

Komiks

Krzysztof Lichtblau, doktorant na Wydziale Filologicznym US, redaktor Zachodniopomorskiego Portalu Kulturalnego „eWatorKultury.org”

Komiks – definicja

Słowo komiks powstało z połączenia angielskich wyrazów *comic* i *strip*, czyli ‘zabawny pasek’. Właśnie w takiej formule powstawały pierwsze historie obrazkowe, za które uważane są: *Yellow Kid* (1895) Richarda Feltona Outcaulta i *Katzenjammer Kids* (1897) Rudolpha Dirksa. Narracje, przeznaczone do publikacji w prasie, tworzone były właśnie z kadrów zgrupowanych w linii horyzontalnej z charakterystycznymi dymkami o zabarwieniu czysto humorystycznym.

Korzeni komiksu poszukuje się już w prehistorycznych malowidłach naskalnych, ale i w średniowiecznym malarstwie iluminacyjnym, w którym funkcję dymków pełniły filakterie. Jednak za właściwe protokomiksy uznać należy dzieła Rudolpha Töpffera (1799–1846), Gustava Doré (1832–1883) oraz Wilhelma Buscha (1832–1908) (J. Szyłak, 2009, s. 9–12).

Pierwszym polskim komiksem była historia pt.: *Ogniem i mieczem*, czyli przygody szalonego Grzesia – powieść współczesna wydawana od lutego 1919 roku we Lwowie na łamach tygodnika satyrycznego „Szczutek”. Jednak najpopularniejszą publikacją pierwszych lat istnienia komiksu w Polsce są wydawane od 1933 roku *Przygody Koziołka Matołka* autorstwa Kornela Makuszyńskiego i Mariana Walentynowicza, które określić należy jako parakomiks ze względu na dialogi – zamieszczone w dymkach, lecz pod rysunkami.

Osobnym rodzajem komiksu jest wykształcona w Japonii manga. Choć jej korzeni upatruje się w tradycyjnej japońskiej sztuce *ukiyo-e*, to jednak rzeczywisty początek tej stylistyki komiksowej związany jest z okupacją amerykańską po II wojnie światowej. Manga w sposób nierealistyczny przedstawia postacie – na przykład posiadają one charakterystycznie duże oczy.

Wewnętrznie komiksy możemy podzielić na trzy podstawowe gatunki: *cartoon*, *serial* i *graphic novel*. *Cartoon* to właśnie owe paski (3–4 kadrowe) o zabarwieniu humorystycznym, które zazwyczaj posiadają pointę. *Serial* to historia o charakterze awanturnym, drukowana jako cykl nie tylko w prasie, ale również w postaci zeszytów. *Graphic novel* (powieść komiksowa) jest formą najbardziej zbliżoną do literatury. Posiada między innymi zamkniętą kompozy-

cję, w której bohater osiąga określony cel (jak w *Mausie* Arta Spiegelmana). Tylko ostatni z rodzajów zakłada również spójne autorstwo (to znaczy od początku do końca jednego autora lub ten sam zespół autorów), tworzy tym samym oryginalną i indywidualną stylistykę dzieła.

Komiks jako sztuka fabularna, tak jak inne tworząca plan treści i plan wyrażania, posługuje się kategoriami narracji, fabuły, bohatera, czasu i przestrzeni. Jednak komiks jako sztuka dwutworzywowa ustala zupełnie nowe relacje w obrębie słowno-obrazowym, a przy tym zachowuje jedność ikono-lingwistyczną – na co zwraca uwagę Krzysztof Teodor Toeplitz w jednej z pierwszych polskich prób usytuowania komiksu w przestrzeni sztuki. Badacz formułuje swoją definicję tak: „Komiks jest to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazków, powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działania powtarzających się postaci” (K. T. Toeplitz, 1985, s. 40). Badacz nieprzypadkowo w swojej pracy szuka analogii komiksu i rebusu. Jedną z nich jest właśnie specyficzne konstruowanie całości znaczeniowych z dwóch różnych tworzyw.

Wojciech Birek zwraca uwagę na sześć reguł, które wskazują na innowacyjność komiksu jako medium artystycznego (W. Birek, 2012). Są to: współobecność kadrów; reinterpretacja funkcji tworzywa słownego; nadanie znaczenia krojowi, kolorowi, wielkości etc. czcionki użytej w dziele; wzbogacenie komiksów w formy ekspresji fizycznej i emocjonalnej bohaterów; napięcie między warstwą znaczeniową a dobozem wariantu ilustrowania; fragmentaryczność narracji, która wymaga od czytelnika uzupełnienia „luk” między kadrami.

Komiks – mimo tego iż wydaje się „nachodzić” na inne dziedziny sztuki: malarstwo, literaturę, film i fotografię – z dzisiejszej perspektywy tworzy zupełnie nową dyscyplinę, która potrzebuje nowych na-

rzędzi badawczych. Douglas Wolk pisze: „(...) warto odnotować, że komiks najbliższy jest, w sensie fizycznego obcowania, książce. Oglądamy film, patrzymy na fotografię (lub pojedynczy, pozbawiony słów obrazek), ale czytamy komiksy. To proces – trzymamy je w rękach, przewracamy kartki, odczytujemy zawarte w nich historie” (D. Wolk, 2007, s. 25). Dunin i Szyłak w swojej definicji określają komiks jako „swoistą imitację literatury” (J. Dunin, J. Szyłak, 2007). Jednak narracja komiksowa prowadzona jest przeciw przez wykorzystywanie kadrów z rysunkami. W stosunku do kadrów filmowych te komiksowe nie są ulotne. Po pierwsze, zawsze możemy wrócić do raz obejrzanego kadru, po drugie, nie zawsze musimy oglądać je po kolei (we współczesnych komiksach obiekty często zlokalizowane są poza obrębem kadrów). Obrazy komiksowe, w przeciwieństwie do fotografii, pomijają szczegóły, przez co autor może uwydatnić elementy znaczące.

Elementem, który odróżnia kadry komiksowe od grafiki, fotografii czy malarstwa jest współobecność obrazów. To w warstwie graficznej prowadzona jest narracja i poprzez następujące po sobie obrazy opowiadana jest historia. Konsekwencją tego jest stwierdzenie Scotta McClouda, że komiks jest „niewidzialną sztuką”. Amerykański badacz ma na myśli istnienie wspomnianych połączeń międzykadrowych, które wymagają od czytelnika nieustannego łączenia ich w ramach obowiązującej konwencji. McCloud definiuje komiks jako: „ilustracje lub inne obrazy zestawione w odpowiedniej kolejności, ich celem jest przekazanie informacji oraz wywołanie estetycznej reakcji u oglądającego (S. McCloud, 1994, s. 9).

Birek zwraca uwagę na reinterpretację funkcji języka pisanego i nadanie znaczenia graficznej formie słów. Słowo w komiksie staje się ikoną, którą traktujemy jako obraz, ale również ścieżką muzyczną. Komiks, jak określa to badacz, maskuje rzeczywistość, natomiast musi to robić w taki sposób, by komunikat odwoływał się do świata realnego. Funkcje słów w komiksie mogą być zróżnicowane. Często komentarz słowny pojawia się w miejscach, w których następuje zerwanie ciągłości czasowej lub przestrzennej obrazów. Czasem występuje w funkcji czysto informacyjnej, a w bardziej awangardowych realizacjach przejmując zadania narracyjne (W. Birek, 2012).

Narrator będący bohaterem zmniejsza dystans między opowiadaniem słownym i obrazowym. Głównym problemem, przed którym staje twórca komiksu, jest to, co za Toeplitzem nazywamy jednością ikono-lingwistyczną. Jak zauważa Szyłak w książce poświęconej komiksowi: „(...) gdy narrator opowiada o zdarzeniach w czasie przeszłym, a my widzimy je podczas dziania się, powstaje dy-

stans czasowy. Jeśli narrator opowiada w czasie teraźniejszym o właśnie doświadczanych przeżyciach – oznacza to, że do końca nie przeżywa. Jeśli miejsce na komentarz nie zawiera relacji, ale zapis myśli przebiegających (mniej lub bardziej) bezładnie przez głowę bohatera, wówczas powstaje rozdział między obrazem oglądanym przez nas w ramce kadru i świadectwem, które zawiera ramka przeznaczona na komentarz” (J. Szyłak, 2000, s. 105–107). Polski komiksolog przedstawia napięcia, jakie mogą się pojawić w połączeniu różnych tworzyw, niejako walczących o rządy nad opowiadaniem. By dzieło (jakiegokolwiek materii) mogło przenieść czytelnika w wykreowany świat, musi być spójne. Dlatego też komiksowa narracja powinna opierać się, jak pisze Szyłak, na prostocie, a nie na prostactwie (J. Szyłak, 2007). Tę cechę komiksu należy potraktować jako konstytutywną dla kompozycji gatunku, nie zaś jako dyskwalifikującą ze sztuki. Autorzy wszystkich definicji zwracają uwagę na funkcję estetyczną komiksu, walcząc tym samym o szacunek dla historii obrazkowej jako dziedziny sztuki.

W PRL-u komiks stał się jedną z form propagandy wśród młodzieży. Uproszczenie, które stosował, doskonale nadawało się do podziału na dobrych i złych, ale również do przedstawiania jaskrawych i wzorowych postaci, m.in. wytrwałego robotnika i posłusznego nastolatka. Najpopularniejsze komiksy tamtych lat to: *Tytus, Romek i A'Tomek* oraz *Kapitan Żbik*. Ten drugi jest np. wzorem idealnego milicjanta. Samo słowo „komiks” w PRL-u zastąpiono zwrotami „historyjka obrazkowa”, by nie było kojarzone z Zachodem.

Przenikanie się różnych tworzyw oraz fabularność narracji komiksowej umożliwiają wielokierunkowo rozumiane adaptacje. Komiks jest dziś przekładany na język literatury, filmu czy gier komputerowych. Klasycznymi przykładami mogą być Batman i Superman, bohaterowie narodzeni na kartach komiksów, którzy stali się inspiracją dla wszystkich dziedzin sztuki i to nie tylko tej popularnej.

Współcześnie szuka się nowych możliwości tej transkrypcji, jak na przykład w filmie *300* Zacka Snydera. Forma komiksu pozwala również na przekłady w drugą stro-

nę. I tak powstały komiksy na podstawie powieści przygodowych: *Czterej pancerni i pies*, *Kapitan Kloss*, lektur szkolnych: *Makbet*, *Ogniem i mieczem* i świadectw historycznych: *Aptekarz w getcie krakowskim*.

W PRL-u komiks stał się jedną z form propagandy wśród młodzieży. Uproszczenie, które stosował, doskonale nadawało się do podziału na dobrych i złych, ale również do przedstawiania jaskrawych i wzorowych postaci, m.in. wytrwałego robotnika i posłusznego nastolatka. Najpopularniejsze komiksy tamtych lat to: *Tytus, Romek i A'Tomek* oraz *Kapitan Żbik*. Ten drugi jest np. wzorem idealnego milicjanta. Samo słowo „komiks” w PRL-u zastąpiono zwrotami „historijka obrazkowa”, by nie było kojarzone z Zachodem.

W Polsce przełomowy dla postrzegania tego medium był *Maus* Arta Spiegelmana (komiks został wydany 1992 roku, zaś w Polsce dopiero w 2001), który sprawił, że dostrzeżono możliwości komiksu.

Sieńczyk zadziwia różnorako. Po pierwsze, poprzez wprowadzenie osobnych, mniejszych historii, które – mimo oczekiwań czytelnika – nie kończą się pointą. Po drugie, zarówno głównej fabule, jak i pobocznym opowiadaniom brakuje jakiegokolwiek punktu zwrotnego. Przez cały czas oczekujemy jakiegoś elementu, który zbuduje napięcie i z pewnym niedosytem docieramy do końca. Po trzecie, poszczególne historie zdają się nie wynikać z jakiegoś ogólnego pomysłu. Przypomina to puzzle, ale połączone przypadkowo.

I choć nie obyło się bez licznych kontrowersji, to współczesny komiks porusza tematy ważne i nie ogranicza się do swoich humorystycznych funkcji. Najlepszym dowodem na to jest wydawanie komiksów historycznych przez instytucje z autorytetem i misją edukacyjną, między innymi IPN i Muzeum Auschwitz.

Dziś ekspansja komiksu widoczna jest również w Internecie. Komiksy te opierają się na macierzystych dla tego gatunku formach z początku XX wieku. Są to 2–3 kadrowe opowieści o zabarwieniu humorystycznym. Charakterystyczna dla nich jest bardzo amatorska i skonwencjonalizowana warstwa

ikoniczna. Nacisk kładziony jest więc na narrację słowną i przedstawienie gągu.

Komiks – interpretacja

Przygody na bezludnej wyspie Macieja Sieńczyka to pierwszy komiks nominowany do Nagrody Literackiej Nike (2013). To potwierdza uznanie tego typu narracji przez polską krytykę literacką i pozwala wierzyć w rozwój gatunku, który został zahamowany przez skupienie się polskiego czytelnika na obcych dziełach.

Komiks Sieńczyka tylko z pozoru przypomina klasyczną narrację przygodową czy robinsonadę. Tradycyjny pozostaje szkielet: podróż, pobyt na wyspie i szczęśliwy powrót do domu. W *Przygodach na bezludnej wyspie* brakuje przygód i zwrotów akcji. Nie ma więc tego, na co liczy czytelnik. Autor zaskakuje więc, przewidując niejako nasze konwencjonalne lekturowe przyzwyczajenia.

Głównego bohatera poznajemy w chwili letargu, z którego wrywa go tajemnicze pukanie do drzwi. Po ich otwarciu znajduje podniszczony zeszyt zatytułowany *Przygody na bezludnej wyspie*. Zainspirowany notatkami w nim zawartymi bohater wspomina swoje młodzińcze marzenia o wspaniałych przygodach.

Wspomnienia te zaczynają się w momencie wejścia głównego bohatera na pokład statku „Andrea Doria”. Już tutaj pojawiają się pierwsze kłopoty. Okręt ten istniał naprawdę i był ekskluzywnym statkiem pasażerskim, który pływał od roku 1953 do 1956, kiedy to zatonął w katastrofie. Historie, które opowiada i słyszy bohater między innymi od załogi statku, wydarzyły się w latach 70. i 80. XX wieku. O czym opowiada komiks? Mogą to być zarówno marzenia z utraconego dzieciństwa, jak i rozproszone wspomnienia bohatera połączone z lekturą notatek.

Narracja przypomina kompozycję szkatułkową. Autor odnosi się więc do *Rękopisu znalezionego w Saragossie* Jana Potockiego. Ten ślad interpretacyjny potwierdza pojawiająca się w pewnym momencie postać Hiszpana z Kadyksu, znajdująca się w grupie portorykańskich marynarzy, którzy zabierają, bo trudno stwierdzić, że ratują, bohatera z bezludnej wyspy. Jednak i kompozycja szkatułkowa nie jest w sposób klasyczny wykorzystana przez autora. Historie opowiadane przez kolejnych bohaterów w żaden sposób nie przenikają się, a kontekst historii głównej, z której mają wynikać, też jest niejasny. Przede wszystkim jednak, te pozornie poboczne wątki stają się centrum opowieści. Sieńczyk jest kolekcjonerem kolejnych opowieści, z których nic nie wynika. I tak dowiadujemy się na przykład o Joasi z Sosnowca, której mimo fantastycznych zdolności nie udało się unieść samolotu, oraz o radzieckim

statku „Oka”, który miał być podobno napędzany przez strzelające pepesze.

Sieńczyk zadziwia różnorodnością. Po pierwsze, poprzez wprowadzenie osobnych, mniejszych historii, które – mimo oczekiwań czytelnika – nie kończą się pointą. Po drugie, zarówno głównej fabule, jak i pobocznym opowiadaniom brakuje jakiegokolwiek punktu zwrotnego. Przez cały czas oczekujemy jakiegoś elementu, który zbuduje napięcie i z pewnym niedosytem docieramy do końca. Po trzecie, poszczególne historie zdają się nie wynikać z jakiegoś ogólnego pomysłu. Przypomina to puzzle, ale połączone przypadkowo.

Komiks Sieńczyka jest olbrzymim zbiorem różnej rangi absurdów. Dodatkowo wzmagają je bohaterowie, którzy wydają się odnajdywać w tym świecie. I tak głównego bohatera nieszczególnie dziwi fakt istnienia pustego, ale cywilizowanego domu (są w nim między innymi kable) w samym środku bezludnej wyspy. Nikt też nie podaje w wątpliwość historii o pobudzającym chęć życia obcinaniu palca u dłoni czy też o wzburzeniu wody w wannie tak, by pojawiły się w niej dwie walczące ze sobą wodne małpki.

Na próżno czytelnik poszukuje symboli i wyrafinowanych znaczeń, choć w dziele nie brakuje elementów, które tak właśnie chcielibyśmy odczytywać. Pojawiają się wodne małpki, odnajdywane notatniki, posąg kobiety, z którego coś cieknie, oraz sama katastrofa statku. Wszystko po to, by zdemontować czytelnika i odkryć znaczenie na poziomie ponad dosłownym.

Pomnik kobiety, który znajduje się na bezludnej wyspie, umieszczony jest na okładce i już wtedy autor zaczyna z nami grę. Ciecz płynąca z boku pomnika wydaje się odnosić do momentu przebicia włócznią boku Chrystusa. Bohater jednak, po przyjrzeniu się kobiecie, rusza dalej, opowiadając (samemu sobie?) kolejne opowieści. Sieńczyk nie musi i nie chce być mistykiem, moralistą, mistrzem. Ktoś, kto zawierzy autorowi *Wrzontkuna*, prowadzony jest w otchłań.

Ten swoisty surrealizm przeniesiony jest również w perspektywę narracji. Pierwszoosobowy narrator w komiksie nie jest wyłącznie pośrednikiem w relacji odbiorca – treść, ale wprowadza czytelnika w historię i daje możliwość obiektywnego postrzegania. W przypadku *Przygód na bezludnej wyspie* odbiorca przypisany jest do wielu perspektyw narracyjnych. W kolejno włączanych w ciąg opowieści historiach zawsze widzimy świat z perspektywy głównego bohatera opowiadanej historii. Nawet gdy historię swojego znajomego opowiada głównemu bohaterowi marynarz ze statku, narracja prowadzona jest z perspektywy

właśnie tego znajomego. Punkt widzenia w tym ogromie wątków staje się niczym, a przez to zyskuje znamiona uniwersalności.

Uniwersalizacja wprowadzona jest również w warstwie ikonicznej. Postacie rysowane przez Sieńczyka nie posiadają cech charakterystycznych. Czasem ich wizerunki zlewają się do tego stopnia, że czytelnik nie jest pewien, przez kogo prowadzona jest narracja. Fantastyczność i oniryczność całego opowiadania potęguje przedstawienie rąk postaci, które bardzo często powykęcane są w nienaturalny sposób.

Obrazy z *Przygód na bezludnej wyspie* nie odwzorowują świata realnego, jak choćby polskie komiksy historyczne. Rysownik nie korzysta z techniki wykorzystywania plansz, na których tworzony jest jeden kadr, później łączonych w całą kompozycję strony. Obrazy są pozbawione szczegółów. Wszystko po to, by nie odwracać naszej uwagi od narracji i stworzyć swoiste sterylne laboratorium artystycznego przedstawienia.

Podobną funkcję spełnia gama kolorów wykorzystana przez autora. Są to głównie kolory pastelowe, podtrzymujące tę nierealistyczną konwencję przyjętą w komiksie. Sieńczyk wykorzystuje przy tym niewiele barw. Włosy i oczy postaci są zaznaczone wyłącznie kreskami, bez wykorzystania innych kolorów (to wpływa również na wspomniane już pozbawienie cech indywidualnych bohaterów).

Komiks ten nawiązuje także do innego zakorzonego w polskiej mentalności protokomiksu, a mianowicie do *Przygód Koziółka Matołka* Kornela Makuszyńskiego (scenariusz) i Mariana Walentynowicza (rysunki). Z dystansu popatrzmy na fabułę opowieści o polskim koziółku. Wyrusza on w podróż, podczas której trafia do wielu krajów i poznaje wiele kultur. Jednak Pacanów, do którego wyrusza, znajduje się tuż obok jego miejsca zamieszkania. Celem Koziółka Matołka jest podkucie. Czy absurdy prezentowane przez Sieńczyka nie przypominają tych napisanych przez Makuszyńskiego?

Marzenia Matołka i bohatera *Przygód na bezludnej wyspie* są nierzeczywiste. Mimo to, obydwie postacie brną dalej i trudno powiedzieć, czy wyciągają z tego wnioski. Z perspektywy ogólnej Sieńczyk zadaje pytanie o kondycję współczesnego człowieka, który wpłątany jest w kreowane przez media wyimaginowane potrzeby. Tym samym, kolejny raz, komiksowe dzieło rysownika oddala się od kultury masowej.

Sieńczyk w sposób specyficzny wykorzystuje tworzywo komiksowe. Nie znajdziemy tu onomatopei charakterystycznych dla tego gatunku. Znamienne dla komiksu dymki autor wykorzystuje w swoisty sposób. Zazwyczaj pełnią one funkcję przedstawienia myśli lub marzeń bohatera, ale nie poprzez

umieszczenie w nich słów, lecz kolejnych obrazów. Sprawia to wrażenie wypływania z pamięci kolejnych wizji, które zlewają się i nie dają oddzielić.

Również kadry zostały uporządkowane w charakterystyczny sposób: albo, po prostu, jeden obrazek na jednej stronie, albo dwa (jeden nad drugim). Oglądamy więc wy-preparowane kadry. Odnosimy wrażenie spowalniania tempa akcji oraz fragmentaryczności. To pierwsze wiąże się ze wspomnianym budowaniem napięcia, które wiedzie na manowce, to drugie zaś wymaga od czytelnika niestannego łączenia kolejnych obrazów. Często zależności są zupełnie niejasne i absurdalne. Trudno również jednoznacznie określić, czy narracja prowadzona jest w warstwie tekstowej, czy ikonograficznej. Klasycznie narracja w komiksie prowadzona jest za pomocą obrazów, tekst jest zazwyczaj uzupełnieniem. Wariant obrany przez Sieńczyka powoduje, że musimy śledzić z takim samym zaangażowaniem obydwie warstwy.

Sam Sieńczyk swój komiks określa mianem „ogrodu fizjologicznego”. Ogród ten oglądamy z niesmakiem. Ilustrator Lubiewa stroni od obrazów kobiet właściwych kulturze masowej i reklamom. Gdy pojawia się kobieta, to jest to babka, która nawiedza wnuka z pretensjami, że została pochowana bez stanika. Często więc zachowanie kobiet szokuje, ale nie w sposób, do jakiego jesteśmy przyzwyczajeni. Sieńczyk szokuje odbiorcę brzydotą, a nie wulgarną golizną. Dlatego też i rysunki są w pewien sposób karykaturalne. W komiksie pojawia się zarówno świeży mocz, który jest lekarstwem na wypicie surowicy z drzewa oraz męski pot zasychający na skórze w formie smalcu. Artysta przedstawia też funkcje bólu i cierpienia człowieka. I tak obcięcie palca (nożem kuchennym w kuchni) jest lekarstwem uwalniającym od marazmu i nudy życia. Jedna z postaci popada w hedonistyczną zabawę pianą w wannie, a jej karą jest zwiotczenie żył, które powoduje ból. Cierpienie jest domeną ludzkiego losu, ale autor Wrzontkuna nie zamierza nadawać mu cech doświadczenia mistycznego.

W komiksie Sieńczyka nic nie jest takie, jakie wydaje się, że być powinno. Przygody na bezludnej wyspie to polemika z przyzwyczajeniami czytelnicznymi i schematycznością kultury masowej. Wybór gatunku, wywodzącego się przecież z kultury popularnej, do podważania pewnych ikon z nią utożsamianych, takich jak: wartka akcja, superbohaterowie, magia i pornografia, to strategia pisarska Sieńczyka. Autor odchodzi również od kiczowatej estetyki warstwy ikonicznej komiksów. Jego rysunki są niedokładne i monotonne, a gama barwna – uboga. Dodatkowo w dziele pojawia się wiele elementów związanych z fizjologiczną brzydotą, występującą w obydwóch warstwach komiksu. Jest to znaczące odejście od sterylności świata kreowanego dla czytelnika masowego.

Sieńczyk tworzy świat fragmentaryczny i porozrywany. Opowiadane historie, które słyszymy w trakcie trwa-

nia akcji, są absurdalne lub absurdalnie przewidywalne, co jest antonimem pojmowania komiksów przygodowych.

Komiks – bibliografia

Teksty literackie

Sieńczyk M.: *Przygody na bezludnej wyspie*, Warszawa 2012.
Spiegelman A.: *Maus I, Opowieść ocalałego. Mój ojciec krwawi historią*, przeł. Piotr Bikont, Kraków 2001.

Spiegelman A.: *Maus II, Opowieść ocalałego. I tu się zaczęły moje kłopoty*, przeł. Piotr Bikont, Kraków 2001.

Teksty teoretyczne

Bazylewicz T.: *Manga. Geneza i rozwój komiksu japońskiego w latach 1945–2010*, <http://zeszytykomiksowe.org/skladnica/bazylewicz2011.pdf> (praca magisterska), data dostępu 13.12.2013.

Birek W.: *Komiks*, w: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, pod red. G. Gazdy, Warszawa 2012.

Birek W.: *Poetyka opowieści rysunkowej. Zagadnienia potencjalności tworzyw*, <http://zeszytykomiksowe.org/skladnica/birek1988.pdf>, data dostępu 13.12.2013.

Cieślowski T., Sławiński J. (red.): *Pogranicza i korespondencje sztuk. Z dziejów form artystycznych w literaturze polskiej*, Wrocław 1980.

Dunin J., Szyłak J.: *Komiks*, w: *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 2007.

Eco U.: *Superman w literaturze masowej: Powieść popularna między retoryką a ideologią*, przeł. Joanna Ugniewska, Warszawa 1996.

Gombrich E. H.: *Sztuka i złudzenie: o psychologii przedstawiania obrazowego*, przeł. Jan Zdrański, Warszawa 1981.

Jastrzębski J.: *Komiks i stereotypy*, w: J. Jastrzębski, *Czas rekordu. O literaturze masowej i okolicach*, Wrocław 1982.

Kłosowska A.: *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 2005.
Martuszevska A.: „Ta trzecia”. *Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997.

McCloud S.: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Nowy Jork 1994.

Mencwel A. (red.): *Antropologia widowisk. Zagadnienia i w wybór tekstów*, Warszawa 2005.

Miedziński P.: *Komiks w PRL-u, PRL w komiksie*, w: „Fo:pa” 2007, nr 3 (12).

Misiora M.: *Bibliografia komiksów wydanych w Polsce*, Poznań 2010.

Rusek A.: *Od rozrywki do ideowego zaangażowania. Komikso-wa rzeczywistość w Polsce w latach 1939–1955*, Warszawa 2011.

Skrzypczyk K.: *Manga pauperum*, „Fo:pa” 2007, nr 3 (12).

Skrzypczyk K.: *Mniemany magnetyzm masakry, czyli młody komiks polski w okowach komercji i na bezdrożach artystycznej miernoty*, „Fo:pa” 2007, nr 4 (13).

Sobotka K., Batko Z.: *Od fantastyki do komiksu: w kręgu gatunków filmowych*, Łódź 1993.

Szyłak J.: *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011.

Szyłak J.: *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 2009.

Szyłak J.: *Podstawy komiksu*, w: „Fo:pa” 2007, nr 3 (12).

Szyłak J.: *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

Szyłak J.: *Zgwałcone oczy: komiksowe obrazy przemocy seksualnej*, Gdańsk 2001.

Szyłak J.: *Komiks*, Kraków 2000.

Toeplitz K. T.: *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.

Wolk D.: *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, Filadelfia 2007.

Wyslouch S.: *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994.

Żaglewski T.: *Komiks 2.0 – sztuka i teoria komiksu wobec wyzwań kultury konwergencji*, w: *Komiks a komiksologia. Antologia tekstów z Sympozjum Komiksologicznego 2010*, pod red. K. Skrzypczyka, Łódź 2010.