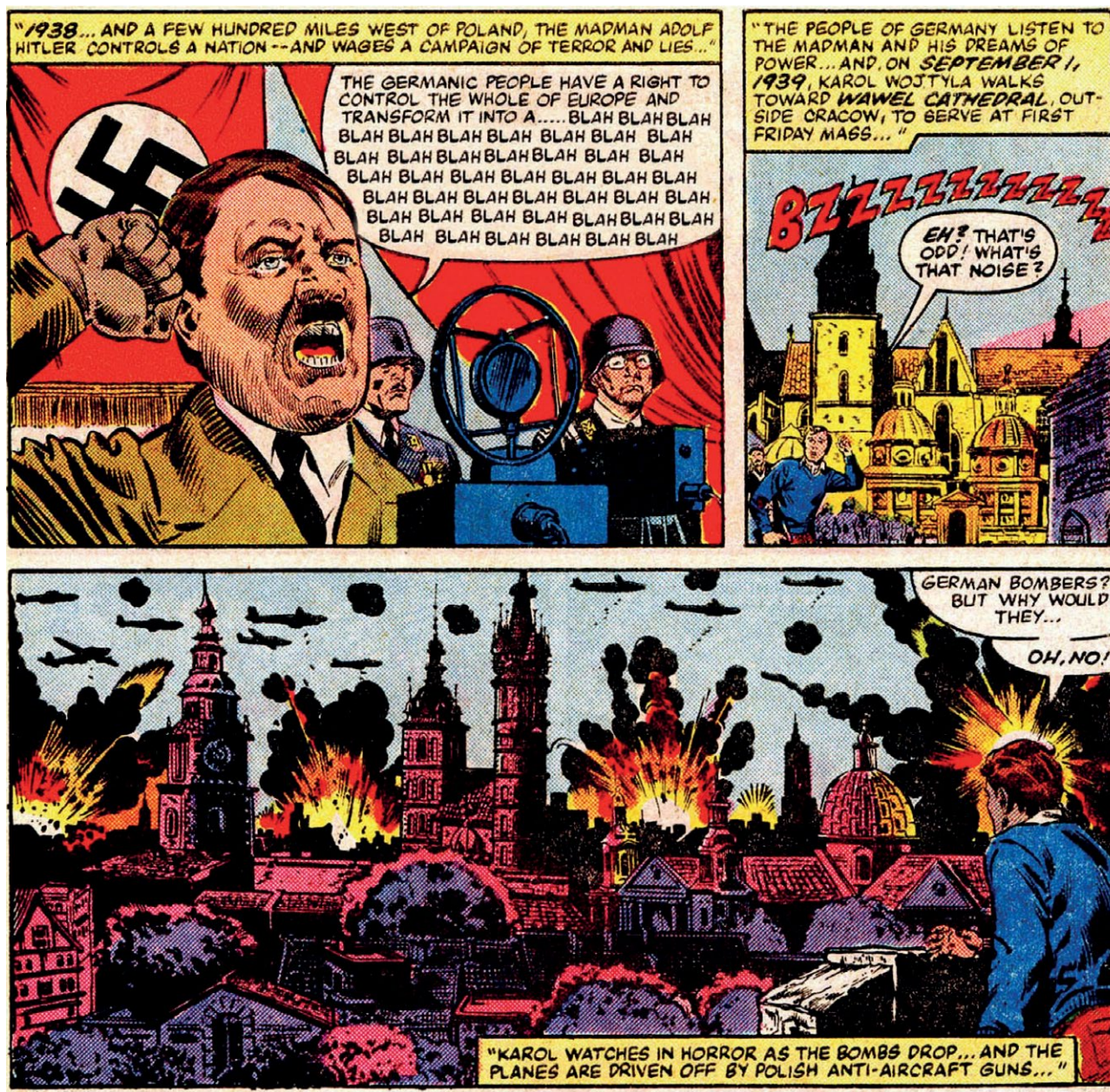
zakorzenionych w ludzkim umyśle. Wykorzystują je też mity, dlatego łatwo zapadają w pamięć i trwale funkcjonują w kulturze. Jak wyjaśnia antropolog Pascal Boyer, nasz mózg automatycznie klasyfikuje wszystkie napotkane zjawiska według tzw. kategorii ontologicznych, takich jak „osoba”, „zwierzę”, „artefakt” czy „obiekt naturalny”. Z przynależnością do określonej kategorii ontologicznej wiążą się konkretne cechy



13. Roy Gasnick, Mary Jo, M. Duffy – scenariusz, John Buscema, Marie Severin – rysunki, *Francis, Brother of the Universe*, New York 1980, s. 38. Kadr z komiksu ze stygmatyzacją św. Franciszka ukazaną w konwencji superbohaterskiej – geneza supermocy

45 P. Gąsowski, *Komiks...*, s. 105–107; J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 47–182.

46 T. Żaglewski, dz. cyt., s. 52.

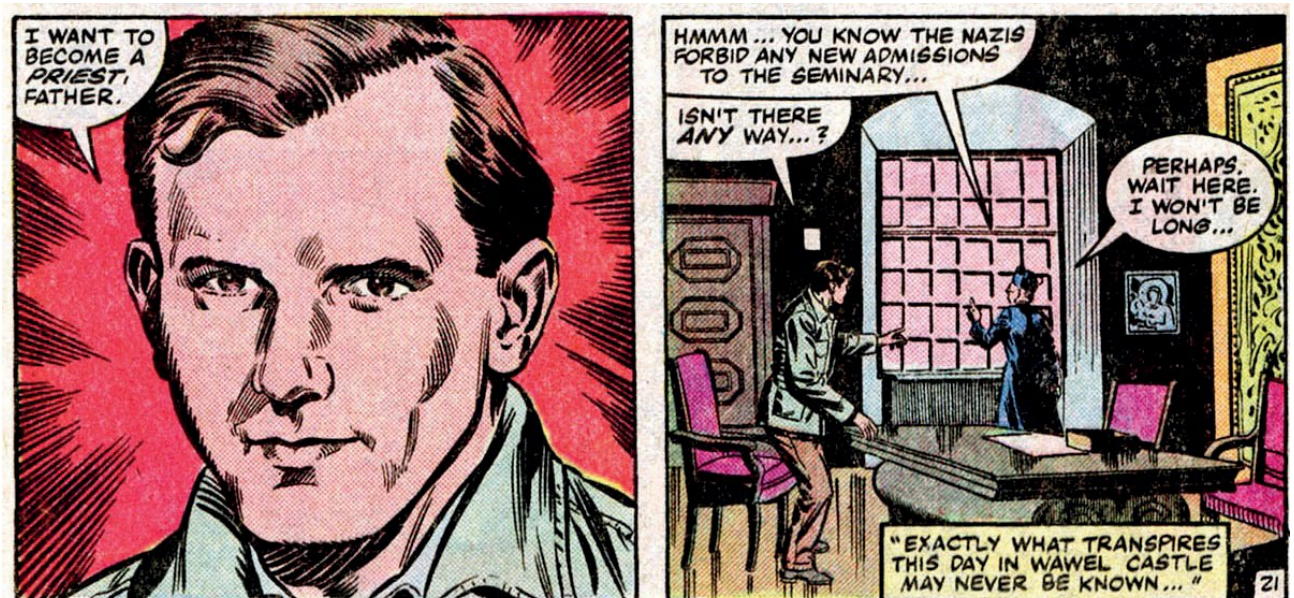
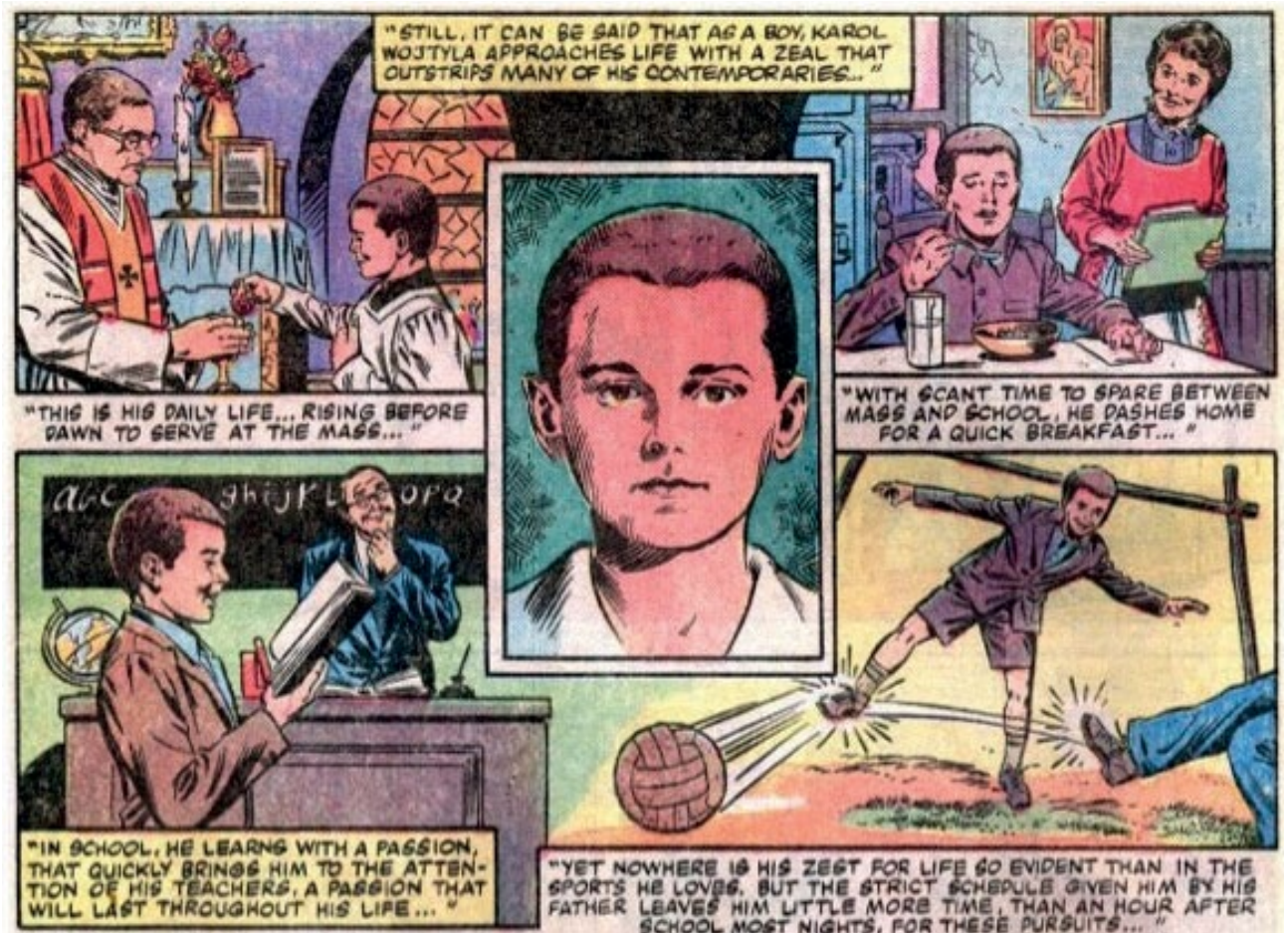


14. Steven Grant – scenariusz, John Tartaglione – rysunki, *The Life of Pope...*, dz. cyt., s. 11. Kadry z komiksu przedstawiające moment rozpoczęcia II wojny światowej

obiektem, np. zwierzę się porusza, je, rozmnaża, ale nie mówi i nie rozumie naszych rozmów. Przypisując obiekt do danej kategorii, możemy szybko reagować, tworząc skojarzenia, często zupełnie pozaświadomie. Mity wykorzystują ten system, wprowadzając do niego drobne odstępstwa, tzw. sprzeczności ontologiczne – np. duch to osoba bez ciała, posąg płacze jak człowiek, drzewo pamięta rozmowy. Takie kombinacje są wystarczająco znajome, by je zrozumieć, ale jednocześnie na tyle dziwne, że

wyróżniają się i łatwo zapadają w pamięć. Jest to technika „konstrukcji nadprzyrodzonych wyobrażeń”. Dlatego opowieści o bogach, duchach, magicznych stworzeniach czy artefaktach z niezwykłymi cechami są przekazywane przez pokolenia w formie mitów, legend – ich forma idealnie pasuje do sposobu, w jaki działa nasz umysł⁴⁷

47 P. Boyer, *I człowiek stworzył bogów... Jak powstała religia?*, tłum. K. Szeżyńska-Mačkowiak, Warszawa 2005, s. 63-81.



15. Steven Grant – scenariusz, John Tartaglione – rysunki, *The Life of Pope...*, dz. cyt., s. 4, 21.

15A Kadry z komiksu ukazujące Wojtyłę jako młodego chłopca, posługujące się montażem aspekt do aspektu. 15B Sposób ukazania konwersji Wojtyły w marvelowskiego superbohatera

Istnieją komiksowe historie nieukazujące fantastycznych stworzeń czy nadnaturalnych sytuacji, ich forma również koresponduje z charakterem ustnego przekazu. Wcześniej opisałem, w jaki sposób komiks jako model multimedialny chłonał doświadczenia wypracowane przez fotografie i film. Komiks jest też podobny do pierwszego medium w kulturze. Jest nim snuta opowieść. Słuchacz widział obraz sytuacji z mówiącą osobą, jej mimiką i gestami. Padały zwykle pytania z różnych stron wypowiedziane przez słuchaczy. Dźwięki mowy, wymiany pytań i odpowiedzi działały się w przestrzeni. Również narrator posługiwał się obrazami tkwiącymi w jego pamięci pozwalającymi uporządkować przekaz. Gdy coś opowiadamy, nasza wyobraźnia podsuwa nam kolejne obrazy uporządkowane na osi narracji, podobnie jak komiksowe kadry⁴⁸. Oczywiście umysł słuchacza również uruchamia procesy wyobrażeniowe, budując wizualne i audialne reprezentacje. O ile wygenerowane obrazy mogą się różnić od wizji narratora, to ich sekwencja jest niemal tożsama.

Żywoty świętych są młodsze niż mity, lecz łączą je z nimi religijny charakter i ustna tradycja, z której – jako legendy – się wywodzą. Nawet w wersjach spisanych zachowują strukturę opartą na sekwencji przeżyć, przypominających te, które Scott McCloud w swojej teorii komiksu określił mianem przejścia od **wydarzenie do wydarzenia** (event-to-event). Takie przejścia między kadrami, pokazujące kolejne etapy jednej akcji dotyczącej tego samego motywu lub postaci, są najczęściej stosowanym typem w komiksach na całym świecie⁴⁹.

Popularność tego rodzaju sekwencji kadrów wynika ze sposobu opowiadania, a zarazem poznawczego kodowania ciągu zdarzeń jako sekwencji obrazów. Typ

przejścia **wydarzenie do wydarzenia** dominuje też w klasycznej narracji linearnej, gdzie historia rozwija się etapami, a tak dzieje się w hagiografiach. Dlatego bardzo podobną strukturę odnajdujemy w klasycznych żywotach świętych. Ich kompozycja narracyjna opiera się na sekwencji istotnych momentów z życia świętego. Hagiografie nie pokazują całego życia świętego dzień po dniu, tylko układają opowieść z najważniejszych „kadrów”, cudownego narodzenia, potem nawrócenia, dokonania cudów, prób wiary, prześladowań, męczeństwa i śmierci. Tak jak w komiksie, także w hagiografii nie chodzi o linearne odtwarzanie rzeczywistości, lecz o wyraziste „kadrowanie czasu” jako kolejnych momentów wybranych i następujących po sobie tak, by wzmacniać przekaz duchowy i moralny. Przyjrzyjmy się sekwencyjności np. spisanej przez Jakuba de Voragine *Legendy na dzień św. Franciszka*. Składa się ona z kolejnych „kadrów czasowych” wyraźnie dzielących narrację słowami: „Pewnego razu udał się w pielgrzymce do Rzymu...”; „Pewnego razu wszedł do kościoła św. Damiana...”; „Usłyszawszy pewnego dnia polecenie...” itd⁵⁰. Obie formy narracyjne, legendy o świętych i komiksy – mimo odległości czasowej i technologicznej – korzystają z podobnej logiki montażu, który buduje sens przez rytmiczne następstwo zdarzeń. W tym kontekście można mówić o „komiksowości” hagiografii w sensie strukturalnym – jako opowieści złożonej z następujących po sobie „ikon”, które prowadzą odbiorcę.

Ten sposób prowadzenia narracji znalazł swoją wizualną formę w średnio-wiecznych i późniejszych „protokomiksach”. Przykładem mogą być Drzwi Gnieźnieńskie, ilustrujące żywot św. Wojciecha⁵¹. Nie są one skonstruowane z „kadrów”

48 S. McCloud, dz. cyt., s. 138–139.

49 Tamże, s. 74–77.

50 J. de Voragine, *Złota legenda. Wybór*, tłum. J. Pleziowa, oprac. i red. M. Plezia, Warszawa 1983, s. 430–431.

51 B. Kurc, dz. cyt., s. 12.



16. Steven Grant – scenariusz, John Tartaglione – rysunki, *The Life of Pope...*, dz. cyt., s. 54. Plansza z komiksu z zastosowaniem montażu aspekt do aspektu będąca rodzajem retrospekcji. Jej konwencja jest zarazem podobna do średniowiecznych sposobów ukazywania życia jako drogi do świętości

w dzisiejszym rozumieniu tego pojęcia, lecz z kolejnych scen wypełniających równe, architektoniczne kwatery (il. 11). Wszystkie figury ukazano w tej samej skali, z profilu, zgodnie z ikonograficzną konwencją epoki. Dopiero wynalazek perspektywy umożliwił bardziej świadome operowanie kadrowaniem – wcześniej narracja wizualna polegała na zestawianiu epizodów w ramach rytmicznej, sekwencyjnej struktury. Ten „protokomiks” czyta się zgodnie z chronologią: od dołu lewego skrzydła ku górze, a następnie z góry prawego skrzydła w dół. Ukazane sceny, ujęte zgodnie z zasadami medium eliptycznego, koncentrują się na momentach kluczowych dla przekazu hagiograficznego. Co więcej, zastosowany tu montaż przestrzenny pozwala również na odczyt poziomy – przykładowo scena podjęcia misji duszpasterskiej (lewe skrzydło) została zestawiona ze sceną męczeństwa (prawe skrzydło). Ten układ czyni z Drzwi Gnieźnieńskich medium narracji nie tylko linearnej, ale i symbolicznej. Podobne rozwiązania spotykamy również w nowoczesnych komiksach.

Czy w średniowiecznych cyklach narracyjnych spotykamy jedynie ten najbardziej oczywisty typ przejścia – **wydarzenie do wydarzenia**? Na ilustracji widzimy centralnie postać św. Franciszka (il. 12). Jego ubóstwo ukazano poprzez bosość stopy i sznur przepasujący habit, ma stygmaty i wszelkie inne atrybuty zgodne z ikonografią. Ale świętość w nauce Kościoła, nie jest stanem – to droga miłości i ofiary. Artysta oddał tę prawdę poprzez szczególny montaż przestrzenny: zestawiał sceny z życia świętego z jego centralnym wizerunkiem, tworząc układ hierarchiczny i symboliczny zarazem – nie tylko narracyjny, ale też teologiczny. Centralna figura staje się punktem odniesienia i syntezą ukazanych wydarzeń. To częsty typ przedstawień świętych zwłaszcza w Kościele wschodnim. Zgodnie z terminologią McClouda to kombinacja

dwóch typów przejść: **wydarzenie do wydarzenia i aspekt do aspektu**.

Znamienne, że na dwa lata przed opublikowaniem historii o polskim papieżu Marvel wyprodukował komiks o św. Franciszku⁵². Tym sposobem wszedł on do świata superbohaterów, przecierając niejako drogę Janowi Pawłowi II. Superbohaterską konwencję, umożliwiły podobieństwa hagiografii biedaczyny z Asyżu do opowieści mitycznych. Moment naznaczenia Franciszka stygmatami ukazano niczym genezę supermocy (il. 13), zbliżając tę opowieść do superbohaterskiego schematu. Komiks akcentuje też dramaturgię wyborów Franciszka, np. konflikt z ojcem, porzucenie bogactwa. Ponieważ jednak opowieść o św. Franciszku jest wpleciona w ramy historyczne, cuda pokazane są oszczędnie, raczej w formie duchowej symboliki niż efektów wizualnych.

Twórcy komiksu o Karolu Wojtyłe, który staje się papieżem, stanęli przed specyficznym zadaniem, jak ukazać realną, żyjącą jeszcze postać w konwencji superbohaterskiej. Superbohaterowie mają „wieczne życie”, są przetwarzani i aktualizowani w nieskończoność. Jana Pawła II jest postacią współczesną, której losu nie można dowolnie zmieniać. Dlatego komiks Marvela stara się być wierny faktom i szanuje biograficzną integralność. Karol Wojtyła nie może nosić maski, nie ma podwójnej tożsamości, a jego życie to droga ku świętości, a nie seria przygód. Oś fabularną tworzą dzieciństwo w Wadowicach, nauka, wojna, praca, układające się w łańcuch wydarzeń prowadzących do duchowego powołania. Młodego Karola – tak jak wielu superbohaterów – spotyka śmierć bliskich. Lecz to za mało, aby stał się prawdziwym superbohaterem marvelowskiego komiksu. W klasycznym wzorcu

52 M.J. Duffy, R. Gasnick – scenariusz, J. Buscema, M. Severin – rysunki, *Francis, Brother of the Universe*, New York 1980.

heroicznym potrzebny jest przeciwnik, jakiś katalizator przemiany i moment konwersji. Wojtyła nie ma bezpośredniego przeciwnika. Złem, z którym walczy, są nazizm, komunizm, nihilizm duchowy – choć znamienity jest kadr przedstawiający Hitlera. Jego słowa w dymku zmieniają się w nic nieznaczący bełkot (il. 14).

Polska amerykańskiemu czytelnikowi jest nieznana, może więc jawić się jako mityczne uniwersum. Komiks musi przybliżyć specyfikę ojczyzny Karola Wojtyły, przedstawić historię Polski i Kościoła. Na rysunkach pejzaż jest pełen zabytków i świątyń, a we wnętrzach wiszą często święte obrazy. W ten sposób ukazany jest katolicyzm jako element polskiej tradycji. Twórcy komiksu o Janie Pawle II nie odwołują się wprost do religii czy wiary czytelnika. Jednak potrafili zasugerować, że postać Wojtyły otacza jakaś wyjątkowość czy transcendencja. Robią to nie przez dosłowne pokazanie cudowności czy interwencji Boga, ale przez sposób montażu – odstęp między kadrami staje się przestrzenią na metafizykę. Wykorzystują więc eliptyczność komiksowego medium. Nie wszystko może być pokazane. W przemilczeniach, w pustych miejscach – mieści się to, co niewypowiedziane, duchowe, być może nadprzyrodzone. To dzięki tej właśnie narracyjnej elipsie odbiorca może poczuć, że uczestniczy w czymś więcej niż tylko opowieści o papieżu – że dotyka spraw, które nie są do końca wypowiedziane, ale bardzo silnie obecne⁵³.

W komiksie Marvela decyzja Karola Wojtyły o zostaniu księdzem ukazana jest jak moment oświecenia – ostateczny wybór dobra w walce ze złem. Już wcześniej poznajemy go jako wyjątkowego chłopca: utalentowanego, wysportowanego, pełnego wiary (il. 15A). Gra w piłkę, ma wielu przyjaciół, jest

ministrantem, tworzy poezję. Traci matkę, brata i ojca. Wojna przerywa mu studia – pracuje w kamieniołomach. Wszystko to prowadzi do wewnętrznej przemiany. Gdy mówi, że chce zostać księdzem, jego twarz promienieje (il. 15B). Tło kadru jest czerwone. To jakby cud, ale pokazany dyskretnie, w przeciwieństwie do komiksowej stygmatyzacji św. Franciszka. Zacięte rysy podkreślają powagę decyzji. Wojtyła wybiera kapłaństwo jako najskuteczniejszy sposób walki ze złem. Od tej chwili – jak wielu superbohaterów – porzuca osobiste plany i w pełni oddaje się służbie innym⁵⁴. Walka prowadzona jest modlitwą, słowem, przykładem. Tym wyraźnie różni się od klasycznego superbohatera, który wchodzi w fizyczną konfrontację z przeciwnikiem. Zgodne z superbohaterską konwencją jest to, że jako papież otrzymuje nowe imię i przybiera kostium. Zupełnie jak np. Superman noszący pelerynę. W przypadku Jana Pawła II biała sutanna i mitra papieska pełnią funkcję ikoniczną i wizualnie natychmiast rozpoznawalną. Komiks wielokrotnie pokazuje papieża w tłumie, na placu św. Piotra, w sytuacjach, gdzie jego obecność staje się „znakiem” dla mas.

Jan Paweł II w ujęciu Marvela to postać hybrydowa: łączy cechy superbohatera oraz człowieka o wyjątkowej charyzmie i wewnętrznej sile. Twórcy komiksu ukazali jego drogę do uzyskania supermocy, przedstawiając historię życia zmierzającego ku świętości. Przestrzenny montaż jednej z plansz jest bardzo znamienity (il. 16). Karola Wojtyłę ukazano tam zgodnie ze średniowieczną konwencją – wizerunek przyszłego świętego otoczony został sekwencją wydarzeń, z jego życia które go ukształtowały (il. 12). Jest to przejście **aspekt do aspektu** a zarazem rodzaj retrospekcji – czas na osi narracji jakby staje w miejscu.

Pod koniec lat 40., gdy świat wciąż otrząsał się z wojennego chaosu, Ameryka

⁵³ M. Kowalczyk, *Człowiek i superbohater – Marvellowskie spojrzenie na Jana Pawła II*, „Images”, t. 35, 2023, nr 44, s. 126.

⁵⁴ Tamże, s. 128.

zakochała się w komiksach. Z kiosków zniknęły miliony zeszytów tygodniowo. Ten język obrazów i dymków trafiał do różnych warstw społeczeństwa – gdzie nie sięgała literatura piękna i poważna prasa. Oddziaływał masowo, ale intymnie – zmieniał sposób myślenia, marzenia, postrzegania rzeczywistości. Komiks był wszędzie. Szybszy niż kino, bardziej osobisty niż radio i bardziej niezwykły niż wszystko, co można było znaleźć na stronach gazet. Przetrwał – telewizję, Internet, rewolucję cyfrową, bo potrafił przekonująco mówić o tym, za czym ludzie tęsknią, nawet jeśli wiedzą, że to nie istnieje i nigdy się nie wydarzy.

Komiks o Janie Pawle II, wyrasta bezpośrednio z dziedzictwa tamtej złotej epoki. Przemawia obrazem prostym, wręcz idealizującym, co wynika z konwencji. Jest to rodzaj masowej narracji, jaki przyjęła wielka wytwórnia. Warstwa wizualna, sposób rysowania, środki plastycznego wyrazu są tu bardzo sztamkowe. Milionowe nakłady nie sprzyjają niuansom. Warstwa wizualna popularnych komiksów bywa bardzo powtarzalna, a jej schemat mocno eksponuje bohaterów. Jest to jednak problem do przezwyciężenia poprzez świadomą twórczość komiksową. Przykładem

może być polski komiks o ks. Jerzym Popiełusce, choć tu również dominuje jasny, emocjonalny przekaz. Złożoność teologiczna i polityczna ustępują miejsca przesłaniu moralnemu – ale właśnie dzięki temu komiks ten potrafi dotknąć rzeczy najważniejszych. Komiks bywa nośnikiem treści historycznych, naukowych, filozoficznych. Może być ekranem dla zbiorowej pamięci, lustrem mitów i formą buntu, bo jego siła nie tkwi w realizmie, lecz w emocji, w tym, co zostaje między kadrami – tam, gdzie zaczyna się nasza wyobraźnia. Komiks jest modelowym medium multimedialnym – chłonnym i elastycznym. Potrafi zintegrować różne formy narracji: od ustnego przekazu, przez literaturę i malarstwo, po filmową dynamikę, teatralny gest, dialogi i rodzaj inscenizacji w kompozycji kadrów. Choć bywa porównywany do kina, oferuje coś, czego film nie zna – przestrzenny montaż, który pozwala odbiorcy samodzielnie kształtować rytm i sens. Wymaga skrótu, kondensacji, a czasem upraszcza – ale właśnie przez to uruchamia wyobraźnię, czym zmusza do współuczestnictwa w narracji. Klarowność i wyrazistość jego struktury formalnej czyni z komiksu modelowe narzędzie analiz multimedialnej komunikacji.

STRESZCZENIE

Artykuł ukazuje komiks jako autonomiczne medium multimedialne łączące cechy malarstwa, literatury, filmu, fotografii oraz przekazu ustnego, zachowujące przy tym własny, unikalny język wizualnej narracji. Autor dowodzi, że komiks nie tylko zapożycza techniki znane z innych mediów, lecz przetwarza je we własnej logice narracyjnej – operując montażem przestrzennym, narracyjną elipsą, kognitywnym domykaniem i rytmiką kadrów, aktywizuje czytelnika jako współtwórcę znaczeń. Przedmiotem analizy są dwa

SUMMARY

The article presents comics as an autonomous multimedia medium that combines features of painting, literature, film, photography, and oral storytelling, while maintaining its own unique language of visual narration. The author argues that comics not only borrow techniques from other media but transform them through their own logic – employing spatial montage, narrative ellipsis, perceptual closure, and rhythm of panels to engage the reader as a co-creator of meaning. The analysis focuses on two

komiksy biograficzne: *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności* oraz *The Life of Pope John Paul II*. Obie publikacje – powstałe przed oficjalną kanonizacją swych bohaterów – traktowane są jako współczesne hagiografie, które adaptują religijne schematy narracyjne do języka kultury masowej. W artykule ukazano, jak komiks przekształca schematy mitu, legendy i średniowiecznego żywotu świętego, wykorzystując ich strukturalną sekwencyjność i symbolikę. Autor wskazuje, że komiks – jako medium eliptyczne i wizualno-narracyjne – może służyć nie tylko opowiadaniu historii, ale także przekazywaniu wartości duchowych i etycznych. Wnioskiem płynącym z analizy jest uznanie komiksu za pełnoprawne medium epoki audiowizualnej, zdolne do integracji dawnych form opowieści z nowoczesnymi środkami obrazowania.

SŁOWA KLUCZOWE

multimedialność, montaż przestrzenny, narracja eliptyczna, sekwencyjność, Gestalt

biographical comics: *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności* and *The Life of Pope John Paul II*. Both works, created before the canonization of their protagonists, are treated as modern hagiographies that adapt religious narrative structures to the language of popular culture. The article demonstrates how comics reconfigure traditional patterns drawn from myth, legend, and medieval saintly *vitae*, incorporating their sequential logic and symbolic framing. The comic book emerges here as an elliptical, visually driven medium capable of conveying not only narrative events but also spiritual and ethical dimensions. The article concludes that comics represent a fully developed medium of the audiovisual era – one that bridges traditional modes of storytelling with the expressive tools of contemporary visual culture.

KEYWORDS

multimedia, spatial montage, elliptical narrative, sequentiality, Gestalt

BIBLIOGRAFIA

Źródła ikonograficzne (komiksy)

- Boyer Pascal, *I człowiek stworzył bogów... Jak powstała religia?*, tłum. Krystyna Szeżyńska-Mačkowiak, Warszawa 2005.
- Doré Gustaw, *Dzieje świętej Rusi. Malownice, dramatyczne i karykaturalne, na podstawie tekstów kronikarzy i historyków Nestora, Sylvestre'a, Karmazina, Segura etc. w rysunkach z komentarzami*, tłum. Józef Waczków, Gdańsk 2003.
- Gasnick Roy, Duffy Mary Jo – scenariusz, Buscema John, Severin Marie – rysunki, *Francis, Brother of the Universe*, New York 1980.
- Grant Steven – scenariusz, Tartaglione John – rysunki, *The Life of Pope John Paul II*, New York 1982.

- Jasiński Maciej – scenariusz, Wyrzykowski Krzysztof – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności*, Toruń 2022 (wersja czarno-biała) https://issuu.com/kujawsko-pomorskie/docs/ksiazdz_jerzy_popieluszko_gra_wolnos [dostęp 4 VII 2025].
- Jasiński Maciej – scenariusz, Wyrzykowski Krzysztof – rysunki, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności*, Poznań 2023 (wersja barwna).
- Kurosawa Akira, (*Yume*), Tokyo 1990.
- McCloud Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York 1994. <https://archive.org/details/understanding-comics/mode/2up> [dostęp 4 VII 2025].

Źródła

- Alberti Leon Battista, *O malarstwie*, oprac. Maria Rzepińska, tłum. Leokadia Winniczuk, Wrocław 1963.
- Voragine Jakub de, *Złota legenda. Wybór*, tłum. Janina Pleziowa, oprac. i red. Marian Plezia, Warszawa 1983.

Opracowania

- Adams Mac, *The Narrative Void*, w: *Extract of his intervention in the international colloquium „Fiction face to intermediality: Pictures in stories, stories in pictures”*, Centre d'étude et de recherche arts plastiques, UFR 04, Université Paris I – Panthéon-Sorbonne, November 27th–28th 2009, https://www.academia.edu/10074888/Narrative_Void [dostęp 4 VII 2025].
- Bagiński Dobrosław, *Obraz – zagadka wzrokowa, gramatyka języka wizualnego*, Lublin 2021.
- Cameron Eric, *Mac Adams: The „Mysteries”*, „Artforum”, vol. 15, 1976, no. 2, s. 46–48.
- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. Andrzej Jankowski, Poznań 1997.
- Campbell Joseph, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, tłum. Ireneusz Kania Kraków 2022.
- Cassirer Ernst, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, tłum. Anna Staniewska, Warszawa 1977.
- Copik Ilona, *Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium*, „Nauczyciel i Szkoła”, t. 65, 2018, nr 1, s. 151–166.
- Gąsowski Paweł, *Komiks i mit*, Poznań 2021.
- Gąsowski Paweł, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.
- Gombrich Ernst, *O sztuce*, tłum. Monika Dołńska, Irena Kossowska, Poznań 2009.
- Hitchcock / Truffaut, tłum. Tadeusz Lubelski, Izabelin 2005.
- Jackiewicz Danuta, *Wojna krymska w fotografii Jamesa Robertsona*, Cyfrowe Muzeum Narodowe w Warszawie, <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/eseje/159> [dostęp 4 VII 2025].
- Kowalczyk Marcin, *Człowiek i superbohater – Marvelowskie spojrzenie na Jana Pawła II*, „Images”, t. 35, 2023, nr 44, s. 117–133.
- Kurc Bartosz, *Komiks. Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Koluszki 2023.
- Lacassin Francis, *The Comic Strip and Film Language*, „Film Quarterly”, vol. 26, 1972, no. 1, s. 11–23.
- Lefèvre Pascal, *Narration in Comics*, „IMAGE & NARRATIVE. Online Magazine of the Visual Narrative”, 2000 <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascaldefevre.htm> [dostęp 4 VII 2025].
- McCloud Scott, *Zrozumieć komiks*, tłum. Michał Błażejczyk, Warszawa 2021.
- McLuhan Marshall, *Galaktyka Gutenberga*, w: tenże, *Wybór tekstów*, red. Eric McLuhan, Frank Zingrone, tłum. Ewa Różalska, Jacek M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 136–208.
- Szyłak Jerzy, *Coś więcej czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016.
- Żaglewski Tomasz, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Kraków 2021.

Tekst zgłoszono: 14 VI 2025 r., zrecenzowano: 17 VII 2025 r., zaakceptowano do druku: 21 VII 2025 r.