

Matylda Sęk-Iwanek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

ORCID 0000-0003-3576-0838

Kolor w komiksie – funkcje i perspektywy badań

Color in Comics – Functions and Research Perspectives

Abstract

The article examines color functions in comics, which should be regarded as a fundamental component of the medium's sign system. From a perspective of media linguistics, the text proposes a typology of six color functions: affective, narrative, symbolic, diegetic, structural, and material. Each function operates at a different level of the work – from direct impact on readers' emotions through the construction of plot and cultural meanings to material dimensions of publication. The article contributes to advanced research on color in comics, based on a review of theoretical approaches from recent decades. It proposes research tools for analyzing specific comic texts, emphasizing the necessity of a transdisciplinary approach.

Keywords

comics, color, color functions, media linguistics, semiotics, visual analysis

Abstrakt

W artykule analizowane są funkcje koloru w komiksie, który należy traktować jako fundamentalny komponent systemu znakowego medium. Z perspektywy mediolingwistycznej autorka proponuje typologię sześciu funkcji koloru: afektywnej, narracyjnej, symbolicznej, diegetycznej, strukturalnej i substancjalnej. Każda funkcja operuje na innym poziomie utworu – od bezpośredniego oddziaływania na emocje czytelnika, poprzez konstruowanie fabuły i znaczeń kulturowych, aż do wymiarów materialnych wydania. Artykuł stanowi przyczynek do pogłębionych badań nad kolorem w komiksie, oparty na przeglądzie teoretycznych ujęć ostatnich dekad. Proponowane są w nim narzędzia badawcze do analiz konkretnych tekstów komiksowych i podkreślana jest konieczność transdyscyplinarnego podejścia.

Słowa kluczowe

komiks, kolor, funkcje koloru, mediolingwistyka, semiotyka, analiza wizualna

Wprowadzenie

Komiks to medium, które w wyjątkowy sposób buduje sensory, łączy obraz i słowo, tworząc złożony system znaków. W dobie zwrotu wizualnego i kolorystycznego komiks staje się laboratorium nowych form komunikacji i ekspresji, gdzie kolor jest istotnym elementem procesu znaczeniowotwórczego. Komiks należy rozpatrywać w ujęciu systemowym, gdzie wszystkie składniki, w tym kolor, są niezbędne dla sformułowania ostatecznego sensu dzieła. Przyjąć można na potrzeby niniejszego tekstu, iż komiks to w wielu przypadkach dzieło wizualno-werbalne, w którym elementy graficzne i językowe są nierozdzielnie związane, a kolor pełni w nich rolę spoiwa i akcentu znaczeniowego¹.

Rozważaniom na temat koloru towarzyszy perspektywa komiksoznawcza, ale i mediolingwistyczna, przy czym założono, że mediolingwistyka zajmuje się badaniem mediów, przedmiotem jej badania jest tekst jako całościowy komunikat, a celem jej jest „dążenie do zrozumienia komunikacji medialnej, uchwycenie jej zmiennej natury, odkrywanie sposobów jej funkcjonowania” (Kępa-Figura, 2025, s. 61–73). Aktualnie mediolingwistyka (otwarta) odchodzi od korzystania w badaniach wyłącznie z narzędzi językoznawczych – współczesne media są z natury multimodalne, więc niezbędne jest wykorzystywanie metodologii i aparatury badawczej z innych obszarów. Myśl, jaką sformułował Bogusław Skowronek², że „medialne kulturoznawstwo” programowo musi łączyć się z „lingwistycznym kulturoznawstwem” (Skowronek, 2014, s. 17), jest bardzo bliska badaniom nad kolorem w komiksie, ponieważ niezbędne jest tu spojrzenie na jego kognitywne, sensotwórcze i kulturowo-zależne aspekty.

Badania nad kolorem należy również umieszczać w świetle dyskursu medialnego rozumianego jako „zdarzenie komunikacyjne, któremu towarzyszą okoliczności społeczne, kulturowe i polityczne. Jest on jednocześnie narzędziem praktyk społecznych i sprawowania władzy. Zawiera więc nie tylko wiedzę, ale też ideologię” (Żydek-Bednarczuk, 2013, s. 188). Kolor może mieć funkcję ekspresywną bądź perswazyjną, a także być nośnikiem znaczeń, które należy dekodować w kontekście kulturowo-historycznym.

Przedmiotem niniejszego tekstu jest spojrzenie na kolor w komiksie, jego znaczenie i różnorodność funkcji, jakie może pełnić. Ważnym aspektem niniejszego opracowania jest przegląd literatury przedmiotu. Camila Prytz i Jasmine Palmer (2020, s. 25–45) zwracają uwagę, że temat koloru jest często pomijany w badaniach nad

¹ Należy przy tym pamiętać, że ani słowo, ani kolor nie są składnikami *sine qua non* komiksu, można bowiem znaleźć wiele komiksów niemych, wykonanych w konwencji czarno-białej.

² Skowronek sięgnął tutaj po myśl Andrzeja Gwóźdźa, jakoby współcześnie badacz mediów i ich języka powinien być „kulturoznawcą medialnej technokultury”: Por. Andrzej Gwóźdź, *Kino po kinie*, Warszawa 2010.

komiksem, przez dominację podejścia literaturoznawczego i lekceważenie narzędzi wizualnych, chociaż i one w swoim opracowaniu sięgają po teorię komiksu, a nie teorię koloru w komiksie. Badanie służy zatem ustaleniu teoretycznych ram analizy koloru w komiksie w perspektywie funkcjonalnej.

Komiks w perspektywie zwrotu wizualnego i kolorystycznego

Zwrot lingwistyczny Richarda Rortyego skierował uwagę świata na światotwórczą moc języka i jego możliwość tworzenia i modyfikowania swoistych stanów rzeczy. Jednak już Roland Barthes przenosi akcent z języka na obraz, podkreślając jego niezwykłą rolę we współczesnych dyskursach i moc samoistnienia, pisząc, że malowidło jest zawsze swoim własnym różnorodnym opisem. Zwrot piktorialny W.J. T. Mitchella położył nacisk na konieczność uwolnienia się od prymatu tekstu i myślenia o świecie poprzez jego struktury. Niezłomność obrazów przejawia się w nieprzerwanym procesie budowania oraz przekształcania świata, w silnym związku z materialnością (W. J. T. Mitchell, 2005).

**Koncepcję zwrotu ikonicznego przedstawił
Gottfried Boehm, udowadniając, że obrazy mogą
pokazywać coś, czym same nie są. Funkcjonują
bowiem jako niezależne i narzędzia poznania
świata, mając własną logikę (ikoniczny logos).**

Konieczność ujmowania obrazu w bardzo szerokiej perspektywie podkreślał Mitchell, mówiąc, że zwrot piktorialny nie jest myśleniem o obrazie w kategoriach mimetycznych, a „(...) postlingwistycznym i postsemiotycznym ponownym odkryciem obrazu jako złożonej gry pomiędzy wizualnością, zmysłami, instytucjami, dyskursem, ciałem i figuratywnością” (W.J.T. Mitchell, 2009), gdzie doświadczenie i kompetencje wizualne mogą nie być wyrażane w modelach tekstualnych.

Koncepcję zwrotu ikonicznego przedstawił Gottfried Boehm, udowadniając, że obrazy mogą pokazywać coś, czym same nie są. Funkcjonują bowiem jako niezależne nośniki sensu i narzędzia poznania świata, mając własną logikę (ikoniczny logos). W centrum koncepcji Boehma leży różnica ikoniczna – konstruowanie znaczenia przez obraz – która oparta jest na przekonaniu, że sposób istnienia i oddziaływania obrazów jest inny niż znaków językowych i nie może być do nich sprowadzony (Boehm, 2014).

Tymczasem Teresa Uchman wprowadza badania nad kolorem na grunt mediolinguistyki, gdzie kolor traktuje jako znak zarówno językowy, jak i wizualny, którego znaczenie jest zakorzenione w kulturze, tradycji i kodach społecznych. „Kulturowa

znakowość barwy wpisuje kolor również w parajęzykową komunikację międzyludzką, odbywającą się na poziomie środków pozawerbalnych” (Uchman, 2022, s. 12). W kontekście językoznawczych badań nad kolorem w komiksie szczególnie istotna jest kategoria kulturowego obrazu świata. KOS funkcjonuje tu jako system organizujący wszystkie konstrukcje znakowe, w ramach którego warstwa werbalna i graficzna (w tym kolor) kształtują wspólnotę komunikatywną. Uchman stawia tezę, iż współcześnie można mówić o „*colour turn* – zwrocie kolorystycznym w kulturze i społeczeństwie XXI wieku. Wartość barwy i zasadność mówienia o kolejnym zwrocie potwierdzają między innymi dwa zaawansowane procesy społeczne: specjalizacji oraz fragmentaryzacji rzeczywistości” (Uchman, 2022, s. 12). Uchman podkreśla wagę kategorii dotyczących koloru, które istotnie wpływają na jego odbiór, są to: kategoria przestrzeni, (myśląc np. o globalnym wymiarze zainteresowania barwą), kategoria czasu, kategoria transdyscyplinarności oraz kategoria kultury.

W mediolingwistyce kolor analizowany jest w kontekście relacji: media – kultura – język. Tworzy niewerbalne systemy komunikowania, współtworzy przekazy multisensoryczne, a jego mechanizmy znaczeniowe są zakorzenione w kulturze i tradycji. Kolor będzie związany z możliwością i umiejętnością doświadczania oraz rozpoznawania i dekodowania kodów kulturowych. Niezwykle istotnym aspektem kolorów jest ich moc symboliczna, która również determinowana jest kulturowo. Kolor jako znak ma charakter zarówno tworzenia, przekazywania i przechowywania znaczenia. Jednocześnie, jak zauważa Iwona Loewe, „Lingwistyka dyskursu, biorąc pod uwagę w analizach tekst multimodalny, daje narzędzie do wykonywania interpretacji w zakresie semantyki barw” (Loewe, 2018, s. 150).

Badania nad kolorem w naukach o komiksie

Dla Thierry’ego Groensteena komiks jest medium, w którym najważniejsza jest strona wizualna, komiks znajdujemy tam, gdzie mamy do czynienia z serią powiązanych ze sobą obrazów i to one same w sobie mogą już nieść znaczenie. Tekst (rozumiany jako słowo pisane) jest drugorzędny, a twierdzenie, że komiks konieczne słowa wymaga, stawiają ci, którzy prawo do opowiadania przypisują jedynie językowi (Groensteen, 2007). Można założyć, że w tym ujęciu kolor – czy też jego eliminacja – światło i cień, będą miały ogromne znaczenie w odbiorze. Scott McCloud, autor książki „Zrozumieć komiks. (Niewidzialna sztuka)”, o kolorze pisze jako o dominującym elemencie sztuki, zaznacza jednocześnie, że barwa w komiksie była zawsze mocno uzależniona od technologii druku. McCloud podkreśla wagę stosowania teorii barw zarówno w tworzeniu, jak i badaniu komiksów, zwraca uwagę również na marketingowe znaczenie koloru w przemyśle komiksowym (McCloud, 2015). Różnice między komiksami czarno-białymi a kolorowymi są według McClouda rozległe i głębokie i wpływają na każdy poziom doświadczenia lektury komiksu,

w każdym jego aspekcie, a sam komiks służy przekazywaniu informacji i wywoływaniu reakcji estetycznych (McCloud, 2015).

Barwa w komiksie jest jednym z podstawowych środków stylistycznych. Kolor pełni m.in. funkcję narracyjną (dramaturgiczną), gdy podporządkowany jest opowieści i funkcję symboliczną, jako ważny nośnik informacji, również kulturowych. Zwraca uwagę odbiorcy na estetyczną warstwę obrazu, wzbogacając odbiór o dodatkowe bodźce wzrokowe, wywołuje emocje i buduje wielowymiarowość utworu. Kolor można analizować na trzech płaszczyznach, za Johannesem Ittenem (2015): zmysłowo-optycznej (impresyjnej), psychicznej (ekspresyjnej), intelektualno-symbolicznej (konstruktywnej).

Kolor staje się więc nie tylko narzędziem ekspresji, ale także środkiem budowania narracji i komunikacji z odbiorcą. Matylda Sęk-Iwanek analizuje kolor w komiksie dość szeroko, między innymi wskazując, że może służyć jako narzędzie organizacji przestrzennej, wyznaczania dynamiki obrazu oraz identyfikowania i wartościowania obiektów (Sęk-Iwanek, 2021). Kolor tutaj traktowany jest jako wielofunkcyjny element komiksu, który:

1. organizuje przestrzeń i kieruje percepcją czytelnika,
2. działa jako bodziec poznawczy i nawigacyjny,
3. buduje emocje, nastrój i znaczenia symboliczne,
4. jest świadomą decyzją artystyczną o wymiarze estetycznym i semantycznym,
5. wpływa na realizm, wiarygodność i koherentność utworu.

Sęk-Iwanek podkreśla, że obserwator ma oczekiwania wynikające z przyzwyczajzeń dotyczących porządkowania rzeczywistości oraz sygnatur kulturowych. Poznanie częściowe opiera się na schematach, a kolor może stać się bodźcem, który wyznacza kierunek poznania (Sęk-Iwanek, 2021).

Płaszczyzny badania sceny wizualnej zaproponował Paweł Gąsowski, który podkreślił, że doznanie wzrokowe konfrontowane jest z posiadanym doświadczeniem wizualnym, a samo widzenie będzie zawsze subiektywne. Jednocześnie zawsze dążymy do tego, aby nadać sens temu, co widziane. Analiza sceny wizualnej przebiega na czterech płaszczyznach, które z kolei można ująć w dwie kategorie: rzeczy (kształt i barwa) oraz relacji (przestrzenna organizacja i dynamika). Własnością każdej sceny wizualnej jest barwa, czyli konkretna jakość zmysłowa, która przysługuje figurze lub obiektowi wyznaczonemu przez jego kształt albo tłu. Barwę można opisać za pomocą trzech wymiarów: odcienia (czerwony, niebieski), jasności i nasycenia, które określają intensywność barwy (Gąsowski, 2016).

Komiks to medium wielowarstwowe, systemowe, gdzie obraz i słowo współistnieją, a kolor jest jednym z kluczowych elementów. Mimo to w badaniach na komiksie kolor nadal nie jest odpowiednio przebadany (Prytz, Palmer, 2020) i wymaga nowego kompleksowego podejścia badawczego (Baetens, 2011, s. 111–128).

Materialny wymiar komiksu

Komiks jako obiekt wielomodalny, werbalno-wizualny, skoncentrowany jest wokół swej substancjalności, również, jeśli chodzi o kolor. Jego percepcja oraz funkcja semiologiczna będą nierozzerwalnie związane z materialnymi aspektami dzieła: jakość i technologia druku, rodzaj papieru (matowy, kredowy), techniki kolorowania (tzw. *four colors*, *full color*). Podobnie istotne są cechy formalne wydania: rodzaj okładki, format (kieszonkowy, zeszytowy, albumowy), które definiują doznania czytelnika. Druk na papierze błyszczącym intensyfikuje kolory, podczas gdy papier matowy nadaje im subtelniejszy, bardziej powściągnięty charakter. Format albumowy powiększony pozwala na precyzyjne dostrzeżenie każdego niuansu kolorystycznego, gdy wydania kieszonkowe mogą redukować wrażenie głębi i dynamiki barw. W konsekwencji kolor w komiksie funkcjonuje na dwóch nierozdzielnych płaszczyznach: jako element obrazu oraz jako materia obiektu, którego właściwości zawsze konstytuują ostateczne doświadczenie odbiorcy. W perspektywie projektowania książki Roland Reuß (2017, s. 19) pisał:

Ten sam obraz za każdym razem wygląda inaczej. Ilustracje różnią się zarówno od siebie, jak i od oryginału. Dzieje się tak nawet wtedy, jeśli – inaczej niż w przypadku druku gazet – producent wszystko zrobił dobrze. Już sam papier, na którym takie ilustracje mają zostać wydrukowane – najczęściej jest to „papier powlekany” – zmienia barwy. Specyficzne refleksy świetlne odbijają się od powierzchni papieru i w ten sposób docierają do oka obserwatora, co zniekształca wrażenie barwne, które wywołuje „oryginał”.

Plama koloru – wędrówki oka i uwaga czytelnika

W rysunku komiksowym istotnym elementem jest przyciągnięcie uwagi czytelnika i jej utrzymanie, podobnie jak w ilustracji w książce obrazkowej: „Aby zidentyfikować, w jaki sposób ilustrator osiągnął te efekty, należy przyjrzeć się użyciu koloru (jasne, pastelowe odcienie), linii (mocne, czarne kontury) oraz stylowi (cartoonowy)” (Anstey, Bull, 2019, s. 19)³.

Rychlewski pisze o swoistej anestezji współczesnego odbiorcy, który przebudzowany obrazami zdaje się być obojętny na niektóre bodźce wizualne (Rychlewski, 2013). Zatem dobór barw i ich rozłożenie w komiksie muszą być przemyślane i odpowiednio skonstruowane, aby wywoływało zamierzony efekt u odbiorcy. Funkcja perswazyjna musi być zaprojektowana przez ilustratora lub kolorystę.

³ Autorzy opisują strategię formułowania narracji za pomocą obrazu i słowa, w książce obrazkowej „Cindirella”.

Komiks, jak każda sztuka wizualna, również wykorzystuje kolor do prowadzenia oka czytelnika po kadrze i planszy. Możemy mieć do czynienia z determinantą barwną kadru, planszy, całego utworu lub z akcentem barwnym, wybijającym się ponad inne kolory. Może mieć to zastosowanie semantyczne, komunikacyjne lub wyłącznie estetyczne.

**Płaszczyzny badania sceny wizualnej
zapropował Paweł Gąsowski, który podkreślił,
że doznanie wzrokowe konfrontowane jest
z posiadanym doświadczeniem wizualnym, a samo
widzenie będzie zawsze subiektywne.**

Wartość barwy – parametr dotyczący jasności lub ciemności koloru – stanowi kluczowy element kompozycji wizualnej w komiksie. Kolory o wysokiej wartości, zbliżające się do bieli, przyciągają uwagę do istotnych elementów, „wyciągając” je na pierwszy plan, a jednocześnie pełnią funkcję rozświetlającą i ożywiającą obraz. Gra między kolorami o wysokiej i niskiej wartości, oparta na zasadzie kontrastu, nadaje obrazowi trójwymiarowy charakter i umożliwia dynamiczne organizowanie przestrzeni komiksowej oraz kierowanie percepcją czytelnika. Michele Anstey i Geoff Bull (2019, s. 180) zwracają uwagę, że:

Umieszczenie koloru może przyciągnąć uwagę oka lub skierować wzrok na konkretny punkt ilustracji. Dzięki temu ilustrator może nakierować czytelnika/oglądającego na wybrane aspekty ilustracji, zanim dostrzeże inne – i tym samym wpłynąć na jego reakcję. Umieszczenie rozświetlonego koloru pośrodku ciemnej sceny lub zestawienie nieharmonijnych barw obok siebie natychmiast przyciągnie wzrok.

Z kolei Camilla Prytz i Jasmine Palmer (2020, s. 25-45) koncentrują się na roli koloru w odbiorze i interpretacji komiksów, z naciskiem na eksperyment z eye-trackerem. Ich wstępne badanie, oparte niestety wyłącznie na jednym utworze, wskazało, że w oglądanym komiksie kolor nie wpływał znacząco na liczbę fiksacji (punktów skupienia wzroku), jednak był ważnym progiem interpretacyjnym. Kolor nie zawsze musi oddziaływać na mechanizmy czytania, ale odgrywa kluczową rolę w procesie znaczeniowym i rozumieniu symboliki komiksu, szczególnie jako narzędzie wizualnego skrótu ideowego i komunikatu kulturowego.

Czcionka i dymki

Kolor w komiksie jest istotny również w badaniach nad warstwą werbalną. Prócz przezroczystego znaczeniowo fonetu, w dziedzinie tej często stosowane jest literonictwo semantycznie nacechowane. Rychlewski pisze o czcionkach w perspektywie badań okładki książki, ale w komiksie myśl ta ma zastosowanie wszędzie: [słowo] „(...) eksponuje swoje *signifiant*, swoją graficzną wizualność, nie tracąc przy tym nic ze swojej semiotycznej autonomii. Istotne jest w tym przypadku nie tylko słowo, ale również litera, jej kształt, kolor i usytuowanie wobec innych elementów okładki” (Rychlewski, 2013, s. 150).

Warto wspomnieć, że kolor w komiksie mieć może charakter diegetyczny, być uzasadniony logiką świata przedstawionego, np. kiedy scena rozgrywa się w dzień, kolor jest obecny, nocą kolor znika lub jest przytłumiony. Podobnie, gdy postać ma problemy z widzeniem, brak koloru lub jego zniekształcenie może stać się środkiem wyrażenia jej doświadczenia percepcyjnego. Również kolor pisma w dymkach, może być niewyraźny, bledszy, kiedy np. bohater niedośłyszy.

Kolor pełni istotną rolę nie tylko w warstwie obrazu, lecz także w obrębie elementów lingwistycznych komiksu, szczególnie w dymkach dialogowych. Dyferencjacja kolorystyczna dymków stanowi strategiczny środek nawigacyjny, pozwalający czytelnikowi na skoordynowanie percepcji w kompleksowych, gęsto zakomponowanych scenach; łączy funkcję nawigacyjną, organizującą percepcję czytelnika w szczegółowych kompozycjach, z funkcją akustyczną. Kolor (często w połączeniu z kształtem liter) poszczególnych wypowiedzi pozwala na percepcję quasi-audialną, na „usłyszenie” tonu rozmówcy i rozróżnienie charakteru głosu poszczególnych postaci (Sęk-Iwanek, 2021). Kolor może też sugerować napięcie emocjonalne wypowiedzi „Głośne krzyki czy wyjące alarmy będą więc często w jaskrawych kolorach – czerwonych lub żółtych – te mniej «drażniące» natomiast zachowają przezroczystość bądź zimny kolor” (Wolski, 2019). Wspomina o tym również Henry John Pratt: „Rysunek dymków dialogowych i efektów dźwiękowych, projekt postaci, technika tuszu oraz wybory kolorystyczne (jeśli dotyczy) służą ważnym celom narracyjnym. Umożliwiają artyście budowanie nastroju, zapewnienie emocjonalnego podtekstu dla sceny lub opowieści, intensyfikowanie lub osłabianie dramaturgii konkretnego momentu i inne funkcje tej natury” (Pratt, 2009, s. 107-117).

Wymiary funkcjonowania koloru w komiksie

Kolor w komiksach pełni wiele złożonych funkcji w wymiarze strukturalnym, semantycznym i komunikacyjnym. Odgrywa istotną rolę na poziomie relacji syntagmatycznych i paradygmatycznych.

W wymiarze strukturalnym kolor wpływa na organizację przestrzeni komiksowej, strukturę układu plansz i kadrów, kompozycję obrazu oraz rytm lektury. Umożliwia

wyróżnianie elementów, wpływa na układ i hierarchię informacji wizualnych i werbalnych.

W wymiarze semantycznym kolor przekazuje znaczenia, może symbolizować emocje i stany, może mieć działanie symboliczne i konotacyjne. W tym wymiarze funkcje koloru mogą być płynne, ponieważ znacznie uzależnione są od kontekstu kulturowego, czy też historycznego.

Umberto Eco (Eco, 2010) pisze o wartości konwencjonalnej obrazu, która pozwala na odczuwanie bądź odczytywanie konkretnych stanów emocjonalnych lub fizycznych związanych z obrazem, które są wynikiem sposobów wizualizowania świata, właściwych danej kulturze, epoce oraz medium. Obrazy bowiem przedstawiają realne zdarzenia związane z prawdziwymi doznaniem, których odbiorca mógł doświadczyć. Obraz zakotwiczony jest więc w pewnej rzeczywistości kulturowej o wartości znaczeniowej.

Wymiary funkcjonowania koloru w komiksie silnie korespondują z organizacją narracji, kompozycją planszy oraz typografią, tworząc harmonijny system komunikacji wizualnej. W wymiarze komunikacyjnym kolor jest nośnikiem informacji – oddziałuje na czytelnika i wywołuje w nim różne reakcje.

Wymiary funkcjonowania koloru w komiksie silnie korespondują z organizacją narracji, kompozycją planszy oraz typografią, tworząc harmonijny system komunikacji wizualnej. W wymiarze komunikacyjnym kolor jest nośnikiem informacji – oddziałuje na czytelnika i wywołuje w nim różne reakcje. Może być narzędziem perswazji lub manipulacji, służyć budowaniu relacji między nadawcą a odbiorcą i aktywizować czytelnika. Kolor w rysunku komiksowym może służyć jako bardzo ekonomiczny środek przekazu, na przykład, kiedy postać spogląda na ukochaną osobę i widzi ją otoczoną różową poświatą możemy wnioskować, że patrzymy oczami osoby zakochanej (oczywiście biorąc pod uwagę kontekst).

Duże znaczenie ma emocjonalna wartość koloru, która uwarunkowana jest anatomią ludzkiego oka, mechanizmami widzenia oraz ludzką biologią (jesteśmy podatni na pewne kolory bardziej). Jest to wartość nacechowana kulturowo – na przykład biel w kulturze zachodniej oznacza niewinność i czystość, w kulturze Chin – żałobę. Na emocjonalną wartość koloru wpływa również kontrast, zatem sposób łączenia ze sobą barw. Już sam sposób mówienia o barwach wskazuje na wysoki ładunek afektywny: „harmonijne barwy”, „krzykliwe barwy”, „kolory ochronne”, „barwy

neutralne”; czy też takie zwroty jak: „patrzeć przez różowe okulary” (optymizm), „mieć zielone światło” (pozwolenie), „czarna owca” (wyrzutek, odmieniec). Kolor jest również silnym bodźcem asocjacyjnym – często wiąże się z ludzkim doświadczeniem (Eco, 2010).

Właściwości znaku ikonicznego (Eco, 2010) można również przyłożyć do koloru: optyczne (widzialne), ontologiczne (domyślne) i skonwencjonalizowane, np. barwa błękitna jest spokojna i neutralna (optyczna), ochładzająca (kojarzona z wodą, powietrzem, niebem), chłopięca (konwencjonalna). Toppo i Ahamed (2024, s. 1285–1301) dowodzą, że kolor w komiksie pełni trójwymiarową funkcję: psychologiczną, narracyjną oraz symboliczną. Oznacza to, że barwa nie jest jedynie elementem dekoracyjnym czy formalnym, lecz aktywnym środkiem sterowania emocjami odbiorcy, konstruowania opowieści wizualnej i budowania znaczenia.

1. Funkcja psychologiczna – kolor oddziałuje na emocje i percepcję widza, wprowadzając go w określony stan afektywny. Autorzy wskazują, że reakcje te są zarówno instynktowne (fizjologiczne), jak i uwarunkowane kulturowo.
2. Funkcja narracyjna – w obu formach artystycznych (malarstwo i komiks) barwa staje się narzędziem narracji wizualnej, nie tylko opisuje, ale również „opowiada” historię.
3. Funkcja symboliczna – kolor jako znak kulturowy, posiada bogatą warstwę semantyczną. Jego znaczenie jest zależne od kontekstu, tradycji i medium (Toppo, Ahmed, 2024).

Metafunkcje

Metafunkcjom koloru w komiksie, w perspektywie teorii Michaela Hallidaya, przyjrzał się Paul Davies (2019). Zwrócił uwagę, że kolor w komiksie może przybierać różne role, ponadto funkcje te mogą współwystępować w jednym obiekcie. Warto przyjrzeć się metafunkcjom nieco bliżej. Halliday wyróżnia je jako konstytutywne dla języka, funkcje, „w których język ewoluował, aby służyć” (Halliday, 1994, s. 436). Metafunkcje identyfikuje on jako klastry systemowe, tj. grupy systemów semantycznych, które tworzą znaczenia pokrewnego rodzaju. Halliday twierdzi, że pojęcie metafunkcji jest jednym z małego zestawu zasad, które są niezbędne do wyjaśnienia, jak działa język, i wyróżnia funkcję ideacyjną, interpersonalną i tekstową. Funkcja ideacyjna jest dalej podzielona na empiryczną i logiczną (Halliday, 1994). Kolor w komiksie realizuje metafunkcje będąc narzędziem jednocześnie odwzorowania świata przedstawionego, wyrażania emocji i stanów oraz budowania spójności i organizacji wizualnej dzieła (Davies, 2019).

Wewnętrzne rozwarstwienie funkcji ideacyjnej Hallidaya na empiryczną oraz logiczną, pozwala głębiej zrozumieć rolę koloru, jako semiotycznego zasobu w tworzeniu znaczeń. Podfunkcja empiryczna koncentruje się na odzwierciedleniu i obrazowaniu doświadczenia świata i wewnętrznych przeżyć postaci. Poprzez

kolor określone są cechy otoczenia, elementów diegetycznych, co pozwala na kategoryzację i konceptualizację zjawisk. Tymczasem podfunkcja logiczna związana jest z relacjami jednostek znaczeniowych, gdzie to kolor współdecyduje o logicznych powiązaniach w ramach sekwencji obrazów i figur. Kolor stanowi element integrujący oraz kategoryzujący komponenty tekstu werbalno-wizualnego. Podsumowując, w metafunkcji ideacyjnej kolor służy konstruowaniu i klasyfikacji doświadczenia przedstawionego w komiksie.

Kolor aktywizuje odbiorcę – ma zatem wymiar pragmatyczny, kreuje bowiem kształtuje sposób interakcji, umożliwia negocjowanie znaczeń i wpływa na charakter komunikacji wizualnej.

Metafunkcja interpersonalna podkreśla znaczenie koloru w procesie ustanawiania stosunków i napięć między utworem a odbiorcą. Wiąże ze sobą intencje nadawcy, komunikowanie postawy i modalności przekazu. Kolor aktywizuje odbiorcę – ma zatem wymiar pragmatyczny, kształtuje sposób interakcji, umożliwia negocjowanie znaczeń i wpływa na charakter komunikacji wizualnej. Ostatnia metafunkcja tekstowa zwraca uwagę na rolę koloru w organizowaniu i porządkowaniu struktury komiksu. Odpowiada za relacje syntagmatyczne i paradygmatyczne, pełni funkcję nawigacyjną – również na poziomie narracji, wyodrębnia motywy i segmenty fabularne, służy budowaniu spójności komiksu oraz zaakcentowaniu elementów kluczowych. Kolor może wspierać spójność przekazu wizualnego i narracyjnego, nadając im wyrazistą strukturę kompozycyjną. Jednoczesne badanie wszystkich trzech metafunkcji pozwala na analizowanie koloru jako multimodalnego znaku, który przyczynia się do dookreślenia sensów, afektów i architektury komiksu na poziomie systemowym i funkcjonalnym.

Funkcje koloru w komiksie

Kolor w komiksie pełni sześć kluczowych funkcji, które konstytuują znaczenia utworu i są progiem interpretacyjnym. Funkcja psychologiczna (afektywna) odwołuje się do bezpośredniego wpływu barwy na emocje czytelnika, działając na poziomie zarówno instynktów biologicznych, mechanizmów widzenia jak i uwarunkowania kulturowego. Funkcja narracyjna eksponuje rolę koloru jako narzędzia opowiadania – barwa może być addytywnym elementem budującym fabułę, wyznacza linie czasowe, rozróżnia przestrzenie i wzmacnia dramaturgię scen. Funkcja symboliczna obejmuje semantyczną moc barwy, jej zdolność do niesienia skonwencjonalizowanych znaczeń i asocjacji zależnych od kontekstu kulturowego

i tradycji ikonograficznej. Funkcja diegetyczna odnosi się do uzasadnienia koloru (lub jego braku) logiką świata przedstawionego. Funkcja strukturalna dotyczy organizacyjnych zadań koloru, jego wpływu na kierowanie percepcją czytelnika, na rozgraniczanie elementów wizualnych, zarządzanie uwagą i budowanie relacji między komponentami strony. Funkcja substancjalna natomiast akcentuje znaczenie materialnych aspektów koloru, związanych z rodzajem papieru, technologią druku, nawet formatem, które determinują wrażenia i doświadczenie barwy przez odbiorcę. Te sześć funkcji w praktyce komiksowej istnieje w nierozłącznej symbiozie, tworząc wielowymiarowy system semiotyczny.

Podsumowanie

Kolor jest fundamentalnym komponentem systemu znakowego, który tworzy komiks. Zaproponowana w niniejszym tekście typologia funkcji koloru w komiksie, stanowi przyczynek do kompleksowego zrozumienia roli barwy w medium komiksowym. Ujęcie to, oparte na literaturze z zakresu teorii koloru, mediolingwistyki oraz komiksoznawstwa, ma za zadanie nie tylko opisać potencjały koloru, ale również dostarczyć narzędzi analitycznych dla pragmatycznych badań konkretnych tekstów komiksowych. Przyjęcie perspektywy mediolingwistycznej i systemowej pozwala na holistyczne ujęcie koloru, nie jako znaku izolowanego, lecz jako elementu multimodalnego dyskursu, który współdecyduje o znaczeniach tworzonego dzieła. Badanie koloru w komiksie wymaga transdyscyplinarnego podejścia, które jednocześnie respektuje specyfikę medium komiksowego w aspekcie historycznym, materialnym i kulturowym.

Bibliografia

- Anstey, M., & Bull, G. (2000). *Reading the visual. Written and illustrated children's literature*. London.
- Baetens, J. (2011). From black & white to color and back: What does it mean (not) to use color? *College Literature*, 38(3), 111–128.
- Boehm, G. (2014). *O obrazach i widzeniu. Antologia tekstów*. Kraków.
- Cage, J. (2010). *Kolor i znaczenie*. Kraków.
- Davies, P.F. (2019). *Comics as communication: A functional approach*. Basingstoke.
- Eco, U. (1972). *Pejzaż semiotyczny*. Warszawa.
- Gąsowski, P. (2016). *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*. Poznań.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. Dostęp <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cam/reader.action?docID=619195&ppg=19&c=RVBVQg>, dostęp 4.11.2025.
- Gwóźdź, A. (2010). *Kino po kinie*. Warszawa.
- Halliday, M.A. K. (1994). Systemic theory. W R.E. Asher (Red.), *Encyclopedia of language and linguistics* (Vol. 8). Pergamon Press; przedruk w: Halliday, M.A. K. (2003). *On language and linguistics* (Vol. 3). London: Continuum.
- Itten, J. (2015). *Sztuka barwy*. Kraków.
- Kępa-Figura, D. (2025). Gatunek jako kategoria mediolingwistyczna a działy mediolingwistyki otwartej. *Prace Językoznawcze*, 25(3), 61–73.
- Loewe, I. (2018). *Dyskurs telewizyjny w świetle lingwistyki mediów*. Katowice.

- Malinowska, E., Nocoń, J., & Żydek-Bednarczuk, U. (red.). (2013). *Style współczesnej polszczyzny. Przewodnik po stylistyce polskiej*. Kraków: Universitas.
- McCloud, S. (2015). *Zrozumieć komiks*. Warszawa.
- Mitchell, W.J. T. (2005). Czego chcą obrazy? Warszawa.
- Mitchell, W.J. T. (2009). Zwrot piktorialny. *Kultura popularna*, 1.
- Pratt, H.J. (2009). Narrative in comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1), 107–117.
- Prytz, C., & Palmer, J. (2020). Comprehending colour: An approach to reading and understanding colour in comics. *Digressions*, 4(1), 25–45.
- Reuß, R. (2017). *Perfekcyjna maszyna do czytania. O ergonomii książki*. Kraków.
- Rychlewski, M. (2013). *Książka jako towar, książka jako znak. Studia z socjologii literatury*. Gdańsk.
- Sęk-Iwanek, M. (2021). *Pejzaże miasta w komiksie*.
- Skowronek, B. (2014). Mediolingwistyka. Teoria. Metodologia. Idea. *Postscriptum polonistyczne*, 2(14), 15–26.
- Toppo, P., & Ahamed, S. (2024). Chromatic narratives: The semiotic and psychological use of colour in art and graphic novels. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(1), 1285–1301.
- Uchman, T. (2022). O kolorze w nauce. Nowe perspektywy badawcze w lingwistyce. *Forum lingwistyczne*, (9), 1–16.
- Wolski, M. (2019). Pismo na obrazkach. Zarys problematyki komikсового liternictwa we współczesnym komiksie amerykańskim. *Kultura popularna*, 4(62), 66–162.
- Żydek-Bednarczuk, U. (2013). Dyskurs medialny. W E. Malinowska, J. Nocoń & U. Żydek-Bednarczuk (Red.), *Style współczesnej polszczyzny. Przewodnik po stylistyce polskiej* (188). Kraków: Universitas.

Biogram

Matylda Sęk-Iwanek – adiunkt, instytut Nauk o Kulturze, Uniwersytet Śląski w Katowicach. Kulturoznawca i komiksoznawca, specjalizuje się w badaniach nad komiksem i komunikacją wizualną. Prezes Polskiego Towarzystwa Badań nad Komiksem. Aktualne zainteresowania badawcze: teoria komiksu, komiksowe parateksty oraz medycyna graficzna.