



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

Wydział Humanistyczny
Instytut Nauk o Kulturze

Kamil Wrzeszcz

**Architek(s)tura współczesnych komiksów i powieści graficznych
dla dzieci**

ROZPRAWA DOKTORSKA

Promotor

dr hab. Beata Gontarz, prof. UŚ

Katowice 2025

Spis treści

Wstęp.....	4
Rozdział 1. Komiksologiczny chaos, czyli jak można odczytywać stan badań.....	21
Rozmyte granice.....	26
O chaosie w badaniach nad komiksem.....	34
Rozdział 2. Architek(s)tura! Na styku znaczeń.....	45
Architek(s)toniczne przestrzenie komiksów.....	62
Rozdział 3. Architek(s)tura w sprzężeniu z literaturą.....	73
W stronę formy.....	78
Książki-zabawki, książki do działania.....	81
Książki obrazkowe.....	84
Książki eksperymentalne.....	87
Rozdział 4. Na pierwszy rzut oka, czyli o pierwszym wrażeniu czytelniczym.....	94
Oceniamy książki po okładkach.....	106
Rozbudowane światy w wielkim formacie.....	117
W rękach dziecka – o kompaktowych komiksach.....	121
Komiks z kartonu.....	126
Rozdział 5. Między kreską a plamą. W głąb architek(s)tury komiksu dziecięcego.....	132
W postapokaliptyczny styl.....	139
Magiczne palety barw – rola koloru w budowaniu świata komiksów.....	143
W czerni i bieli.....	149
Rozdział 6. Architek(s)tura słowa. Jak komiksy dla dzieci uczą, bawią i opowiadają..	160
Dymki i cichy upadek muru.....	164
Las słów i gąszcz informacji.....	172
Siła milczenia i niedopowiedzeń.....	177
Rozdział 7. Smoki, labirynty i obrazkowe światy. Eksperymenty architek(s)toniczne w komiksie dziecięcym.....	185
Obróć, dorysuj i klaśnij.....	195
Jedno z wielu zakończeń.....	202
Kadry w szufladach.....	207
Magiczny i mroczny świat w 3D.....	211
Po drugiej stronie planszy.....	218
Podziękowania.....	241
Bibliografia.....	243
Bibliografia podmiotowa.....	243
1. Komiksy.....	243
2. Inne utwory.....	245

Bibliografia przedmiotowa.....	246
1. Główna.....	246
2. Kontekstowa.....	249
3. Źródła internetowe.....	255
Publikacje własne.....	258
Materiały wizualne.....	259
Nota bibliograficzna.....	264

Wstęp

Jaką książkę pamiętają Państwo z dzieciństwa?

Czy są to *Muminki* Tove Jansson, *Kubuś Puchatek* Alana Alexandra Milne’a, a może *Dzieci z Bullerbyn* Astrid Lindgren? Być może ktoś wspomni *Baśnie* Andersena, inny – komiksowe przygody Kajko i Kokosza, a ktoś jeszcze – pożółkłe strony starych encyklopedii z ilustracjami ryb i dinozaurów. Takie wspomnienia bywają niejasne, lecz „trzymają się” w pamięci jak szeptane historie – przywoływane częściej nastrojem niż konkretnym obrazem.

W moim przypadku były to baśnie braci Grimm, które wieczorami czytała mi babcia – w wersjach niełagodzonych, czasem może zbyt brutalnych dla dziecka, ale właśnie przez to tak silnie działających na wyobraźnię. Najbardziej fascynowały mnie czarno-białe ilustracje – małe, misternie wykonane rysunki ukazujące gęste lasy, strome ścieżki, samotne zamki i tajemnicze przestrzenie. To dzięki nim zrozumiałem, że obraz nie tylko uzupełnia tekst, ale potrafi równolegle opowiadać historię. Gdy nauczyłem się czytać, coraz chętniej sięgałem po książki, w których tekst i obraz występowały razem – w pełnym porozumieniu, a nie na zasadzie komentarza. Na mojej półce pojawiły się komiksy z serii „W.I.T.C.H.”, „Garfield” oraz „Kaczor Donald”. Wtedy jeszcze nie zdawałem sobie sprawy, że za tymi kadrami kryje się cały świat narracyjnych decyzji, artystycznych gestów, kompozycji, kadrów, krojów pisma – i że ten świat stanie się mi tak bliski.

Nie bez powodu wybrałem komiks dziecięcy jako przedmiot rozprawy doktorskiej. Było to wynikiem nie tylko mojej ścieżki naukowej, której ważnym etapem była pierwsza praca magisterska *Liberackość literatury dla dzieci* (napisana na kierunku Kultura Mediów, specjalność: publicystyka nowomediálna), a następnie *Pisanie obrazem – nowa polska ilustracja. Wybrane zagadnienia* (na kierunku Informacja Naukowa i Bibliotekoznawstwo). Dokonany wybór wiązał się także z odczuwanymi przeze mnie sentymentem i fascynacją w stosunku do tematu.

Literatura dziecięca, mimo swojej pozornej prostoty, okazuje się obszarem niezwykle złożonym; rozpiętym między tekstem a obrazem, emocjami a strukturą, przyjemnością a funkcją wychowawczą. To właśnie wielowarstwowość i nieoczywistość zainspirowały mnie do bliższego przyjrzenia się temu, jak historie tworzone dla najmłodszych potrafią jednocześnie bawić, uczyć i poruszać. Zależało mi, by moja rozprawa doktorska była efektem uważnego namysłu nad tą formą – i próbą zrozumienia, w jaki sposób opowieść dla dzieci może stać się przestrzenią sztuki, zabawy oraz świadomie zaprojektowanego przekazu.



Choć historia komiksu – zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami – została już wielokrotnie opracowana i zrekonstruowana przez badaczy, na co wskazuję w pierwszym rozdziale tej rozprawy, to współczesna twórczość komiksowa, szczególnie ta adresowana do młodszych odbiorców, wciąż wymaga pogłębionej refleksji. Dotychczasowe analizy koncentrowały się głównie na klasycznych tytułach i ugruntowanych zjawiskach, podczas gdy wiele nowych publikacji pozostaje na marginesie naukowego dyskursu – mimo że to właśnie one w największym stopniu odpowiadają na aktualne wyzwania kultury wizualnej, edukacyjnej i społecznej.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że historia komiksu dziecięcego stanowi przedmiot licznych opracowań – zarówno w ujęciu polskim, jak i międzynarodowym. Temat ten podejmowano m.in. w numerze tematycznym „Zeszytów Komiksowych” („Komiks dla dzieci”)¹, publikacji Katarzyny Tałuć (*Komiks polski dla młodego odbiorcy – tendencje, tematy, wydawcy*)² rozdziale monografii Wojciecha Birka³ oraz wykładzie Arkadiusza Wagnera na kanale Youtube Książnicy Kopernikańskiej w Toruniu⁴. W szerszym, anglojęzycznym ujęciu warto wspomnieć także prace: Michelle Ann Abate oraz Gwen Athene Tarbox⁵, Charlesa Hatfielda i Barta Beaty’ego⁶, Randy’ego Duncana oraz Matthew J. Smitha⁷. Wymienione publikacje dostarczają cennego kontekstu historycznego oraz porządkują wiedzę na temat rozwoju tego medium. Ze względu na swoją wybiórczość – co wydaje się nieuniknione przy tak szerokim materiale – nie stanowią one jednak wyczerpującego ujęcia zagadnienia⁸. Moim celem nie będzie zatem rekonstrukcja pełnej

¹ „Zeszyty Komiksowe”, nr 18/2014.

² K. Tałuć, *Komiks polski dla młodego odbiorcy – tendencje, tematy, wydawcy*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży*, t. 5, red. K. Tałuć, Katowice 2017, s. 254–286.

³ Birek W., *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014.

⁴ Książnica Kopernikańska w Toruniu, *Historia komiksu*, YouTube, 14 maj 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=-0sLvV-UsEc> [dostęp: 19.05.2025].

⁵ M. Ann Abate, G. Athene Tarbox, *Graphic Novels for Children and Young Adults. A Collection of Critical Essays*, Mississippi 2017.

⁶ *Comics Studies: A Guidebook*, red. C. Hatfield, B. Beaty, New Brunswick 2020.

⁷ R. Duncan, M. J. Smith, *The power of comics: history, form and culture*, Nowy Jork/Londyn 2009.

⁸ Co pewien czas pojawiają się również publikacje czasopiśmiennicze koncentrujące się na dorobku wybranych twórców komiksów dla dzieci. Przykładem może być numer „Zeszytów Komiksowych” poświęcony twórczości Papcia Chmiela („Zeszyty Komiksowe”, nr 35/2023), a także specjalne wydanie czasopisma „Perspektywy Kultury” zatytułowane *O problemach z Tytusem: komiksowe reprezentacje polskiej rzeczywistości społecznej i kulturowej* („Perspektywy Kultury”, nr 1(48)/2025).

historii, lecz skoncentrowanie się na współczesnych rozwiązaniach formalnych i projektowych wybranych w tym celu przykładów komiksów dla dzieci.

W książce *Podcastex. Polskie milenium. Co zapamiętaliśmy z lat 1999–2005* Bartek Przybyszewski i Mateusz Witkowski przyglądają się momentowi kulturowego przełomu (okresowi transformacji), gdy w Polsce raczkował Internet, muzyczne tryumfy święcił lider zespołu Ich Troje, a polityczne afery potrafiły wstrząsnąć układem sił w rządzie. Na tle tych przemian wspomniany zostaje także komiks, który – jak zauważają autorzy – na początku nowego tysiąclecia zaczął stopniowo odzyskiwać miejsce w świadomości odbiorców:

W okolicach 2001 roku poczułem, że unosi nas już całkiem przyjemna fala, a albumy kolegów po fachu, które pojawiały się w nowych wydawnictwach, tylko mnie w tym wrażeniu upewniały – wspomina Michał Śledziński. Polski komiks coraz częściej pojawiał się w mainstreamowej prasie, był recenzowany, ewidentnie coś pyknęło w jego odbiorze w obszarze szeroko pojętej kultury, odrąbiono koniec czasu smuty. Niektórzy z nas dosłownie żyli wtedy z komiksu. I było to bardzo przyjemne uczucie⁹.

W kontekście tak rozpatrywanego przełomu postaram się skupić na komiksach powstałych po roku 2000 – zarówno polskich, jak i zagranicznych – ponieważ to właśnie one najlepiej oddają aktualne kierunki rozwoju twórczości komiksowej, odzwierciedlając współczesne tendencje projektowe, zmieniające się strategie narracyjne oraz nowe formy komunikacji z młodym odbiorcą. Ich analiza pozwoli uchwycić, w jaki sposób medium to ewoluuje dziś w kierunku świadomej narracji wizualnej, operującej coraz bardziej eksploratorskimi środkami ekspresji. Interesują mnie dzieła, które – jako efekt twórczej refleksji i projektowej precyzji – stanowią przykład nowatorskiego podejścia do opowiadania historii dla dzieci: uwzględniającego emocjonalność, percepcję i potrzeby poznawcze młodego odbiorcy.

W pierwszym rozdziale podejmuję próbę uporządkowania stanu badań nad komiksem – zarówno w Polsce, jak i na świecie – koncentrując się przede wszystkim na kluczowych kierunkach, postulatach teoretycznych oraz najważniejszych nurtach refleksji komiksoznawczej. Chociaż przez dużą część XX wieku medium to było ignorowane przez środowiska akademickie i marginalizowane jako „niskie” lub „niepoważne”, obecnie nie sposób mówić o jego niedocenieniu. Komiks, a szczególnie jego współczesne formy, zyskał

⁹ B. Przybyszewski, M. Witkowski, *Podcastex. Polskie milenium. Co zapamiętaliśmy z lat 1999–2005*, Warszawa 2023, s. 295.

w ostatnich dekadach pełnoprawne miejsce w refleksji kulturoznawczej, literaturoznawczej, medioznawczej czy pedagogicznej.

Na początku rozdziału przedstawiam podstawowe ujęcia historyczne i definicyjne, omawiając przy tym przyczyny długoletniego dystansu akademii wobec tego medium – między innymi na podstawie wypowiedzi takich autorów jak Krzysztof Teodor Toeplitz czy Gilbert Seldes. Następnie przechodzę do omówienia różnorodności podejść metodologicznych i prób systematyzacji badań komiksoznawczych.

Z uwagi na rozproszenie i wielość tekstów, główną oś mojej refleksji nad stanem badań jest analiza dwóch najnowszych publikacji, które – w moim przekonaniu – wyznaczają aktualne kierunki akademickiej refleksji nad komiksem: monografię Michała Wróblewskiego¹⁰ oraz monografię Matyldy Sęk-Iwanek¹¹. To właśnie ich rozprawom poświęcę szczególną uwagę, traktując je jako reprezentatywne przykłady współczesnej myśli komiksoznawczej. Wróblewski proponuje analizę komiksu jako zjawiska o płynnych granicach formalnych i gatunkowych, postulując nową, otwartą genologię. Z kolei Sęk-Iwanek podkreśla konieczność wypracowania narzędzi badawczych odpowiadających specyfice medium łączącego obraz i tekst. Obie publikacje nie tylko udowadniają, że komiks przestał być obszarem pomijanym, ale wskazują także na jego potencjał badawczy, kulturotwórczy i edukacyjny.

Zamierzam także zwrócić uwagę na wyraźne braki w badaniach poświęconych komiksowi dziecięcemu. Mimo jego popularności i powszechnej obecności w kulturze wizualnej oraz edukacji, temat ten wciąż nie doczekał się pogłębionej, systematycznej analizy. Właśnie ta luka – widoczna na tle dynamicznego rozwoju ogólnego dyskursu komiksowego – stanowić będzie uzasadnienie dla dalszych rozdziałów rozprawy.

Pragnę odnieść się również do kwestii rozróżnienia pomiędzy komiksem a powieścią graficzną – mimo że temat ten pojawi się także w pierwszym rozdziale, warto zasygnalizować go już na tym etapie. Jest to zagadnienie nie tylko terminologiczne, lecz także istotne z punktu widzenia całej rozprawy, o czym świadczy choćby obecność tych pojęć w jej tytule.

W rozdziale pierwszym zamierzam przywołać m.in. refleksje Wróblewskiego, który zauważa, że „powieść graficzna” nie jest gatunkiem, lecz formą wydawniczą – a także kategorią marketingową i kulturową. Zgadzam się z jego podejściem, traktując to określenie jako pojęcie funkcjonalne, a nie strukturalne. Należy przy tym podkreślić, że różnica między

¹⁰ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016,

¹¹ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021.

tymi dwiema formami nie jest jednoznaczna – zależy często od kontekstu, długości narracji czy intencji twórczej, a nie od wyraźnych cech formalnych. Warto w tym miejscu przytoczyć fragment eseju Olgi Drendy *Powieść w obrazkach*, w którym pisarka i dziennikarka zauważa:

Jeśli jednak chcemy zachować jasność, musimy uznać, że w rzeczywistości powieść graficzna to po prostu jedna z odmian komiksu – gdy przyjmiemy, że ten ostatni termin obejmuje wszelkie publikacje, w których obraz i słowo (lub bezsłowna narracja) mają jednakowe znaczenie. Najważniejszym kryterium staje się tu format – mowa bowiem o całościowych, zwartych narracjach, w odróżnieniu od wydawnictw zeszytowych czy gazetowych „pasków”. To jakby „komiks pełnometrážowy”. Pojęcie powieści graficznej wiąże się również z tonem publikacji, budzi bowiem skojarzenia z propozycjami poważnymi, ambitnymi, sytuującymi komiks w bezpośrednim sąsiedztwie literatury i kina. Niektórzy krytycy wysuwali twierdzenie, jakoby rozróżnienie to wynikało ze specyficznego kompleksu świata anglojęzycznego, w którym słowo *comics* miało błahe konotacje. Japońska *manga*, włoskie *fumetti* czy francuskie *bande dessinée* to terminy pozbawione podobnego bagażu, stąd rozróżnienie to występować w tych lokalnych odmianach nie musi, co nie znaczy, że nie znajdziemy tam wydawnictw odpowiadających zdecydowanie definicji *graphic novel*¹².

Zgodzę się z twierdzeniem, że powieść graficzna stanowi jedną z odmian komiksu, a jej kluczowym wyznacznikiem jest zamknięta, całościowa struktura narracyjna. Jednocześnie podchodzę sceptycznie do argumentu dotyczącego „poważności” tematu – ponieważ uważam, że jest to kryterium zbyt subiektywne i trudne do jednoznacznego zdefiniowania. W mojej pracy skupię się zatem na takim ujęciu powieści graficznej, które traktuje ją jako komiks o domkniętej strukturze fabularnej, niebędący częścią większego uniwersum tworzonego w seriach komiksowych.

W rozdziale drugim koncentruję się na metaforze architek(s)ury – terminie, który stanowi podstawową ramę badawczą mojej rozprawy. Został on zapożyczony z rozpoznania Bogusławy Bodzioch-Bryły¹³, wykorzystującej to pojęcie do opisu relacji pomiędzy tekstem a jego przestrzenną organizacją w literaturze cyfrowej. Inspirując się jej podejściem, staram się przenieść to ujęcie na grunt komiksu – medium, które w szczególny sposób łączy wymiar wizualny, narracyjny i materialny. W związku z tym poddaję analizie różne sposoby rozumienia architektury w kontekście sztuk narracyjnych: od klasycznych metafor budowania tekstu, przez koncepcje „architektury dzieła literackiego”, aż po współczesne

¹² O. Drenda, *Powieść w obrazkach*, „Znak”, nr 803/2022, <https://www.miesiecznik.znak.com.pl/powieść-w-obrazkach-drenda/> [dostęp: 15.04.2025].

¹³ B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przepływy, architek(s)ury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019.

próby uchwycenia jego przestrzennego wymiaru. Interesuje mnie zarówno dosłowny, jak i metaforyczny potencjał tego pojęcia, a także jego użyteczność jako narzędzia badawczego. Staram się wykazać, że komiks – z racji swojej formy – wyjątkowo dobrze poddaje się analizie architek(s)tonicznej: sposób rozmieszczenia kadrów, układ stron, relacje między tekstem a ilustracją czy tego w jaki sposób fizyczna struktura książki komiksowej tworzy projekt narracyjnej przestrzeni, który można „czytać” nie tylko jako opowieść, ale także jako zaprojektowaną całość. W szczególności zajmują mnie takie jego aspekty, jak materiałowość, tekstura oraz rytmiczność lektury. Zwracam uwagę na to, jak decyzje redakcyjne, edytorskie i artystyczne mogą wpłynąć na sposób odbioru publikacji przez młodych czytelników¹⁴ – i jak architek(s)tura może pomóc te procesy opisać. W rozdziale tym wyjaśnię także, w jaki sposób rozumiem pojęcie tekstury, percypowanej nie tylko jako właściwość materiału, ale też jako kategoria estetyczna odnosząca się do wizualnego i narracyjnego nasycenia dzieła.

Jednym z celów niniejszej rozprawy jest wykazanie, że pojęcie architek(s)tury może służyć nie tylko jako narzędzie do opisu dzieł komiksowych, ale także jako kategoria analityczna pomocna w interpretacji złożonych form literackich. Z tego względu postanowiłem zestawzić je z koncepcją liberatury – zjawiskiem, które w swojej istocie zakłada ściśle powiązanie warstwy tekstowej, graficznej i materialnej utworu.

Aby pokazać, jak architek(s)tura może współistnieć z myśleniem liberackim, sięgam po przykłady wybranych książek dla dzieci i młodzieży w szerszy sposób operujących formą, układem typograficznym i przestrzenią wizualną. W analizach odwołuję się do manifestu Zenona Fajfera¹⁵, a także do refleksji Katarzyny Bazarnik¹⁶ i Bodzioch-Bryły. To właśnie dzięki tej ostatniej badaczce po raz pierwszy dostrzegłem potencjał architek(s)tury jako narzędzia, które może pomóc opisać dzieła przekraczające tradycyjne podziały gatunkowe i strukturalne.

¹⁴ W niniejszej rozprawie koncentruję się przede wszystkim na analizie warstwy wizualnej i architek(s)tonicznej publikacji (jej struktury, formy oraz estetyki) w kontekście potencjalnego odbioru przez młodego czytelnika. Warto jednak zaznaczyć, że równie istotnym uzupełnieniem tego typu badań mogłyby być empiryczne studia nad recepcją konkretnych dzieł przez dzieci z wykorzystaniem metod socjologicznych, psychologicznych czy pedagogicznych, takich jak obserwacja, wywiady czy ankiety. Analiza doświadczeń samych odbiorców stanowiłaby interesujące rozwinięcie przedstawionej tu refleksji i otwierałaby pole do dalszych interdyscyplinarnych badań.

¹⁵ Zob. Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010.

¹⁶ Zob. K. Bazarnik, *Liberatura czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, [w:] *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 151–163 [w formie przedmowy do książki Fajfera] ; K. Bazarnik, *Dlaczego od Joyce'a do liberatury (zamiast wstępu)*, [w:] *Od Joyce'a do liberatury. Szkice o architekturze słowa*, red. K. Bazarnik, Kraków 2002, s. 5–15.

W swoich rozpoznaniach próbuję wykazać, że architek(s)tura może posłużyć jako narzędzie do badania publikacji, które niekoniecznie zostały stworzone z myślą o liberaturze, ale noszą jej cechy poprzez projektowy charakter, integrację formy i treści oraz świadomą organizację przestrzeni narracyjnej. Taki punkt widzenia pozwala mi przybliżyć liberacką logikę działania do obszaru literatury dziecięcej i komiksu, a zarazem pokazać, że architek(s)tura stanowi pojemniejszą teoretyczną ramę – zdolną pomieścić zarówno dzieła tworzone w duchu liberackim, jak i te podobne do nich strukturą i językiem.

Komiks, jako forma wypowiedzi artystycznej łącząca słowo i obraz, stanowi fascynujące pole badań dla architek(s)tury, pojmowanej jako kategoria teoretyczno-kulturowa, odnosząca się do sposobów organizacji dzieła w kontekście współczesnych przemian kultury wizualnej¹⁷. W centrum tej refleksji znajduje się coraz bardziej aktywna obecność młodego człowieka w przestrzeni estetycznej i medialnej oraz jego rola jako świadomego uczestnika kultury. Zjawisko to wiąże się z rosnącą liczbą propozycji artystycznych – często interaktywnych i nowomiedialnych – które wymagają od odbiorcy większego zaangażowania i wpisują się w dominujące dziś modele komunikacji wizualnej. Komiks jako medium dostosowuje się do tych przemian, wykorzystując nowe formaty, układy graficzne i środki ekspresji – szczególnie w obszarze twórczości dziecięcej, gdzie forma i treść podporządkowane są również funkcjom poznawczym i emocjonalnym. To medium o wyjątkowej specyfice, łączące elementy wizualne i werbalne, dostarcza licznych przykładów twórczego podejścia do materialnego kształtu publikacji, ukazując bogactwo formalnych możliwości oraz potencjał kompozycyjny wynikający z tej wielotworzywowej formy wypowiedzi. Szczególnie interesujące wydają się zagadnienia dotyczące współczesnych komiksów kierowanych do młodego odbiorcy, które wciąż nie doczekały się odpowiedniego opracowania w ramach literaturoznawstwa i komparatystyki. Mimo rosnącego zainteresowania badaniami nad komiksem, obszar ten nadal rzadko obejmuje komiks dziecięcy – co zaskakuje, zwłaszcza w świetle jego długiej i bogatej historii.

Pomimo rosnącej popularności i znaczenia literatury adresowanej do dzieci i młodzieży na rynku wydawniczym, także problematyka jej edytorstwa wciąż nie cieszy się wystarczającym zainteresowaniem badaczy. Sytuacja ta wydaje się wynikać z utrwalonego w

¹⁷ „Jako takie właśnie użyteczne metafory, przybierające powoli wstępną postać kategorii teoretyczno-kulturowych, postrzegam m.in. terminy takie jak »przeptyw«, »architektura«, »zakłócenia«, »dzieło-hybryda« [...]”. B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przeptywy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019, s. 13.

nauce, a zwłaszcza w tradycyjnym literaturoznawstwie, o czym pisze Marcin Lutomierski we wstępie do jednego z numerów „Sztuki Edycji”:

Mimo rozwoju tej części rynku wydawniczego (na ziemiach polskich od ok. 200 lat) problematyka edytorstwa literatury dla dzieci i młodzieży nie cieszyła i nie cieszy się zbyt dużym zainteresowaniem badaczy. Taki stan rzeczy może wynikać ze statusu literatury dla młodego odbiorcy w naukowej (szczególnie literaturoznawczej) refleksji, gdzie wciąż dość powszechne jest myślenie o tej twórczości jako „niższej”, „mniej artystycznej” i niewymagającej pogłębionych badań¹⁸.

Książka dla dzieci i młodzieży dysponuje niezwykle bogatym i różnorodnym repertuarem środków formalnych, których analiza mogłaby wnieść istotny wkład w rozwój badań nad architek(s)turą książki. Pominięcie tej perspektywy w naukowej refleksji nad piśmiennictwem skutkujeubożeniem całościowego oglądu problematyki edytorskiej, pozbawiając ją jednego z istotnych kontekstów. Przewyciężenie tych stereotypowych przekonań, o których wspomina Lutomierski, i włączenie twórczości adresowanej do młodego odbiorcy w główny nurt badań nad książką wydaje się zatem dużym wyzwaniem, przed którym stoi współczesna humanistyka. Podjęcie takiego wysiłku badawczego może przyczynić się do pełniejszego i bardziej wyważonego poznania mechanizmów determinujących materialną formę publikacji, a tym samym – lepszego zrozumienia relacji pomiędzy treścią a strukturą książki.

Analiza architek(s)туры komiksów dla dzieci pozwala lepiej zrozumieć, w jaki sposób fizyczna organizacja tekstu i grafiki, dbałość o typografię, dobór odpowiednich materiałów oraz spójne projektowanie całości wpływają na odbiór i zrozumienie treści przez młodego czytelnika. Podejmowane przez twórców zabiegi w zakresie kompozycji, barw, kształtów i proporcji stron nie tylko pełnią funkcję estetyczną, ale również ułatwiają percepcję narracji, wzmacniają przekaz emocjonalny oraz pobudzają wyobraźnię dziecka. W tym kontekście komiks jawi się jako swoiste laboratorium eksperymentujące z tradycyjnymi formami publikacji.

Zgłębienie funkcji omawianego fenomenu otwiera możliwość nowego spojrzenia na rolę materialnych aspektów książki w procesie kształtowania jej oddziaływania na młodego odbiorcę. Jednocześnie analiza architek(s)туры komiksów dla dzieci stanowi cenny wkład w pogłębienie refleksji nad relacją pomiędzy formą a treścią w obrębie szeroko rozumianego piśmiennictwa. W rozdziałach od czwartego do siódmego podejmuję się analizy i

¹⁸ M. Lutomierski, *Niedoceniane a potrzebne: edytorstwo literatury dla dzieci i młodzieży*, „Sztuka Edycji”, nr 2/2020, s. 5.

interpretacji wybranych współczesnych komiksów dziecięcych, koncentrując się przy tym na ich architek(s)tonicznych cechach – materialnych, strukturalnych i wizualnych. Zgromadzone przykłady pozwalają mi zaproponować ich wstępną klasyfikację, ze szczególnym uwzględnieniem rozwiązań formalnych, wpływających nie tylko na estetykę dzieła, lecz także na jego odbiór poznawczy, emocjonalny i interaktywny. Liczę, że przeprowadzona analiza umożliwi dokładniejsze rozpoznanie mechanizmów organizujących strukturę współczesnych komiksów dziecięcych, a wyciągnięte wnioski przyczynią się do lepszego zrozumienia relacji między warstwą treściową a jej materialnym opracowaniem. Mam również nadzieję, że zaproponowane ujęcie pozwoli na pełniejsze uchwycenie specyfiki tej formy wypowiedzi artystycznej, lokującej się na styku literatury, sztuk wizualnych i projektowania graficznego.

Dobór omawianych publikacji nie był przypadkowy – kierowałem się zarówno ich nowatorskim charakterem, jak i reprezentatywnością w kontekście analizowanych zagadnień. Wybrane tytuły ilustrują różne podejścia do organizacji formy, narracji wizualnej oraz integracji warstw graficznych i tekstowych. Komiksy te stanowią szczególnie wyraziste przykłady zastosowania rozwiązań architek(s)tonicznych, dzięki czemu umożliwiają pogłębioną analizę materialności i przestrzennej organizacji dzieła.

Pierwszym z analizowanych obszarów jest fizyczny aspekt komiksowego woluminu: to, co młody odbiorca widzi i odczuwa jeszcze zanim rozpocznie lekturę właściwą. W rozdziale czwartym skupiam się więc na takich elementach jak format publikacji, rodzaj i jakość użytych materiałów, faktura okładki i stron oraz ogólny projekt graficzny, czyli wszystko to, co składa się na fizyczny kształt dzieła. Analiza tych cech pozwala mi wskazać, w jaki sposób architek(s)tura komiksu uruchamia się już na poziomie kontaktu z książką jako przedmiotem. W tej części pracy odwołuję się również do koncepcji wielotworzywowości komunikatu autorstwa Stanisława Dąbrowskiego, która – jak postaram się wykazać – może zostać wykorzystana jako narzędzie do zrozumienia złożonej relacji między warstwą materialną a treściową publikacji. Szczególną uwagę poświęcam okładce jako elementowi interpretacyjnemu oraz roli tekstury, rozumianej zarówno dosłownie (jako właściwości materiału), jak i wizualnie (jako część graficznego przekazu). Rozdział ten inicjuje serię analiz konkretnych przykładów, w których architek(s)tura dzieła zostaje poddana wnikliwej interpretacji, ze szczególnym uwzględnieniem jej roli w kształtowaniu pierwszego kontaktu młodego odbiorcy z komiksem.

Kolejny rozdział poświęcam analizie warstwy ilustracyjnej oraz kolorystyki – elementów, które w znaczący sposób kształtują komiks jako całość. Ilustracja w komiksach

dziecięcych nie tylko buduje świat przedstawiony, ale także organizuje rytm lektury, sugeruje emocje oraz prowadzi czytelnika przez narrację wizualną, często przejmując funkcje typowe dla tekstu. Z kolei kolor – traktowany nie jako estetyczny dodatek, lecz jako środek narracyjny – wpływa na nastrój opowieści, dookreśla relacje między bohaterami i strukturą przestrzeni, a czasem nawet pełni funkcję symbolicznego komentarza do wydarzeń. W rozdziale piątym staram się pokazać, w jaki sposób style graficzne i dobór palety barwnej – świadome decyzje twórców – kształtują sposób odbioru dzieła, jego emocjonalne napięcia i spójność kompozycyjną. Przyglądam się także temu, jak różne strategie kolorystyczne wpływają na odbiór opowieści przez młodych czytelników – zarówno w komiksach humorystycznych, jak i w bardziej refleksyjnych, poetyckich publikacjach.

W rozdziale szóstym skupiam się na analizie warstwy tekstowej w komiksach dziecięcych, badając, w jaki sposób rozmieszczenie dymków, pól narratora i onomatopei wpływa na odbiór oraz strukturę opowieści. Analizuję zarówno utwory, w których tekst służy do rozwijania fabuły i budowania świata przedstawionego, jak i te, które niemal całkowicie rezygnują z warstwy słownej. Szczególne miejsce poświęcam zjawisku ciszy – rozumianej nie jako brak treści, lecz jako świadomie zaprojektowany element narracyjny, który pozwala odbiorcy wypełniać luki interpretacyjne i wejść w głębszą relację z dziełem. Staram się dowieść, że brak tekstu może pełnić funkcję równie istotną jak słowo, a jego obecność lub nieobecność staje się elementem architek(s)туры utworu, wpływającym na sposób jego doświadczania.

Zwieńczenie części analitycznej stanowi rozdział dotyczący eksperymentalnych form komiksu – takich, które wymagają od czytelnika aktywnego udziału w konstrukcji narracji lub fizycznej interakcji z publikacją. Koncentruję się w nim na publikacjach nawiązujących do komiksu paragrafowego, komiksu-zabawki oraz rozwiązań inspirowanych grą i eksperymentem formalnym. Szczególną uwagę poświęcam przypadkom, w których układ plansz, konieczność obrotu książki czy wielowariantowość zakończeń sprawiają, że lektura komiksu przypomina eksplorację przestrzeni. Celem rozdziału było ukazanie sposobu, w jaki architek(s)tura komiksu może pełnić funkcję mechanizmu interaktywnego – prowadząc czytelnika, ale jednocześnie oddając mu część sprawczości i zapraszając do współtworzenia opowieści.

Zakończenie niniejszej rozprawy przybiera zaś nietypową formę – zamiast tradycyjnego podsumowania postaram się ukazać perspektywę twórcy, uzupełniając dotychczasowe rozważania o wymiar praktycznego doświadczenia. Architek(s)tura, pojęcie rozwijane i interpretowane na przestrzeni całej pracy, zostaje tu przedstawiona z innej strony:

nie tylko jako narzędzie analizy, lecz także jako sposób projektowania dzieła, ramę decyzji artystycznych i przestrzeń współpracy.

Perspektywę twórcy komiksów szerzej naświetlam w ostatnim rozdziale tej rozprawy, ponieważ punktem wyjścia – i głównym przedmiotem refleksji – jest dla mnie przede wszystkim architek(s)tura komiksu oraz ujęcie badawcze. Zdecydowałem się jednak wprowadzić również głos praktyka, ponieważ – jak sądzę – wniesie on istotne dopełnienie nie tylko dla odbioru całości pracy i zrozumienia samego pojęcia architek(s)tury, ale również dla przyszłych badaczy, którzy zechcą podjąć refleksję nad komiksem w podobnym ujęciu.

Taki wybór wynika z przekonania, że refleksja teoretyczna osadzona w praktyce zyskuje dodatkowy wymiar – nabiera konkretności, a zarazem pełniejszej perspektywy. W części analitycznej koncentruję się na strukturze dzieł komiksowych, ich materialności i przestrzennej organizacji; natomiast w tej ostatniej części ukazuję, w jaki sposób te elementy funkcjonują w samym procesie twórczym: od koncepcji, przez scenariusz, po współpracę z ilustratorem i etap redakcyjny. Chcę raz jeszcze podkreślić, że architek(s)tura komiksu to nie tylko narzędzie analityczne, ale również sposób myślenia o tworzeniu, łączący intencje autora, strukturę dzieła i doświadczenie odbiorcy.



Ostatnim z pojęć zawartych w tytule niniejszej rozprawy, które wymaga jeszcze omówienia na tym etapie, jest twórczość dziecięca – rozumiana jako obszar kultury adresowanej do młodego odbiorcy, w tym również literatura dziecięca¹⁹. Wcześniej przywołałem już i

¹⁹ W rozprawie posługuje się najczęściej terminem „literatura dziecięca”, mimo że komiks – jako forma wizualno-werbalna – nie mieści się ściśle w granicach literatury w jej tradycyjnym rozumieniu. Traktuję go jednak jako integralny element twórczości kulturowej adresowanej do najmłodszych. Podejmowana tutaj problematyka – związana z definicjami, funkcjami i odbiorem literatury dla dzieci w naturalny sposób kieruje refleksję ku szerszym rozważaniom na temat dzieł tworzonych z myślą o najmłodszych odbiorcach, niezależnie od ich formalnej przynależności gatunkowej. Kwestia ta łączy się z kolejnym, niezwykle rozległym i ciekawym obszarem badań, jakim jest kultura dziecięca rozumiana nie tylko jako twórczość dzieci, lecz również jako szeroki nurt kultury dorosłych skierowanej do młodszych odbiorców. Temat ten – choć istotny – nie stanowi głównego przedmiotu tej rozprawy i nie został tu szerzej rozwinięty. Warto jednak zauważyć, że w literaturze przedmiotu pojawiają się liczne ujęcia wskazujące na wyjątkową pozycję twórczości kierowanej do dzieci w ramach kultury. Maria Szczepka-Pustkowska zauważa: „Kultura dla dzieci jako kultura dziecięca. Mówiąc o kulturze dziecięcej z perspektywy kultury nieocenionych przodków, wkraczamy głównie w świat dorosłych, którzy swoją twórczość adresują do najmłodszych. Są wśród nich pisarze i poeci, dramatopisarze, reżyserzy teatralni i filmowi, aktorzy, artyści plastycy, rysownicy i ilustratorzy, twórcy i wykonawcy różnych gatunków muzyki. O kulturze dziecięcej oglądanej przez pryzmat własnej twórczości mówią, że jest niczym nieskrępowana, czasami wręcz zuchwała, że w swoim najlepszym wydaniu funkcjonuje, jak wylęgarnia nowych środków wyrazu i pomysłów. Wielu postrzega ją jako SWÓJ azyl, znajdując w niej WŁASNĄ twórczą

rozjaśniłem znaczenie takich kategorii jak komiks, powieść graficzna czy architek(s)tura – teraz nadszedł czas, by uzupełnić ten zestaw o ostatni, równie istotny komponent. To właśnie literatura dziecięca będzie bowiem kontekstem, w którym – w dalszej części pracy – osadzę główny przedmiot mojej refleksji: analizę architek(s)tonicznych cech współczesnych komiksów tworzonych z myślą o młodym odbiorcy.

Choć sam komiks nie daje się zaliczyć do literatury w klasycznym rozumieniu tego pojęcia, nie sposób zaprzeczyć jego przynależności do szeroko rozumianej kultury dziecięcej; obszaru, który łączy w sobie elementy wizualne, językowe, edukacyjne i estetyczne, a jego celem jest komunikacja ze szczególnym typem odbiorcy, jakim jest dziecko. Z tego względu, by uchwycić specyfikę tej formy przekazu kulturowego i zrozumieć jego oddziaływanie, konieczne jest odniesienie się do dorobku badań nad literaturą dziecięcą. To właśnie w tym obszarze wypracowano wiele narzędzi służących analizie komunikatów kierowanych do najmłodszych, uwzględniających ich potrzeby poznawcze, emocjonalne, rozwojowe oraz specyfikę estetyki dziecięcej. Trudno byłoby zatem mówić o współczesnych komiksach dziecięcych bez uprzedniego zarysowania tego, czym właściwie jest literatura dla dzieci i jakie spory towarzyszą jej definicjom, granicom oraz kryteriom oceny.

Kwestia przynależności gatunkowej literatury tworzonej z myślą o młodych odbiorcach nie jest wolna od sporów – zarówno w środowisku akademickim, jak i w przestrzeni codziennego odbioru. Szczególnie problematyczne okazują się próby jednoznacznego wyznaczenia granicy między literaturą dziecięcą a młodzieżową. Jack Zipes, wybitny specjalista tego obszaru, zwraca uwagę na płynność kategorii analitycznych dotyczących badanego tematu. Jego zdaniem:

Granice między tymi kategoriami [czyli oznaczeniami wiekowymi, przyp. aut.] są płynne i często zmieniają się w zależności od czytelnika. Na przykład wielu nastolatków czyta tak zwane książki dla dorosłych, a wielu dorosłych rozwija się dzięki tak zwanym książkom dla dzieci. Tutaj również należy zadać sobie pytanie, czy termin „literatura dziecięca” obejmuje nastolatków, którzy poczuliby się urażeni, gdyby nazwano ich dziećmi. Czy zamiast tego nie powinniśmy używać kategorii „literatura dla dzieci i młodzieży”, tak jak określają ją Niemcy – *Kinder- und Jugendliteratur* – podobnie jak inne kraje²⁰?

przestrzeń, w której mogą realizować się nie tylko jako twórcy, lecz także jako ludzie”. Zob. M. Szczepaska-Pustkowska, *Esej o kulturze dziecięcej*, „Studia Edukacyjne”, nr 32/2014, s. 193.

²⁰ J. Zipes, *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*, t. 1, Nowy Jork 2006, s. 29. Wszystkie tłumaczenia z języków obcych, o ile nie zaznaczono inaczej, są tłumaczeniami własnymi autora.

W tym kontekście zdaniem badacza bardziej trafne może się okazać użycie kategorii „literatura dla dzieci i młodzieży” – wzorem niemieckich określeń. Z perspektywy prowadzonej w tej rozprawie analizy, istotne wydaje się uznanie tej płynności jako konstytutywnej cechy twórczości kierowanej do młodszych odbiorców. Nie sposób bowiem wyznaczyć jednej, nieprzekraczalnej linii demarkacyjnej pomiędzy dziełami dedykowanymi dzieciom, młodzieży i dorosłym, tym bardziej, że poziom rozwoju emocjonalnego i intelektualnego młodych czytelników jest zróżnicowany i często wymyka się schematom wiekowym. Z tego względu w niniejszej pracy będę posługiwał się określeniem „literatura dziecięca” w znaczeniu funkcjonalnym; mając przy tym na myśli zbiorczą kategorią obejmującą te utwory (w tym komiksy), które przez wydawców, instytucje kultury, badaczy i samych odbiorców klasyfikowane są jako skierowane do młodych czytelników. Tego typu ujęcie – mimo swojej ogólności – pozwala na zachowanie spójności terminologicznej, a jednocześnie otwartości wobec różnorodności twórczości przeznaczonej dla najmłodszych i nastoletnich odbiorców²¹.

Współcześnie literatura dla dzieci i młodzieży często utożsamiana jest z odrębnym segmentem wydawniczym, rozpoznawanym intuicyjnie po kolorowych okładkach, uproszczonym języku czy dużym rozmiarze liter. Zarówno w bibliotekach jak i księgarniach funkcjonuje ona jako osobna kategoria nie tylko wiekowa, ale również estetyczna i formalna. Choć taki podział może ułatwiać organizację oferty dla odbiorców, nie oddaje w pełni złożoności tego zjawiska. Stereotypowe skojarzenia z infantylnością lub dydaktyzmem nadal bywają żywe, mimo że literatura dziecięca przeszła w ostatnich dekadach istotną przemianę²². Pisarze i ilustratorzy prześcigają się dziś w oryginalnych rozwiązaniach,

²¹ Szerzej temat ten poruszają między innymi: M. Skowera, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorósłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne” nr 7/2017, s. 13–30; J. Papuzińska, *Inicjacje literackie. Problemy pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981; K. Reynolds, *Children's Literature: A Very Short Introduction*, Nowy Jork 2011.

²² „Współczesna literatura przeznaczona dla młodego odbiorcy charakteryzuje się dużą różnorodnością podejmowanych tematów i form literackich oraz nowatorskimi rozwiązaniami w konstrukcji fabuły. Liczne utwory nawiązują do kanonu literatury dziecięcej, ale otrzymały nowy »kostium« tematyczny i ilustracyjny, skrojony w pierwszej dekadzie XXI wieku. Z formami nieczystymi rodzajowo i stylowo, w których stosuje się cytaty, parodie i pastisze, sąsiadują bajki psychoterapeutyczne i psychoedukacyjne. Dawny »model ochrony« dziecka przed mówieniem, czytaniem w jego obecności o przemocy, cierpieniu, chorobie czy śmierci został zastąpiony »modelem przygotowania«. Teksty adresowane do młodych czytelników cechuje śmiałość podejmowanych zagadnień, świadome przekraczanie »tabu«, prowokowanie do rozmowy na tematy dotychczas skrętnie omijane w literaturze dla najmłodszych. Pojawiająca się problematyka inicjacyjna wprowadza w świat fizjologii, dojrzewania, seksualności już dzieci przedszkolne”. Zob. W. Matras-Mastalerz, *Nowe tendencje, zadania i funkcje współczesnej literatury dziecięco-młodzieżowej*, [w:] *Kultura czytelnicza dzieci i młodzieży. Szkice bibliologiczne*, red. M. Antczak, A. Brzuska-Kępa, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź 2013, s. 117.

szukając nie tylko nowoczesnych środków wyrazu, ale i głębszych tematów, które przemówią do wrażliwości młodego czytelnika.

W refleksji teoretycznej poświęconej literaturze dziecięcej toczą się nadal spory dotyczące jej zakresu i charakteru. Jest to dziedzina, która – mimo rosnącej liczby badań – nie została jeszcze całościowo opisana i uporządkowana. Tymczasem poza środowiskiem akademickim funkcjonuje bardziej intuicyjne rozumienie²³, bliskie temu, które zaproponowała brytyjska badaczka Kimberley Reynolds. Według niej literatura dziecięca to po prostu „materiały napisane po to, aby dzieci je czytały [...], publikowane przez wydawnictwa dziecięce oraz umieszczane na półkach w dziecięcych działach bibliotek czy księgarń”²⁴.

W tym miejscu warto także zwrócić uwagę na szczególną rolę dorosłych – nauczycieli, bibliotekarzy i rodziców – jako tych, którzy wprowadzają dziecko w świat książek. Ich wybory i wrażliwość estetyczna mają wpływ nie tylko na to, co najmłodszy czyta, ale również na to, jak postrzegana jest sama literatura dziecięca. Świadomość potencjału tego segmentu literatury – oraz zagrożeń wynikających z jego komercjalizacji – to dziś temat równie ważny dla krytyków literackich, jak i dla praktyków edukacji czy animacji czytelnictwa²⁵.

²³ „Mamy silne poczucie, że literatura dziecięca różni się czymś od literatury dla dorosłych. W praktyce bowiem każdy średnio wyrobiony czytelnik odróżni bez wahania utwór przeznaczony dla dzieci, nawet jeśli nie będzie miał do dyspozycji żadnych dodatkowych wskazówek w postaci szaty graficznej, ilustracji, podtytułów”. Zob. J. Papuzińska, *Inicjacje literackie. Problemy pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981, s. 109. Słowa uznanej pisarki i badaczki oddają powszechne przekonanie, że literatura przeznaczona dla dzieci ma cechy odróżniające ją od piśmiennictwa „dorosłego” – zarówno pod względem treści, jak i formy. Różnice te wynikają z konieczności uwzględnienia wieku, emocjonalności oraz możliwości percepcyjnych młodego odbiorcy.

²⁴ K. Reynolds, *Children's Literature: A Very Short Introduction*, przeł. (fragm.) M. Skowera, Nowy Jork 2011, s. 1; cyt. za M. Skowerą, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorobłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne”, nr 7/2017, s. 14.

²⁵ „Występujące często odniesienia do innych dzieł, intertekstualizm oraz eklektyzm, wymagają, by utwory dla młodego odbiorcy były czytane i objaśniane przez przewodnika: opiekuna, rodzica, nauczyciela, wychowawcę. Teksty te przybierają nierzadko postać intelektualnej gry z czytelnikiem. Być może właśnie dlatego, znana od kilku lat kampania społeczna »Cała Polska czyta dzieciom« znalazła swoją kontynuację w zaproponowanej przez Polskie Towarzystwo Biblioterapeutyczne akcji »Tato, mamo, przeczytaj to samo!«. Głównym celem tych działań było zaproszenie dzieci i rodziców do dialogu na temat wspólnie wybranych i przeczytanych książek. Lektura dawała nową szansę wzajemnego poznania się i zacieśnienia więzów rodzinnych. W tych samych utworach literackich dorośli i dzieci dostrzegali odmienne walory lekturowe. Nierzadko dorośli na nowo odkrywali książki, do których nie zaglądali od czasów dzieciństwa i, jak sami zanotowali w pokonkursowej ankiecie [...]”. Zob. W. Matras-Mastalerz, *Nowe tendencje, zadania i funkcje współczesnej literatury dziecięco-młodzieżowej*, [w:] *Kultura czytelnicza dzieci i młodzieży. Szkice bibliologiczne*, red. M. Antczak, A. Brzuska-Kępa, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź 2013, s. 117–118.

Kwestia różnicy między „literaturą dziecięcą” a „literaturą dla dzieci” również wymaga doprecyzowania²⁶. Choć pojęcia te bywają stosowane wymiennie – zarówno w języku potocznym, jak i w praktyce wydawniczej – z perspektywy badań literaturoznawczych takie utożsamienie okazuje się nieprecyzyjne. Polski historyk i teoretyk literatury Ryszard Waksmund zwraca uwagę, że „literatura dla dzieci” to przede wszystkim określenie intencji autora i wydawcy – tekstów kierowanych do młodego odbiorcy, często podporządkowanych funkcjom wychowawczym czy dydaktycznym²⁷. Z kolei „literatura dziecięca” odnosi się do dzieł, które w swojej formie i treści wyrażają dziecięcy sposób postrzegania świata, czerpiąc z dziecięcej wyobraźni, języka i wrażliwości. Na potrzebę takiego rozróżnienia wskazywał już wcześniej inicjator badań nad folklorem i całością kultury dziecięcej Jerzy Cieślowski, pisząc o różnicy między „wierszem dla dzieci” a „wierszem dziecięcym” – pierwszy z nich był adresowany do młodszych czytelników, drugi natomiast konstruowany z perspektywy dziecka jako podmiotu²⁸. W niniejszej rozprawie oba terminy stosuję rozważnie, z uwzględnieniem ich funkcjonalnych i historycznych kontekstów, przy czym nacisk stawiam na te formy, które w swojej strukturze i ekspresji wychodzą poza ramy dydaktyki, tworząc autonomiczny obszar wypowiedzi artystycznej.

Rozważając status literatury dziecięcej, trudno nie dostrzec jej roli wychowawczej i kulturotwórczej. Twórczość ta ma bowiem nie tylko bawić czy uczyć, ale też – a może przede wszystkim – przygotowywać młodego odbiorcę do dorosłego życia oraz aktywnego uczestnictwa w kulturze. Pokazywanie mu różnorodnych rozwiązań artystycznych, rozwijanie wyobraźni i kształtowanie wrażliwości estetycznej są niezbędnymi elementami procesu budowania kompetencji kulturowych. W swojej analizie Maciej Skowera, zajmujący

²⁶ Jak zauważa Maciej Skowera (poszerzając tę problematykę o jeszcze jeden wątek) „[...] pisze się przecież o »literaturze dziecięcej« i »dla dzieci«, »młodzieżowej« i »dla młodzieży«, ale też o »literaturze dla dzieci i młodzieży«, »dziecięcej i młodzieżowej«, czy też »dziecięco-młodzieżowej«. Ujawniają się tu dwa problemy. Pierwszym z nich jest kwestia wyboru formy zawierającej przysłówkę (»dla«) bądź przymiotnikowej: znane są bowiem koncepcje, zgodnie z którymi formuła zawarta w słowach »literatura dla dzieci« wiąże się z intencjonalnością, nachyleniem ku odbiorcy, teleologicznością i funkcją użyteczną tekstu, a nazwa »literatura dziecięca« sugeruje paidialność i przesunięcie punktu ciężkości ku kategoriom literackim oraz walorom estetycznym. [...] Drugim problemem jest temat łączenia »dzieci« i »młodzieży« bądź oddzielania ich od siebie: według niektórych to jedna grupa odbiorców, a zdaniem innych – wręcz przeciwnie. Konieczne staje się podjęcie trudnej decyzji, czy należy mówić o jednym systemie literackim, czy o systemach odrębnych [...]. Dodajmy, że nie jest też łatwo ustalić, kiedy »kończy się« dzieciństwo, a »zaczyna« wiek młodzieńczy”. Zob. M. Skowera, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorósłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne” nr 7/2017, s. 15.

²⁷ R. Waksmund, *Od literatury dla dzieci do literatury dziecięcej*, Wrocław 2000, s. 6–7.

²⁸ J. Cieślowski, *Wiersz dziecięcy*, „Miesięcznik Literacki”, nr 5/1971, s. 15.

się zagadnieniami związanymi z przekształceniami baśni oraz szeroko pojętą kulturą i literaturą popularną, wskazuje, że:

[...] zasady kulturowe są jednakowoż zasadami wprowadzonymi przez ludzi dorosłych. Stąd też modelują oni obraz literatury dziecięcej (i ten zaświadczony w konkretnych utworach, i ten funkcjonujący jedynie jako typ idealny), odnosząc się do własnych założeń, fantazji i oczekiwań; własnych sądów i norm. Można uznać, że opowieści przeznaczone na pierwszy rzut oka dla dzieci pozwalają na stworzenie i utrzymanie iluzorycznego „imperium dzieciństwa”, w istocie wymyślonego przez ludzi niebędących dziećmi i obłożonego narzuconymi przez nich regułami.²⁹

Refleksja Skowery przypomina, że literatura dziecięca jest dziełem świata dorosłych projektowanym z ich perspektywy, oczekiwań i wartości. To dorośli – rodzice, nauczyciele, bibliotekarze – dokonują wyborów lekturowych, a sam fakt obecności książki na półce nie musi jeszcze oznaczać, że została ona rzeczywiście zaakceptowana czy pokochana przez młodego odbiorcę. By w pełni zrozumieć odbiór literatury dziecięcej, potrzebne byłyby pogłębione badania czytelnicze z udziałem samych dzieci, których głos nadal rzadko przebija się w dyskusji teoretycznej.

Wszystkie przywołane dotąd refleksje teoretyczne prowadzą do zasadniczego wniosku: literatura dziecięca nie jest jedynie wersją uproszczoną czy „łagodniejszą” literatury dla dorosłych, lecz stanowi osobną przestrzeń piśmiennictwa, rządzącą się własnymi prawami, formami i celami. Jak wskazuje wybitna polska prozaiczka i badaczka Joanna Papuzińska, jej odrębność manifestuje się nie tylko w poetyce, słownictwie czy strukturze narracyjnej, ale również w wyraźnym systemie kanonów, takich jak obecność dziecięcego bohatera, zmienność nastrojów, ograniczenia dotyczące treści drastycznych oraz silny ładunek emocjonalny i elementy fantastyczne, które odpowiadają potrzebom młodego czytelnika³⁰. Co więcej, literatura ta posiada swoistego odbiorcę – z własnym kręgiem czytelniczym, ustalonymi gustami i oczekiwaniami – a także niezwykle szeroki wachlarz gatunkowy, tematyczny i estetyczny³¹.

Bibliotekarka Anita Romulewicz w tekście zatytułowanym *Status oraz wyznaczniki współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*³² podkreśla, że nie bez znaczenia dla badania tej

²⁹ M. Skowera, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorósłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne” nr 7/2017 r., s. 22.

³⁰ J. Papuzińska, *Inicjacje literackie. Problem pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981, s. 113.

³¹ J. Cieślowski, *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy, wyobrażenia dziecka, wiersze dla dzieci*, Wrocław 1967.

³² A. Romulewicz, *Status oraz wyznaczniki współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*, Archiwum Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Olsztynie, https://archiwum.wbp.olsztyn.pl/bwm/3-4_04-ie/lit2.htm [dostęp: 17.04.2025].

literatury pozostaje także kontekst społeczno-kulturowy. W miarę rozwoju badań psychologicznych i socjologicznych przypadających na drugą połowę XX wieku wzrosło zainteresowanie specyfiką dzieciństwa i młodości jako osobnych kategorii egzystencjalnych. Zwrócono uwagę na wielowarstwowość potrzeb młodych odbiorców, co pozwoliło autorom literatury dziecięcej lepiej dostosowywać formę i tematykę dzieł do konkretnych etapów rozwoju i sytuacji życiowych dzieci i młodzieży.

Dla mnie, jako autora tej rozprawy, oczywiste jest traktowanie literatury dziecięcej jako zjawiska odrębnego od literatury dla dorosłych, zarówno pod względem estetyki, jak i funkcji kulturowej. Tę tezę popierają opinie badaczy. Cieślikowski nazwał literaturę dla dzieci „osobną”³³ (1985), zaś Czesław Hernas „czwartą”³⁴ (1979), co dobitnie podkreśla jej autonomiczny status w ramach piśmiennictwa. W dalszej części pracy traktuję ją więc jako wyraźnie odrębny, wieloaspektowy i dynamiczny fenomen kulturowy. Taki, który wymaga osobnych narzędzi analizy, i który nie może być sprowadzony do dydaktycznego dodatku do literatury głównego nurtu.

³³ J. Cieślikowski, *Literatura osobna*, Warszawa 1985.

³⁴ Cz. Hernas, *Potrzeby i metody badania literatury brukowej*, [w:] *O współczesnej kulturze literackiej*, t. 1, red. S. Żółkiewski, M. Hopfinger, Wrocław 1973, s. 15–45.

Rozdział 1.

Komiksologiczny chaos,
czyli jak można odczytywać stan badań

W literaturze przedmiotu – zarówno w ujęciach kulturoznawczych, literaturoznawczych, jak i medioznawczych – wielokrotnie powraca teza o niedocenieniu komiksu jako formy artystycznej. Autorzy opracowań wskazują na jego długotrwałą marginalizację lub wręcz ignorowanie na tle innych mediów, takich jak film czy literatura. Odzwierciedla się to w opinii jednego z pierwszych polskich badaczy komiksu, Krzysztofa Teodora Toeplitza, według którego „komiks, akceptowany entuzjastycznie przez rzesze prostych odbiorców i lekceważony przez kręgi kulturowe, uznany został za synonim drugorzędności i prymitywu, zanim jeszcze zdołano sobie zdać dokładnie sprawę z jego istoty i znaczenia dla kultury współczesnej”³⁵. W publikacji *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego* pochodzącej z lat 80. badacz zwraca uwagę na potężny zasięg i popularność opisywanego fenomenu wśród szerokiej publiczności. Podkreśla również, że opowieści obrazkowe pozostają tematem pomijanym przez specjalistów zajmujących się opracowaniem naukowym zjawisk okołokulturowych. Opinia Toeplitza koresponduje z głosem Gilberta Seldes, który – jako pierwszy – posłużył się pojęciem *comic strip*³⁶:

Spośród wszystkich żywotnych sztuk komiks jest najbardziej pogardzany, chociaż obok filmu jest on najbardziej popularny. Około dwudziestu milionów ludzi śledzi z ciekawością, zainteresowaniem i rozbawieniem przygody pięciu lub dziesięciu bohaterów komiksowych, fakt jednak, że to czynią, uważany jest przez tych, którzy pretendują do kultury i dobrego smaku, za objaw rażącej wulgarności, głupoty, a także za rezultat nieudanego, zwichniętego życia. Należy koniecznie dodać, że ci, którzy noszą się z takimi poglądami na temat komiksu, z reguły jedynie bardzo nieregularnie oglądają obiekt swego niesmaku³⁷.

Krytyk zwraca uwagę na jedną z przyczyn niechęci, jaką niektóre środowiska akademickie żywiły wobec komiksu. Zauważa, że badacze kultury – często uprzedzeni wobec tej formy wypowiedzi artystycznej – nie poświęcali jej wystarczającej uwagi, co prowadziło do licznych zaniedbań w rozwoju refleksji teoretycznej nad tym medium. Zjawisko marginalizacji komiksu, o którym piszą zarówno Seldes, jak i Toeplitz, da się zaobserwować w wieloletnim dyskursie kulturoznawczym (akademickim i popularnonaukowym). Pomimo tej sytuacji twórcy opowieści graficznych konsekwentnie rozwijali swoje dzieła, poszukiwali nowych środków wyrazu i rozszerzali zakres

³⁵ K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 6.

³⁶ G. Seldes, *The Seven Lively Arts*, Nowy Jork/Londyn 1924, s. 213–230. W tej publikacji Seldes dzieli się przemyśleniami na temat różnych form artystycznego wyrazu.

³⁷ G. Seldes, *The Seven Lively Arts*, przeł. (fragm.) K. T. Toeplitz, Nowy Jork, 1957, s. 193; cyt. za K. T. Toeplitzem, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 9–10.

podejmowanych tematów. Towarzyszyło temu stopniowe zwiększanie się zainteresowania czytelników, dostrzegających w komiksie coraz więcej wartości estetycznych i treściowych³⁸. Poglądy wyrażone przez Toeplitza i Seldes często uznawane są za jedne z pierwszych znaczących impulsów dla rozwoju opracowań komiksoznawczych³⁹ – Toeplitz odegrał tę rolę na gruncie polskim, natomiast Seldes w szerszym, międzynarodowym kontekście. W kontekście ich dociekań badawczych warto zapytać o to, czy komiks nadal pozostaje formą sztuki cieszącą się dużą popularnością wśród czytelników (a zarazem wciąż bagatelizowaną przez środowiska akademickie)? A może jego status uległ zmianie wraz z początkiem nowego stulecia?

Po 2000 roku Wojciech Birek, jeden z czołowych komiksologów w Polsce, podkreślał, że „sensowność formułowania teorii komiksu nie ulega wątpliwości. Jak każde zjawisko, obecne w naszej rzeczywistości – komiks zasługuje na rzetelny, systemowy opis, określający jego specyficzną naturę i właściwości”⁴⁰. Birek, inspirując się rozważaniami francuskojęzycznego badacza Thierry’ego Groensteena, podzielił historię polskiego dyskursu krytycznego związanego z komiksem na pięć okresów⁴¹. Jak pisał:

Przez długie lata komiks był w Polsce medium kłopotliwym, niechcianym, w ostateczności ledwie tolerowanym, a tym samym nie zasługującym na poważną refleksję teoretyczną. Nawet sporadyczne próby teoretycznego opisu komiksu ograniczały się do podstawowych problemów lub zbaczały w stronę zagadnień, dla samej teorii komiksu marginalnych. Poważniejsze próby sformułowania teorii komiksu po polsku datują się na połowę lat osiemdziesiątych, dopiero w poprzedniej dekadzie przybierając postać zauważalnego i znaczącego dorobku, głównie za sprawą konsekwentnie zajmującego się tą dziedziną Jerzego Szyłaka⁴².

³⁸ W dalszych rozważaniach autor *Sztuki komiksu...* wchodzi z amerykańskim krytykiem w dyskusję, twierdząc, że jego stanowisko nie jest wolne od zastrzeżeń; Seldes twierdzi bowiem, że w komiksie jest „wiele monotonnej głupoty, taniego dowcipkowania, humoru z wieczorków towarzyskich, który jest szczególnie ponury”. Por.: G. Seldes, *The Seven Lively Arts*, przeł. (fragm.) K. T. Toeplitz, Nowy Jork, 1957, s. 193; cyt. za K. T. Toeplitzem, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 9–10.

³⁹ Pojęcia takie jak „komiksologia”, „komiksoznawstwo” czy „komiksolog” są ogólnoprzyjęte i będę się nimi posługiwał w rozprawie za Pawłem Gąsowskim, piszącym: „Terminy te należy traktować użytkowo – komiksologiem może być literaturoznawca, socjolog, filmoznawca czy ekonomista. Innymi słowy, każdy, kto zechce uczynić narracje obrazkowe obiektem swojego badawczego zainteresowania”. Zob. P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 17.

⁴⁰ W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 4.

⁴¹ Thierry Groensteen w pracy *Système de la bande dessinée* przywołuje czteropunktowy podział dziejów dyskursu krytycznego dotyczącego komiksu zaproponowany pierwotnie przez Pierre’a Fresnault-Deruelle w roku 1990. Por.: T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paryż 1999, s. 2.

⁴² W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 7.

W swojej monografii komiksoznawca (wzmiankując prace Jerzego Szyłaka, Janusza Dunina, Sławomira Magali, Ryszarda K. Przybylskiego, Toeplitza oraz Krzysztofa Skrzypczyka)⁴³ zwrócił szczególną uwagę na rozwój badań nad tym fenomenem na przestrzeni lat, uznając go za zjawisko złożone, opatrzone wieloma uchybieniami. W kontekście moich rozważań szczególne znaczenie będzie miał ostatni z etapów wyróżnionych przez Birka w jego typologii badań nad komiksem. Pozostałe z nich to kolejno: etap krytyki ideologicznej i estetycznej; okres popularyzacji i pierwszych postulatów metodologicznych; okres prób opisu badanego zjawiska; okres analiz i opracowań monograficznych. W opinii badacza studia te przypadają na ostatnie dekady XX wieku, czyli na pierwsze próby definiowania zjawiska komiksu przez m.in. Toeplitza. Natomiast następujący po nich „okres autorefleksji, polemik i prób instytucjonalizacji” rzeszowski badacz datuje na pierwszą dekadę XXI wieku⁴⁴. Uczony zauważył przy tym, że równocześnie w polskim dyskursie akademickim pojawił się nurt rozważań, których celem była rewizja lub doprecyzowanie stanowisk dotyczących fundamentalnych kwestii komiksoznawstwa. Wśród nich pojawiła się także „jałowa” dyskusja wokół zastąpienia odbieranego często w sposób pejoratywny terminu „komiks” na *story art*⁴⁵. W swojej rozprawie Birek wyraźnie akcentuje znaczenie nowo powstających instytucji, które miały na celu popularyzację wiedzy o komiksie. W tym kontekście wymienia m.in. projekt badawczo-wydawniczy Centrala – Sztuka Komiksu

⁴³ Tamże.

⁴⁴ Oryginalnie Birek w swej dysertacji napisał: „okres autorefleksji, polemik i prób instytucjonalizacji (druga dekada XXI wieku)”. W. Birek, Główne problemy teorii komiksu [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 9. Tekst polskiego badacza został napisany w pierwszej dekadzie XXI wieku, wobec tego jestem przekonany, że właśnie to miał na myśli Birek.

⁴⁵ Dyskusję dotyczącą między innymi nazewnictwa podjął Jerzy Szyłak w drugiej części *Komiksu w szponach miernoty* (Warszawa 2013, s. 169-170). Próby zmiany nazwy opisywanego zjawiska podjął się też Birek w swym magisterium. Powołując się na wieloznaczność terminu „a także szereg niepożądanych konotacji utrwalonych w potocznej świadomości czyni z nazwy »komiks« dość wątpliwej wartości element konstrukcji teoretycznej, która wymaga pewnej precyzji i obiektywizmu. Stąd też decyzja zastąpienia jej przez inne, bardziej adekwatne w stosunku do potrzeb pracy określenie. Jest nim właśnie termin »opowieść rysunkowa«” – oczywiście naukowiec po kilku latach porzucił ten pomysł. W. Birek, *Poetyka opowieści rysunkowej. Zagadnienie potencjalności tworzyw*, [rozprawa magisterska, Uniwersytet Łódzki], <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/birek1988.pdf> [dostęp: 20.02.2022]. Odbiorcy chcący bardziej szczegółowo prześledzić spory środowiskowe dotyczące funkcjonowania terminu „story art” w kontekście komiksu mogą znaleźć więcej informacji w opracowaniach: J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016, s. 14; J. Woynarowski, *Nie chcę zmieniać terminu „komiks” na „story art”*, [w:] *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*, red. S. Frąckiewicz, Warszawa 2012, s. 381; J. Woynarowski, *Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu*, [w:] *Kultura niezależna w Polsce 1989–2009*, red. P. Marecki, Kraków 2010.

Europy Środkowej, funkcjonujący od 2008 roku, oraz powstanie Łódzkiego Centrum Komiksu. Ten fragment swoich rozważań podsumowuje następująco:

Badacz, pragnący zorientować się w stanie posiadania polskiej komiksologii, staje więc przed szeregiem trudności natury technicznej, związanych z ogromnym rozproszeniem tekstów o komiksie, zróżnicowaniem ich wartości i zawartości, a także z panującym w nich chaosem metodologicznym. Polskiej wiedzy o komiksie brak właściwego dziedzinom badań naukowych uporządkowania i dyscypliny, które to cechy dopiero w ostatnich latach zaczynają się konstituować⁴⁶.

Z perspektywy czasu zauważam, że zarówno rozprawom naukowym, jak i artykułom popularyzatorskim podejmującym temat historii i krytyki komiksu często towarzyszy charakterystyczny ton nacechowany rozczarowaniem i pretensjami kierowanymi pod adresem bliżej nieokreślonego środowiska naukowego oraz intelektualnego (krytyków, recenzentów itp.). Autorzy tych wypowiedzi zarzucają wieloletnie zaniedbania oraz bagatelizowanie fenomenu komiksu, co miało skutkować poważnymi zaległościami w jego akademickim opracowaniu. Krytyczne głosy często wskazują, że przyczyną tego stanu rzeczy było „błądzenie” wśród teorii okołoliterackich i okoł artystycznych – poszukiwanie koncepcji, które mogłyby okazać się przydatne w opisie komiksu jako zjawiska nowego na gruncie akademickim, ale jednocześnie mocno już osadzonego w kulturze popularnej. Chciałbym jednak zdystansować się od „sceptycyzmu” przejawianego w środowisku komiksoznawców. Badacze nie zwracają bowiem uwagi na to, jak silną rolę w procesie „odczarowywania” komiksu – jako wartościowej formy wyrazu artystycznego i literackiego, zdolnej przyciągnąć uwagę czytelnika oraz przekazywać treści o istotnym znaczeniu – odegrało środowisko szkolne. Widząc rosnące zainteresowanie dzieci i młodzieży historiami obrazkowymi, nauczyciele próbowali wpleść ten rodzaj sztuki w podstawę programową. Dobrym przykładem jest obecność komiksów czy powieści graficznych w kanonie szkolnych lektur w Stanach Zjednoczonych. Rocco Versaci, nauczyciel i pionier w dziedzinie wykorzystania powieści graficznych w nauce, na łamach oficjalnego czasopisma Krajowej Rady Nauczycieli opisał jak duży wpływ mają komiksy w kształtowaniu młodych umysłów⁴⁷. Inkorporację komiksu w środowisko szkolne można dostrzec także na polskim gruncie, o czym pisał autor książek dla dzieci Juliusz Wasilewski:

⁴⁶ W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 7.

⁴⁷ R. Versaci, *How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective*, „The English Journal”, nr 91/2001, 61–67.

Część nauczycieli uznaje komiksy za publikacje mało wartościowe, pozbawione walorów artystycznych i edukacyjnych, przedstawiające świat w sposób uproszczony, zubażające język do krótkich komunikatów i onomatopei. W ich popularności widzi zagrożenie dla książki i czytelnictwa „prawdziwej” literatury. Komiks zasługuje na coś więcej⁴⁸.

Zauważalna jest więc zmiana w podejściu do omawianego zagadnienia w środowiskach odpowiedzialnych za kształtowanie przyszłych czytelników. Można nawet przypuszczać, że w przyszłości pojawią się badacze, którzy nie tylko wychowywali się na komiksach, lecz także korzystali z merytorycznego wsparcia wykwalifikowanych dydaktyków.

Warto byłoby doprecyzować, jakie są obecnie reprezentatywne stanowiska badaczy-kulturoznawców wobec studiów nad komiksem. W tym celu postanowiłem przytoczyć główne założenia najnowszych publikacji podejmujących temat badań nad tą formą wypowiedzi artystycznej autorstwa Michała Wróblewskiego⁴⁹ i Matyldy Sęk-Iwanek⁵⁰. Czynię to, ponieważ w wymienionych pracach znaleźć można syntetyczne ujęcia najważniejszych problemów omawianych w ramach współczesnych komiksoznawczych refleksji. Będę jednak odnosił się do podejmowanych przez nich zagadnień w sposób krytyczny, starając się je zaadaptować na potrzeby własnej rozprawy.

Rozmyte granice

We wstępie do swojej monografii Wróblewski stwierdza:

Badania nad komiksem, relatywnie nowe i obecne w wielu dyskursach, doskonale ilustrują problemy, z którymi boryka się (po)nowoczesna humanistyka. Z jednej strony kłopotliwy staje się sam przedmiot dociekań, granice rozmywają się w zestawieniu z równoprawnymi, a zarazem niekoniecznymi i niewystarczającymi metodologiami, mierząc się ze swym kulturowym uwarunkowaniem, a jednocześnie słabym profesjonalizmem dyskursu literaturoznawczego i wielotorowością badań kulturoznawczych. Z drugiej strony mimo włączenia w obszar zainteresowań badawczych humanistów – między innymi wskutek tego właśnie kulturowego zwrotu teorii – komiks wraz z innymi reprezentacjami kultury popularnej wciąż spotyka się z akademickim odręcaniem, które jest wynikiem

⁴⁸ J. Wasilewski, *Komiks – niedoceniany sprzymierzeniec*, „Biblioteka w Szkole”, <https://biblioteka.pl/arttykul/Komiks-niedoceniany-sprzymierzeniec/9412> [dostęp: 03.01.2024].

⁴⁹ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016.

⁵⁰ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021.

prób utrzymania dawnych stratyfikacji oraz naukowej kompetencji zapewnionej przez strukturalizm. Komiks ogniskuje te sprzeczne tendencje⁵¹.

Autor zaznacza, że interesują go rozmyte granice w badaniach nad komiksem, a co za tym idzie metodologia, na której bazuje, będzie częściowo literaturoznawcza (jako że komiks według jego rozważań wyrasta z tradycji literackich⁵²). Równie mocno podkreśla wielotorowość badań kulturoznawczych. Charakteryzuje on omawiany fenomen jako polisemiotyczny tekst kultury, który „otwiera się na wielość dyscyplin badawczych od literaturoznawstwa i semiotyki przez filmoznawstwo, krytykę i teorię sztuki po tekstologię i językoznawstwo we wszystkich jego wariantach”⁵³. To z kolei wiąże się z ogromem narzędzi przeznaczonych do jego badań. Jednak według naukowca problem polega nie na niewystarczającej ilości publikacji związanych z komiksem, a na ich zbyt dużej ilości, przy czym żadna z nich nie jest wystarczająco „zadowalająca” (zwłaszcza w interesującym go najbardziej zagadnieniu genologii). W związku z tym pisze:

Wydaje się, że można postulować, aby przedmiotem zainteresowania nowej genologii były przemiany gatunkowe i medialne, łańcuchy polityczne, sieciowość, relacyjność elementów polisystemów (także relacje zewnątrztekstowe), remediacja i tekst w przestrzeni nowych mediów oraz gatunki hybrydalne, które to najczęściej reprezentują doświadczenie ponowoczesne, i postawy krytyczne charakterystyczne dla Nowej Humanistyki — zwanej także post-humanistyką lub post-teorią⁵⁴.

Próba ułożenia nowej genologii (czyli wpisującej się w kulturowe teorie oraz post-teorie)⁵⁵ doprowadza Wróblewskiego do skonstruowania swoistej deklaracji obejmującej

⁵¹ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 11.

⁵² W swojej rozprawie nie poświęcam szczególnego miejsca teoretycznym splotom literaturoznawstwa i kulturoznawstwa w badaniach nad komiksem. Zagadnieniem tym zajmują się m.in.: A. Gawęda, *Książka, ale nie literatura*, „Więź”, nr 2(672)/2018, s. 195–203; W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014.

⁵³ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 11.

⁵⁴ Tamże, s. 13.

⁵⁵ Wróblewski w miejscu ułożenia nowej genologii i swojej argumentacji powołuje się na Ewę Domańską: „Wydaje się także, że to nie tyle chodzi o role, które literaturoznawcy czy kulturoznawcy mieliby odgrywać, ale o cele badawcze reprezentowanych przez nich dyscyplin. Żyjemy w czasie, który wymaga redefinicji humanistyki i jej dziedzin oraz znalezienia nowych sposobów legitymizacji jej istnienia. Powinniśmy rozważyć, jaki rodzaj pytań usprawiedliwia naszą wiedzę i podejścia badawcze? Czy są to pytania o demokrację, sprawiedliwość, prawa człowieka, etykę, Boga, przetrwanie gatunków lub/i życia na ziemi. Ponadto ciągle zmienia się rozumienie samego pojęcia kultury, a także tego co społeczne (...)”. K. Więckowska, *O nowej humanistyce z Ewą Domańską rozmawia Katarzyna Więckowska*, „Litteraria Copernicana”, nr 2(8)/2011, s. 223; cyt. za: M. Wróblewskim, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 14.

niemożliwość uprawiania badań nad gatunkiem oraz rodzajami tekstów kultury charakteryzujących się obiektywnością, autonomią i nazwaną przez badacza „czystą akademickością” odłączoną od położenia (rynkowego, socjologicznego medialnego czy politycznego) i wzrastania wszystkich tekstów. W związku z tym komiksoznawca stawia sobie za cel przyjrzenie się gatunkom i ich ewolucji z szerszej perspektywy. Pragnie także określić kontekst i motywację kulturową, w której te gatunki są osadzone. Ponieważ założenia przyjmowane przez badacza korespondują z moim projektem rozprawy doktorskiej (skoncentrowanym na ukazaniu komiksu jako dzieła wieloznacznego – zarówno pod względem formy, jak i treści – będącego jednocześnie przedmiotem refleksji artystycznej i produktem rynku), postanawiam je pokrótce przytoczyć.

W swojej monografii Wróblewski skupia się na powieści graficznej, czyli formie komiksowej, która czerpie z tradycji powieści literackiej i do tego rodzaju narracji się zbliża. Badacz zaznacza, że *graphic novel* charakteryzuje się: wieloznakowością, niejednorodną narracją, hybrydycznością, transgatunkowością, dodatkowo „wskazuje na swoją literackość, jednocześnie testując granice tej kategorii”⁵⁶. Powieść graficzna stanowi idealny przykład tego, jak narzędzia nowej genologii mogą się sprawdzić „w praktyce” – ze względu na różnorodność podejść, którymi można badać komiks. Uczony sygnalizuje, że nie wyznaczono jak dotąd zadowalających granic gatunkowych *graphic novel*, a praktykę posługiwania się tym terminem cechuje dowolność⁵⁷. Z perspektywy chronologii należy zauważyć, że wielu badaczy podjęło się prób scharakteryzowania cech dystynktywnych powieści graficznej⁵⁸, najczęściej wymieniając cechy „wskazujące na podobieństwo do

⁵⁶ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 15.

⁵⁷ „Na przykład w polskich mediach nadal powszechne jest posługiwanie się tym pojęciem jako znacznikiem każdego komiksu, który według recenzenta lub krytyka przedstawia jakąś wartość – artystyczną, estetyczną, etyczną, kulturotwórczą itp. We Francji powieściami graficznymi często nazywa się dowolne wydania albumowe komiksowych seriali, które w obrębie jednego odcinka (ok. 50 stron) prezentują względnie zamkniętą całość fabularną. W Stanach Zjednoczonych dowolność nazewnictwa posuwa się jeszcze dalej: amerykańskie wydawnictwa nazywają powieściami graficznymi nawet zbiorcze wydania zeszytów komiksowych (włącznie z superbohaterskimi). Każdy taki zbiór, wydany w formie odpowiednio grubej książki, podpisuje się tym terminem. Na polskim rynku komiksu da się zaobserwować podobne procesy”. Tamże, s. 16.

⁵⁸ W tym miejscu Wróblewski powołuje się na jedno z najnowszych na polskim gruncie badań nad komiksem, czyli klasyfikację Birka zamieszczoną w czasopiśmie „Zagadnienia Rodzajów Literackich”: „Powieść graficzna (ang. *graphic novel*, fr. *roman graphique*, bd *roman*): jedna z trzech podstawowych form genologicznych komiksu (obok komiksu prasowego i zeszytu [albumu] komiksowego), ukształtowana w latach 60. XX wieku, a od lat 80. traktowana jako równoprawna i istotna artystycznie odmiana komiksu najbliższa literaturze. Jej wyznaczniki genologiczne to: deheroizacja w zestawieniu z bohaterami o nadludzkich możliwościach w tradycyjnym komiksie, realizm w konstrukcji świata przedstawionego, często pierwszoosobowa forma narracyjna obejmująca zamkniętą strukturę fabularną ukształtowaną na wzór literackiej powieści, autobiografizm, pogłębiona motywacja psychologiczna, odniesienia do tradycji gatunkowych literatury, takich jak powieść o dojrzewaniu, powieść środowiskowa, kronika rodzinna, literatura faktu itp. oraz duża – w

powieści literackiej, wyraźne kategorie początku i końca, fabularną ciągłość konstrukcji, posługiwanie się narracją literacką, skierowanie do dorosłego odbiorcy, świadomy zamysł artystyczny tekstu, położenie nacisku na kształt estetyczny, skłonność do szukania nowych środków wyrazu oraz objętość takiego wydawnictwa”⁵⁹. Koncepcja „rozmytych granic” Wróblewskiego zakłada przy tym, że nie jest możliwe zdefiniowanie komiksu oparte na klasycznych teoriach kategoryzacji ze względu na różnorodność i innowacyjność rozwiązań wykorzystywanych przez artystów tego gatunku. Autor *Powieści graficznej...* sugeruje, iż konstruując podstawę nowej genologii komiksu, można oprzeć się na klasycznej teorii łańcuchów politypicznych Stefana Sawickiego⁶⁰ oraz na badaniach nad literaturą masową wynikającą z przemian wokół komunikacji i technologii. Tego rodzaju rewizje i przesuwanie granic dotychczasowych pojęć są charakterystyczne nie tylko dla dyskursu naukowego, lecz także dla samej kultury współczesnej.

Szczególnie przydatny dla prowadzonych w rozprawie rozważań okazuje się zwięzły zarys historii komiksu, który został uporządkowany i przedstawiony przez Wróblewskiego. Stanowi on dla mnie ważne odniesienie i umożliwia umiejscowienie zmian w percypowaniu komiksu jako formy artystycznej. Dzięki niemu łatwiej dostrzec, co się zmieniło w jego badaniach oraz jakie mogły być przyczyny tych przemian. Idąc za myślą uczonego, należałoby więc odnotować fazę „od *prahistorii* do protokomiksów” (uwzględniającą narodziny tej formy sztuki w XIX wieku⁶¹, jej zabarwienie humorem), okres „pierwszych

zestawieniu z innymi postaciami komiksu – objętość (...)”. W. Birek, *Powieść graficzna*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (103–104)/2009, s. 248.

⁵⁹ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 16.

⁶⁰ S. Sawicki, *Poetyka, interpretacja, sacrum*, Warszawa 1981, s. 111–122.

⁶¹ Kwestia narodzin komiksu wciąż budzi kontrowersje wśród badaczy – polemikę tę uwzględnia również Wróblewski. Omawiając zagadnienie tzw. protokomiksów, polski uczonego przywołuje koncepcje Mario Sarceniego, który dostrzega związki między współczesnym komiksem a systemami komunikacyjnymi wczesnych cywilizacji. Następnie zostają przywołane obrazkowe manuskrypty odkryte przez Hernána Cortésa – rzymska Kolumna Trajana oraz Tkanina z Bayeux przedstawiające kolejno Normanów pod wodzą Wilhelma Zdobywcy oraz bitwę pod Hastings z 1066 roku. Następnie Wróblewski przywołuje malarstwo, jako medium umożliwiające ukazanie sekwencji zdarzeń, na podstawie którego zaanektowało tekst słowny (nie występowały one jednak jednocześnie). Gdy mowa o historii komiksu należy wskazać uwarunkowanie historyczne, które umożliwiło temu rodzajowi sztuki ekspansję i krystalizację do ostatecznej formy – rozwój prasy, gdzie obie warstwy (ikoniczna i językowa) zaczęły łączyć się w całość. Nowa forma artystyczna i narracyjna zrodziła się z rycin i ilustracji, towarzyszących powieściom drukowanym w odcinkach na łamach gazet i czasopism. Wróblewski w tym miejscu powołuje się na *Klub Pickwicka* Karola Dickensa oraz rysunki satyryczne publikowane w angielskiej prasie. Jak zauważa badacz „za prekursorów komiksu uważa się przede wszystkim Rudolphe’a Töpffera, jego ucznia Gustave’a Doré’a oraz Wilhelma Buscha. Zerwali oni z zasadą podporządkowania ilustracji tekstowi i stworzyli nowatorskie sposoby ekwiwalentyzacji słowa przy pomocy obrazu. Z tej trójki Töpffer i Busch przyczynili się szczególnie do ukonstytuowania komiksu jako medium osobnego. Pierwszy z nich stworzył podstawowy model obrazkowej narracji, której towarzyszy tekst, drugi zaś

komiksów” (autor zwraca uwagę na ich debiut na rynku książki oraz popularyzację w prasie, co, jak twierdzi, doprowadziło do „strącenia tego zjawiska z panteonu sztuk”. To właśnie wówczas zaczęło się kształtować dewaloryzujące myślenie o komiksie, wpisujące się w opozycję między kulturą „wysoką” a „niską”), „lata 20. i 30. XX wieku” (początki komiksów awanturniczo-przygodowych, pojawienie się przełomowych w kompozycji komiksu dymków dialogowych oraz gwałtowny wzrost liczby odbiorców tej sztuki).

Dalsze „przełomy” możliwe do wyodrębnienia w historii komiksu to „narodziny superbohaterów” (których to postacie prawie całkowicie zdominowały rynek komiksowy w Stanach Zjednoczonych, wprowadzając do świadomości odbiorców Batmana czy Supermana). Wokół każdego z nich powstawały „konkurencyjne uniwersa, w których rozgrywały się nieprzerwanie potyczki Dobra ze Złem”⁶²). Badacz w swojej typologii wyróżnia także okres II wojny światowej i pierwszych lat po wojnie, kiedy to rysunek stał się „narzędziem w rękach władzy”⁶³. Pod wpływem wydarzeń historycznych Europa pod okupacją nazistowską została odcięta od amerykańskiej kultury, co pozwoliło na wypracowanie własnych wzorców gatunkowych⁶⁴. Wróblewski zauważa zmianę w postrzeganiu komiksu, jaka dokonała się w latach 40. i 50. XX wieku. W tym czasie podejmowano próby zainteresowania również dorosłych czytelników, co przyczyniło się do podniesienia standardów edytorskich – zarówno pod względem jakości wydania, jak i poziomu ilustracji. Pojawiły się magazyny publikujące krótkie historie, w których nacisk kładziono na zamkniętą, spójną fabułę. Komiksy te podejmowały tematykę wojenną,

dalece go rozwinął i spopularyzował”. M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 68.

⁶² M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 75. Historycy nazywają ten okres „złotą epoką/erą komiksu” datując ją na okres od 1938 do 1949 roku. Jak podkreśla Wróblewski, do dziś utrzymały się przede wszystkim dwa wydawnictwa: DC oraz Marvel. Polski badacz powołuje się na Douglasa Wolka, który wyróżnił pięć kategorii, w które wpisać można komiksy o superbohaterach. Nie sposób w tym miejscu przywołać wszystkich ważnych twórców tego okresu. Istotne jest jednak podkreślenie, jak wielki wpływ miały wątki superbohaterskie na rozwój sztuki komiksu.

⁶³ Tamże, s. 79.

⁶⁴ Natomiast w Ameryce motywy superbohaterskie wciąż miały się dobrze. Postacie z nadnaturalnymi umiejętnościami wykorzystane były do promowania idei całego narodu. W tym czasie pojawia się Captain America, stworzony po to, by ruszyć na wojnę ideologiczną z nazistowskim wrogiem. Jak zauważa autor *Powieści graficznej...*: „Kolejnym etapem było przystąpieniu Stanów Zjednoczonych do wojny po 7 grudnia 1941 roku, kiedy to wojska japońskie zaatakowały Pearl Harbor. Obok audycji radiowych, kronik i agitek filmowych to komiks stał się czołowym nośnikiem treści propagandowych”. Zob. M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 81. Sukces tego typu publikacji był ogromny i przyczynił się do narodzin dziesiątków tytułów komiksowych, w których superbohaterowie mierzyli się ze swoimi przeciwnikami. Warto jednak podkreślić, że nie miały one wyłącznie charakteru politycznego i umoralniającego, ale także czysto rozrywkowy. Niestety jednak krótko po zakończeniu właściwych działań wojennych obrano sobie nowego wroga publicznego, a był nim właśnie komiks.

kryminalną, a także opowiadały historie grozy i horrory. Badacz podkreśla jednak, że w latach 40. i 50. dominowały narracje fantasy i science-fiction⁶⁵.

Kolejną kwestią podejmowaną przez Wróblewskiego jest zagadnienie wpływu kontrkultury na komiks, kiedy to można było zaobserwować pojawienie się komiksu *undergroundowego* (powołano do życia pierwsze czasopismo tego typu – „East Village Other”), wpisywanego w estetykę *pop-artu*. Jako sztuka alternatywna komiks stał się forum dyskusji politycznej i społecznej („W tyglu młodzieżowej rewolucji erotyka, fizjologia, kpiarski rechot, świadome epatowanie estetyką brzydoty i kiczu łączyły się z poważną tematyką”)⁶⁶. Forma, jaką proponował komiks, świetnie nadawała się do opowiedzenia historii dotąd marginalizowanych, m.in. debaty związanej z brakiem równouprawnienia, szowinizmem, rasizmem i ksenofobią⁶⁷. Zmiany przyniosły także lata 70. i 80. XX wieku („epoka brązu” w historii komiksu), akcentujące wątki równościowe, społeczne, polityczne (w kontekście m.in. widma wojny nuklearnej, zamieszek na tle rasowym). Dalsze rozważania badacza dotyczą zagadnienia powieści graficznej (*graphic novel*) oraz jej reprezentatywnych

⁶⁵ „Po zakończeniu wojny trudno było zaproponować czytelnikom taki rodzaj komiksu, który przyjęliby z entuzjazmem. Gdy opadł patriotyczny zapal, stracili oni zainteresowanie przygodami odzianych w trykoty superbahaterów, tym bardziej że ci ostatni zostali zaangażowani w walkę polityczną z komunistami infiltrującymi Amerykę i swymi poczynaniami zaczęli wspierać działania senatora McCarthy’ego. Żyjący w atmosferze »zimnej wojny« czytelnicy poszukiwali lektur, które współbrzmiałyby z ich niepokojami. Literatura fantastyczna dostarczyła im w tym czasie szeregu katastroficznych wizji atomowej zagłady, upadku cywilizacji i inwazji z obcych planet, w kinach królował »czarny kryminał«, w komiksach pojawiły się horrory ukształtowane według nowych reguł.” Por.: J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 45; cyt. za: M. Wróblewskim, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 85. Przywołuje w tym miejscu wydawnictwo EC Educational Comics (następnie An Entertaining Comics) – specjalizujące się w komiksach horror-fiction, crime-fiction, war-fiction, science-fiction – oraz serię „Classics Illustrated”, której wydawcą był Kanter Lewis Albert (utworzył ją w 1941 roku dla Elliot Publishing Company). Projekt był próbą komiksowej adaptacji klasycznych dzieł literatury (m.in.: *Moby Dick*, *Hamlet* czy *Iliada*). Jednak mimo sporych oczekiwań cykl nie odniósł sukcesu „głównie poprzez zatrudnienie komiksowych rzemieślników, którzy tworzyli scenariusze, ograniczając się do przełożenia pobieżnie fabuły pierwowzoru, a warstwa graficzna w żaden sposób nie próbowała przełożyć stylistyki, nastroju czy niuansów narracji”. M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 88.

⁶⁶ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 89.

⁶⁷ Wróblewski zauważa, że „młodzi twórcy mieli świadomość zdevaluowania się dotychczasowych (głównie amerykańskich) historii obrazkowych, konstruowanych ze stereotypów i schematów, coraz częściej będących rozrywką na usługach propagandy. Komiks potrzebował wolności, która została mu zaoferowana przez pokolenie kontestatorów”. M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 89. Początkowe wątki seksu i narkotyków z czasem stawały się coraz bardziej zaangażowanych ideologicznie. Rozwój komiksu *undergroundowego* przyczynił się do powstania komiksów nurtu gejowskiego, a także feministycznego.

przykładów, takich jak *Maus* Arta Spiegelmana⁶⁸. Jak zauważa Wróblewski, w tej nowej komiksowej formie doszło do przesunięć w kontekście charakterystyki bohaterów:

Konstrukcja bohatera-mężczyzny w powieściach graficznych najczęściej znajduje się na antypodach przerysowanego stereotypu superbohatera. Podobnie dzieje się zresztą w przypadku postaci kobiecych, którym daleko do heroin lub wampów, bliżej zaś do nastolatek z problemami związanymi z dojrzewaniem, płcią, rasą etc., matek, kobiet pracujących, feministek, kochanek, sław i wielu innych⁶⁹.

Podkreślone zostaje w tym miejscu, że głównymi postaciami stają się „zwykli” ludzie ze swoimi codziennymi problemami: bohaterowie osadzeni w wiarygodnym świecie, zmagający się z wyzwaniem społecznymi i egzystencjalnymi, dzięki czemu stają się bliżsi odbiorcy i umożliwiają pogłębioną identyfikację oraz refleksję nad współczesnością.

W swojej rozprawie badacz dokonuje także przeglądu rozwoju teorii komiksu, zwracając uwagę na rozprawę Seymoura Chatmana *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*⁷⁰. Wróblewski uznaje, że była to pierwsza próba strukturalistycznej analizy komiksowego opowiadania. Komiksolog podkreśla, że studia teoretyczne nad komiksem długo nie były doceniane, a publikacje naukowe w tym zakresie pojawiały się w dużej mierze w czasopismach branżowych i monografiach zbiorowych. Ukazywały się jedynie nieliczne pełnowymiarowe książki. Wynikało to z wzmiankowanych przez badacza XX-wiecznych dyskusji nad kwalifikacją komiksu jako medium należącego do kultury „niskiej”, oraz stopniową dewaluacją jego znaczenia dla kultury. Zdaniem Wróblewskiego współcześnie sytuacja w środowisku akademickim wygląda podobnie; zamiast monografii w całości poświęconych studiom nad komiksem badacze częściej decydują się na publikowanie swoich tez w czasopismach punktowanych. Prowadzi to do stopniowego rozproszenia rozpraw i koncepcji badawczych. W dalszej części wywodu autor podkreśla:

⁶⁸ A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, przeł. P. Bikont, Warszawa 2016. W kontekście rozważań nad stanem badań oraz wspomnianym dziełem Spiegelmana warto wspomnieć o obecności definicji komiksu także w *Modi Memorandi*, będącym interdyscyplinarnym opracowaniem przygotowanym przez 101 autorów z wielu dziedzin nauk humanistycznych i społecznych. Publikacja ta porządkuje wiedzę na temat języka reprezentacji, form utrwalania przeszłości oraz znaczenia kulturowych praktyk pamięci. Zob. K. Kupczyńska, *Komiks*. [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultury pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, współpr. J. Kalicka, Warszawa 2014, s. 192–193.

⁶⁹ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 97.

⁷⁰ S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca 1980.

Jeśli już pojawiają się publikacje zwarte, są to najczęściej – poza pracami zbiorowymi – propozycje opisujące zjawisko komiksu z perspektywy innych mediów – szczególnie filmu, malarstwa i literatury. Takie podejście badawcze nie jest obce także niniejszej rozprawie. Interdyscyplinarność czy transdyscyplinarność mogą przynieść komiksowej teorii wiele dobrego, gdyż ona sama – wyrastając z tradycji semiotycznych i narratologicznych – nacechowana jest heterogenicznie. Kłopot zaczyna się, gdy dochodzi do aneksji jednego zjawiska przez zjawisko drugie – przekroczenia granicy między gatunkami, które nie ma jednakże charakteru otwarcia, tylko zawłaszczenia. Dzieje się tak przy próbach zdominowania danej dziedziny definicjami i terminami właściwymi metodologii z innego obszaru studiów. W taki sposób komiks staje się pseudo- lub para-literaturą, quasi-filmem, uproszczonym malarstwem itd. Tendencja ta jest silnie widoczna w polskiej humanistyce⁷¹.

Badacz dopatruje się więc problemów nie tylko w braku zainteresowania zagadnieniem komiksu, ale także w nieumiejętnym podejściu do niego. Bardziej optymistycznie odnosi się do postmodernistycznej tradycji angloamerykańskiej (Mario Saraceni, M. Thomas Ing, Martin Barker, Scott McCloud), a także do (post)strukturalistycznej myśli teoretyków franko-belgijskich (Phillipe Marion, Thierry Groensteen), które wniosły do teorii komiksu podstawową wartość – autonomię omawianego zagadnienia. Pozwoliło to na omawianie komiksu „na równych prawach” w stosunku do literatury i filmu. Umożliwiło to także włączenie do badań nad komiksem perspektywy kognitywistycznej (w latach 80. XX wieku) oraz osadzenie tej formy twórczości w ramach teorii recepcji. W swojej pracy Wróblewski wyraźnie krytykuje również stan refleksji nad komiksem w rodzimym dyskursie naukowym. Zwraca uwagę na marginalizację badań nad narracyjnością komiksu oraz jego podłączanie pod inne formy wizualne:

Przeważnie niestety komiks ramowany od strony krytycznej, komunikacyjnej czy kognicyjnej wciśnięty zostaje pomiędzy analizy reklam, infografik czy liberatury. Najgłośniejsze zaś pozycje wydawnicze nie dotyczą kwestii narracji jako takiej. Istnieją więc dziesiątki książek i artykułów o komiksie i ideologii – undergroundzie, feminizmie, polityce kulturowej i kolonializmie, które nie wnoszą nic nowego do dyskursu o narracji i studiach nad gatunkami⁷².

Tym samym badacz podkreśla, że kluczowe dla komiksu zagadnienia narracyjne często schodzą na dalszy plan, ustępując miejsca analizom kontekstualnym czy podejmującym kwestię reprezentacji. Z perspektywy jego badań – oraz przyjętej w tej

⁷¹ M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 152.

⁷² Tamże, s. 153.

rozprawie perspektywy architek(s)tonicznej – takie uproszczenie wydaje się nie tylko niewystarczające, ale wręcz deformujące obraz komiksu jako złożonej formy przekazu.

Praca Wróblewskiego stanowi solidne źródło wiedzy na temat przemian w historii i teorii komiksu, podkreślając znaczenie tego medium w badaniach kulturoznawczych (a szerzej także: humanistycznych). Autor, opierając się na licznych materiałach historycznych i współczesnych, przedstawia powieść graficzną jako przestrzeń inspirującą do dalszych rozpoznawczych. W kontekście jego refleksji nad teoretycznymi aspektami komiksu warto odwołać się także do drugiej, wspomnianej już wcześniej monografii – stanowiącej dopełnienie i rozwinięcie jego wcześniejszych wniosków.

O chaosie w badaniach nad komiksem

Rozprawę *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem* Matylda Sęk-Iwanek rozpoczyna od rozpoznania komiksu jako medium niezwykle „pojemnego i wszechstronnego”, „zdolnego pomieścić wszechświat”⁷³. Zdaniem autorki:

Mimo, iż komiks jest medium już starym i utrwalonym w społecznej świadomości, nadal nie opracowano jednolitej naukowej metodologii, która w jednoznaczny sposób opisywałaby to zjawisko. Nie chodzi przy tym o brak wnikliwych i trafnych analiz związanych z komiksem, lecz raczej o brak ustalonych narzędzi, które byłyby właściwe wyłącznie dla komiksu, ogólnie uznane, przyjęte i stosowane w badaniach. Niejednorodność szkół, metodologii i stanowisk w badaniach nad komiksem w Polsce jest tematem szeroko dyskutowanym w mediach okołokomiksowych oraz w dialogu akademickim⁷⁴.

Rozpoznanie naukowcy nie korespondują z tym, co udało się ustalić Wróblewskiemu. Według autora *Powieści graficznej...* komiks jako przedmiot badań humanistycznych zyskał sprecyzowane pole rozpoznawczych już w momencie, gdy pierwsi badacze zauważyli jego odmienną od pozostałych sztuk (takich jak literatura czy malarstwo). Podobną opinię wyraził Jerzy Szyłak, pisząc: „fakt, że rozprawiamy o komiksie (i używamy przy tym nazwy *komiks*), świadczy o tym, iż postrzegamy go jako odrębny fenomen, różniący się od filmu, literatury, malarstwa, grafiki i ilustracji (radia, cyrku, muzyki, baletu, pantomimy, etykiet od piwa, obiadu, który składa się z trzech dań z deserem, i całego szeregu innych rzeczy i zjawisk, określanych za pomocą innych nazw niż słowo

⁷³ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 9.

⁷⁴ Tamże.

»komiks«⁷⁵. Sęk-Iwanek podkreśla chaos i brak spójności w prowadzonych rozważaniach, ale dodaje: „Brak opracowań w metodologicznych i trwająca dyskusja w środowiskach komiksoznawczych dotyczących definicji zjawiska świadczy jednak o istnieniu stale rosnącego kręgu badaczy komiksu w różnych dyscyplinach naukowych”⁷⁶.

Chciałbym dopowiedzieć, że w moim odczuciu mnogość teorii nie stanowi wyłącznie dowodu na to, że zjawisko to cieszy się zainteresowaniem badaczy wielu dyscyplin. Jest także potwierdzeniem postępów w tym obszarze badań. Niejednorodność w metodologii wcale nie musi oznaczać braku uporządkowania, ponieważ z podobnymi sytuacjami można spotkać się także w próbie jasnego określenia, w jaki sposób badać literaturę czy film (i wówczas mówimy o zjawisku synkretyzmu metodologicznego, a nie „niepewności” czy „chaosie”). Sądzę, że uniwersalne narzędzia do badań komiksu po prostu nie istnieją – podobnie jak nie ma ich w innych dziedzinach sztuk.

W kontekście monografii Sęk-Iwanek najistotniejszą będzie dla mnie kwestia podejmowanych przez nią rozważań nad komiksem jako gatunkiem. Badaczka rozpoczęła przegląd definicji od przywołania najważniejszych zwrotów obecnych w dyskursie komiksowym⁷⁷, zauważając, że „znalezienie pełnej i dobrze opracowanej definicji komiksu w języku polskim nastrocza pewnych trudności (szczególnie jeśli mowa o słownikach i encyklopediach)”⁷⁸. Sęk-Iwanek wyodrębniła miejsca i uporządkowała tabelarycznie

⁷⁵ J. Szyłak, *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011, s. 11.

⁷⁶ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 9.

⁷⁷ Między nimi usytuowała publikację niemiecko-amerykańskiego psychologa Fredrica Werthama z 1954 roku pt. *Uwodzenie niewinnych* (zob. F. Wertham, *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth*, Nowy Jork 1954), który podkreślał m.in. destrukcyjny wpływ historii obrazkowych na dzieci i młodzież. Na dalszy rozwój postrzegania komiksu jako gatunku wpłynęły ograniczenia rynkowe; jak działało to we Francji, gdzie Francuska Partia Komunistyczna blokowała wpływ dzieł amerykańskich. Równocześnie rozwój komiksu dało się zaobserwować gdzie indziej – we włoskiej prasie, publikującej pierwsze szkice Disneyowskie (Kaczor Donald, Myszka Miki). Zaczęły pojawiać się pierwsze towarzystwa miłośników i popularyzatorów tego zjawiska, takie jak Le Club des Bandes Dessinées (założone w 1962 roku), Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Française (CELEF; założone w 1969 roku) czy Société civile d'étude et de recherche des littératures dessinées (Socerlid; założone w 1964 roku i rozwiązane w 1977 roku). Niezwykle istotnymi wydarzeniami były wystawy komiksów w galeriach sztuki. Autorka *Pejzaży miast...* wymienia dwie paryskie: w siedzibie Towarzystwa Fotograficznego oraz w Muzeum Sztuk Dekoracyjnych (2 kwietnia 1967 roku). Lata 70. XX wieku badaczka opisuje jako czas wzmożonych zainteresowań komiksem przez badaczy uniwersyteckich związanych głównie z semiologią, podczas gdy „komiksy Spiegelmana czy Eisnera stanowiły o zmianie myślenia zarówno wśród twórców, jak i badaczy czy wydawców”. M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 47. Natomiast w końcówce lat 80. XX wieku dostrzec można było rozwój edukacji wyższej w zakresie tworzenia komiksów (głównie w USA). Zob. M. Zapala, *Komiks. Zarys teorii i historii zjawiska*, „Infotezy”, nr 12/2020, <https://infotezy.ujk.edu.pl/wp-content/uploads/2020/12/Zapala2013.html> [dostęp: 07.01.2024]; cyt. za: M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 48.

⁷⁸ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 48.

poszczególne definicje komiksu zapisane w pracach teoretyków, które wchodzą w skład definicji specjalistycznych; encyklopedycznych kompendiach wiedzy; słownikach związanych z językiem polskim; słownikach związanych ze sztuką; słownikach związanych z kulturą. Wyodrębniwszy konkretne rodzaje słowników badaczka podkreśla, że „wskazują jako konstytutywne odmienne aspekty komiksu”⁷⁹. Z jej analiz wynikało, że spośród dwudziestu trzech bazowych publikacji⁸⁰, w piętnastu z nich pojawia się opis omawianego zagadnienia. Stanowi to ponad połowę wyróżnionych źródeł, co potwierdza jednak tezę o obecności definicji komiksu w wielu źródłach. Jak ocenia autorka hasła słownikowe często nie są przygotowane „wystarczająco” wnikliwie. Badaczka pisze:

Warto zwrócić uwagę, że w *Encyklopedii popularnej PWN* z 2020 roku oraz *Wielkim słowniku języka polskiego* wydanym w 2018 roku nie wniesiono żadnych zmian do nieco archaicznych i zdezaktualizowanych definicji. Fakt, iż na przestrzeni 15–20 lat nie zaznaczono żadnej ewolucji tak dynamicznego i młodego zjawiska, świadczyć może niestety o jego marginalizowaniu⁸¹.

W mojej opinii brak aktualizacji definicji nie wywodzi się z marginalizowania komiksu przez encyklopedystów, a z przyczyn prozaicznych: braku miejsca na rozbudowę hasła czy – co się może zdarzyć – nieobeznania twórców słowników sztuki i języka polskiego w najnowszych koncepcjach komiksoznawczych. Ze względu na czas ich wydawania słowniki siłą rzeczy nie nadążają faktograficznie za zmieniającą się rzeczywistością; nie mogą też być nieustannie aktualizowane, stanowiąc materialne źródła informacji (w przeciwieństwie do internetowych baz danych, do których można zaliczyć aktualizowaną Polską Bibliografię Wiedzy o Komiksie⁸², powstałą w 2009 roku i nieodnotowaną w pracy Sęk-Iwanek). W *Wielkim słowniku języka polskiego PAN* „komiks” opisany jest jako: „obrazkowa historyjka, publikowana jako część większej całości lub samodzielnie”⁸³. Można

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Wśród wyróżnionych przez autorkę źródeł znalazły się: m.in.: *Leksykon malarstwa i grafiki*, red. L. Altman, przeł. A. Gadzała, Warszawa 2012; *Słownik sztuki XX wieku*, red. G. Durozoi, przeł. H. Andrzejewska, Warszawa 1998; T. Thorne, *Mody, kultury, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, przeł. Z. Batko, Warszawa 1999 – które nie uwzględniały hasła „komiks” oraz – *Uniwersalny słownik języka polskiego*, t. 2, red. S. Dubisz, oprac. haseł A. Grzegółka–Maciejewska, Warszawa 2003; *Encyklopedia popularna PWN*, Warszawa 2020; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006 – te, które uwzględniały hasło „komiks”.

⁸¹ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 53.

⁸² Polska Bibliografia Wiedzy o Komiksie, <https://www.zeszytykomiksowe.org/bibliografia/> [dostęp: 21.05.2025].

⁸³ *Wielki Słownik Języka Polskiego PAN*, red. P. Żmigrodzki, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/8219/komiks> [dostęp: 08.01.2024].

założyć, że hasło to jest zrozumiałe dla nieprofesjonalnego odbiorcy słownika, który sięga po niego, aby wyjaśnić dręczącą go wątpliwość językową albo aby dowiedzieć się, czym dane zjawisko w ogóle może być.

Jako dojrzałą i bogatszą definicję komiksu Sęk-Iwanek wskazuje tę skonstruowaną przez Birka w *Słowniku rodzajów i gatunków literackich*. Według badacza:

Komiks jest formą narracji graficznej, realizowanej w postaci narracyjnych sekwencji nieruchomych obrazów, wykonanych technikami graficznymi, integrującą dwa porządki: narracyjne następstwo obrazów-kadrów oraz ich kompozycyjną współobecność w ramach planszy lub paska. Słowo, a raczej jego literniczy zapis, stanowi istotny składnik dopełniający tworzywa komiksowego, zachowując jednak charakter fakultatywny⁸⁴.

Fragment hasła encyklopedycznego zacytowanego przez polską naukowczynię jest niezwykle rozbudowany, ale warto dodatkowo uwypuklić słowa Birka dotyczące autonomiczności komiksu:

Komiks, choć lokowany na styku trzech wielkich dziedzin, których tworzywa wykorzystuje, jest uznany za autonomiczną dziedzinę sztuki (w tradycji utrwalilo się nawet określenie go peryfrastycznym mianem dziewiątej sztuki). Pierwszą z owych trzech dziedzin siostrzanych (a raczej macierzystych?) są sztuki plastyczne, czyli rysunek, grafika i malarstwo, które dostarczają komiksowi podstawowego tworzywa, jakim jest wykonany ich technikami obraz a także konwencji i sposobów graficznej prezentacji rzeczywistości. Druga z dziedzin macierzystych to literatura, z którą komiks dzieli tworzywo językowe, użyte w tej funkcji narracyjnej i dialogowej, jak również – choć z nieuchronnymi modyfikacjami – niektóre ukształtowane na gruncie literatury techniki konstruowania świata przedstawionego oraz fabuły i prowadzenia narracji. Znaki liternicze służą także do denotacji w komiksach dźwięków pozajęzykowych w formie powszechnie z komiksem kojarzonych onomatopei. Istotnym obszarem wspólnoty komiksu i literatury jest też przynależność do »uniwersum lektury« – obie dziedziny łączy uzależnienie od tych samych form przekazu: książki, czasopisma, a współcześnie internetowego hipertekstu. Ze sztuki filmowej czerpie natomiast komiks – choć można także uznać, że wraz z nią lub równolegle do niej współtworzy – zasady narracji wizualnej, oparte na montażowym systemie planów i ustawień »kamery«⁸⁵.

⁸⁴ W. Birek, *Komiks*, [w:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazdy, Warszawa 2012, s. 480; cyt. za: M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 53.

⁸⁵ W. Birek, *Komiks*, w: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, pod red. G. Gazdy, Warszawa 2012, s. 479.

Badacz zaznacza tym stanowiskiem, że komiks leży na styku trzech dziedzin: sztuk wizualnych, literatury oraz filmu⁸⁶.

Z dokonanego przeglądu definicji komiksu – autorstwa badaczy takich jak David Kunzle (1973), Will Eisner (1985), Krzysztof Teodor Toeplitz (1985), Jerzy Szyłak (1989), Benoît Peeters (1991), Scott McCloud (1993), Jerzy Szyłak (1999), Thierry Groensteen (1999), Michał Błazejczyk (2001), Wojciech Birek (2004) – autorka wnioskuje, „iż wskazaną przez wszystkich dystynktywną cechą komiksu jest sekwencyjność”⁸⁷. Mnogość aspektów komiksu podejmowanych przez jego teoretyków doprowadza ją z czasem do wniosku, że być może stworzenie jednolitej i ponadczasowej definicji omawianego fenomenu jest niemożliwe⁸⁸. Warto w tym miejscu przywołać bardziej szczegółowo koncepcje dwóch badaczy wspomnianych przez Sęk-Iwanek: Scotta McClouda oraz Thierry’ego Groensteena⁸⁹.

⁸⁶ W opozycji do przytoczonej wypowiedzi Birka pojawia się opis zjawiska skonstruowany przez Szyłaka: „Komiks jako opowiadanie należy do gatunku sztuk fabularnych: tworzy plan wrażenia i plan treści, posługuje się kategoriami narracji, fabuły, bohatera, czasu i przestrzeni. Z tej racji, iż jest dziełem rysunkowym, sytuuje się także na pogranicznym obszarze sztuk plastycznych i podlega prawom kompozycji plastycznej. Jednak jako sztuka dwutworzywowa ustanawia odrębne, właściwe tylko sobie relacje między słowem a obrazem”. Zob. J. Szyłak, *Komiks*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 262. Znaczącą różnicą jest umiejscowienie komiksu na innych obszarach – Szyłak wymienia dwa, a Birek trzy. Autonomiczność tej sztuki sekwencyjnej jest dla obu naukowców oczywista. Powinowactwo historii obrazkowych z dziedziną sztuk plastycznych i literaturą nie ulega wątpliwości. Punktem spornym jest film. Birek zaznacza jednak, że rozwijały się równolegle: „Film i komiks są rówieśnikami. Ogólnie przyjęta data narodzin filmu (28 grudnia 1895) o parę zaledwie miesięcy wyprzedza umowny moment powstania komiksu (16 lutego 1896 – Yellow Kid Richarda F. Outcaulta). Kolejność tych dat jest dziełem przypadku i nie ma znaczenia dla wzajemnego stosunku obu sztuk; są to zresztą daty umowne, gdyż ani pokaz w salonie Indyjskim »Grand Cafe« nie był pierwszym pokazem ruchomych fotografii, ani Yellow Kid nie był pierwszym komiksem, jaki ukazał się w prasie amerykańskiej, nie wspominając już o europejskiej »prehistorii« komiksu”. W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014, s. 84. Fragment ten znajduje się w rozdziale zatytułowanym *Komiks a film – pokrewieństwa i związki*.

⁸⁷ Tamże, s. 66.

⁸⁸ Autorka, dochodząc do wniosku odmiennego niż poprzednio przyjmowanego, dopowiada: „Badaczom formułującym kolejne definicje komiksu zarzuca się, że ich opisy się dezaktualizują, nie biorą pod uwagę utworów eksperymentalnych czy pogranicznych. Jednak w innych dziedzinach twórczości występują takie dzieła, w których definicji zjawiska współczesnej sztuki, mimo że powszechnie uważane za przynależne do jakiejś dziedziny, nie mieszczą się w klasycznym jej ujęciu. Sama historia tworzenia podziałów w sztukach pięknych pokazuje, jak ewoluują poszczególne dyscypliny i gatunki, jak odchodzi się od czystości gatunkowej, która – w szczególności w epoce tak zmediatyzowanej i różnorodnej jak XXI wiek – rozmywa się pośród wielości przedstawień”. Tamże, s. 72.

⁸⁹ Sęk-Iwanek w zestawieniu najważniejszych definicji komiksu pisze: „Groensteen traktuje komiks jako system znaków, w którym najistotniejszym elementem jest tzw. solidarność ikoniczna. Dzieli komiks na trzy podsystemy: 1) przestrzennych relacji elementów graficznych – konstrukcja (spatiotopia); 2) relacji semantycznych i fabularnych w porządku linearnym – sekwencyjność (arthologia organiczna, ścisła); 3) relacji między planszami/kadrami na poziomie ogólnym dzieł (Arthologia ogólna)”. M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 64.

Koncepcja amerykańskiego badacza⁹⁰ jest mi niezwykle bliska, ponieważ sam jestem twórcą opowiadań graficznych i uważam, że niezwykle istotne w tych rozważaniach są stanowiska wybitnych praktyków, zasłużonych w popularyzowaniu wiedzy o komiksie. Na pierwszych stronach monografii *Zrozumieć komiks* artysta/badacz opracował definicję omawianego fenomenu. Motywacją były wspomnienia z dzieciństwa, które doprowadziły go do konkluzji:

Jasne, zdawałem sobie sprawę, że komiksy były najczęściej prostacką, marnie narysowaną i napisaną, tanią rozrywką dla dzieciaków, wyrzucaną po przeczytaniu... [...] Ludzie nie rozumieli komiksu dlatego, że rozumieli go w sposób **zbyt zawężony!** [wyr. autora] Właściwa definicja, o ile udałoby się ją znaleźć, mogłaby zadać kłam stereotypom i pokazać, że komiks ma ekscytujące i nieograniczone możliwości⁹¹!

McCloud pragnie przypomnieć czytelnikom, że ten problem wciąż jest aktualny. W nietuzinkowy sposób zaczyna swoje rozważania – szkicuje scenę, budząc skojarzenia z kameralnymi wystąpieniami stand-upowych artystów lub wieczorkiem poetyckim w niewielkiej kawiarni. Na drewnianej platformie stoi wykreowana postać – utożsamianą z samym McCloudem (tak też się przedstawia), reszta scenerii jest zacieniona, widać jednak zarys słuchaczy. Rysunkowy bohater powołuje się na określenie Willa Eisnera definiującego komiks jako sztukę sekwencyjną⁹². Ktoś z widowni woła wtedy: „Jest wiele rodzajów sztuki. Może coś bardziej jednoznacznego?”⁹³. Następnie ilustrowany Scott wyjmuje tablicę z napisem „sekwencja wizualna” – korygując w ten sposób skrót Eisnera. Wtedy odzywa się kolejny pytając głos: „Czy film animowany to nie jest po prostu sztuka wizualna w

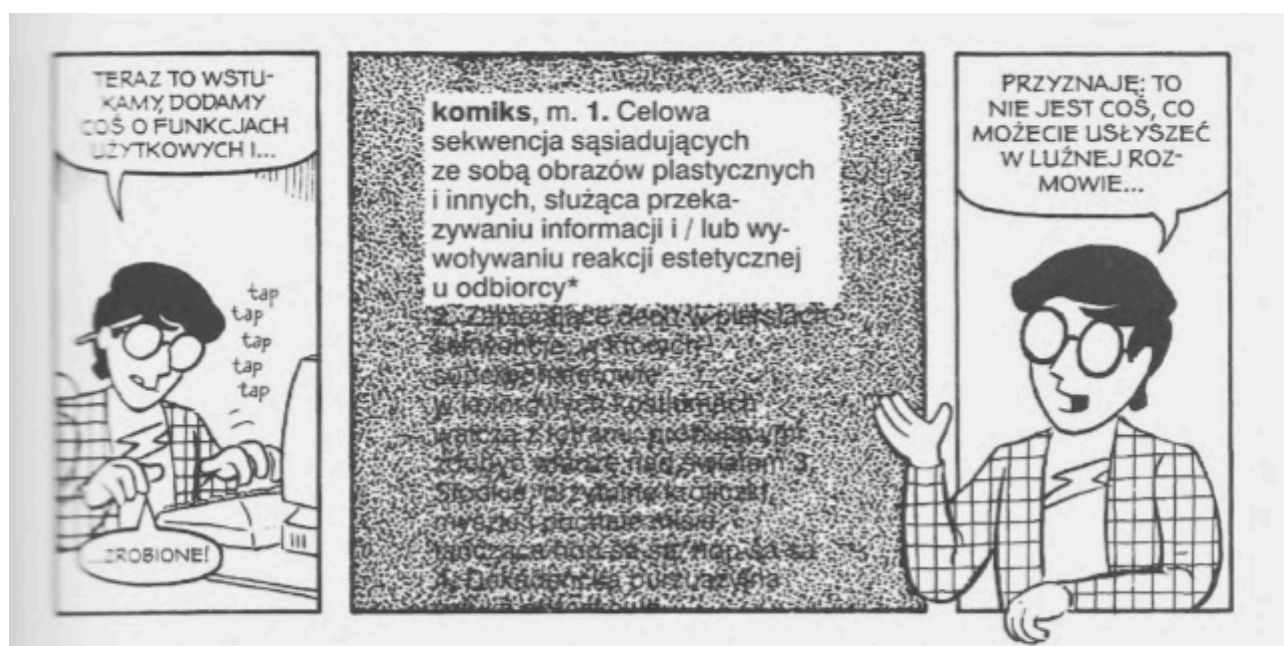
⁹⁰ Scott McCloud stał się rozpoznawalny dzięki serii „Zot!”, która była publikowana od 1983 roku w niezależnym wydawnictwie Eclipse Comics. Otrzymał za nią dwie nagrody: Jack Kirby Award dla najlepszej serii oraz Russ Maning Award dla najbardziej obiecującego debiutanta. Dzieło, na które się powołuje „przyćmiło [...] jego wcześniejsze dokonania, a także wiele spośród jego dokonań późniejszych. Na przykład, nikt nie pamięta o tym, że rysował on – w ramach serii *Superman Adventures*, ukazującej się od 1996 do 2002 roku – opowieści o Supermanie. Wszyscy (oprócz absolutnych laików i kompletnych ignorantów) wiedzą jednak, że stworzył *Zrozumieć komiks*, teorię komiksu przedstawioną w postaci publikacji komiksowej”. Istotne jest to, że McCloud nie aspirował nigdy do tego, by być znanym naukowcem, dlatego też forma tego utworu jest tak specyficzna – niedążąca do zachowania akademickiej precyzji. Mimo to „po tej publikacji został uznany za czołowego teoretyka komiksu”. J. Szyłak, *Zrozumieć Scotta McClouda*, [w:] S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021 [brak numeracji stron].

⁹¹ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 3. Nie dodałem skanu tej części, ponieważ w tym kontekście istotne jest to, co rysownik napisał. Nie można jednak zapomnieć, że pozycja ta powinna być analizowana całościowo – obraz wraz ze słowem.

⁹² W. Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York 2008, 3.

⁹³ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 7.

sekwencji?”⁹⁴. Kolejne poprawki dotyczą wartościowania, przypadkowości zebranych sformułowań czy słów. W tym miejscu nie chodzi o litery, lecz o sekwencyjność historii obrazkowych, ponieważ według McClouda komiks „nie musi zawierać słów”⁹⁵. Stanowisko to potwierdza Szyłak, pisząc, że komiks to „fabuła opowiedziana za pomocą sekwencji obrazów, zwykle uzupełnionych tekstami słownymi”⁹⁶ – jest to więc opcja, a nie konieczność. Ostatecznie McCloud wypracował definicję niedługą, opisującą zjawisko w niezwykle trafny sposób – rys. 1.



Rys. 1 – definicja Scotta McClouda przedstawiona w stylistyce komiksowej. S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 9 [skan ze zbiorów własnych].

Podpis pod ramką znajdujący się na wykropkowanym tle jest nieczytelny, co może sugerować niedokończoną myśl i zachętę dla badaczy oraz entuzjastów komiksu do tego, by rozbudować definicję, o ile zajdzie taka potrzeba. Być może także McCloud proponuje poprawkę do już istniejących stanowisk – wtedy tekst na białym tle byłby paragrafem dodanym przez nie-teoretyka. Wyraźnie widać, że wyjaśnienie McClouda nie jest wystarczająco wyczerpujące, jednak jak sam zaznacza: „komiksowy świat jest wielki i zróżnicowany. Nasza definicja musi obejmować wszystkie typy komiksów”⁹⁷. By to osiągnąć, badacz zmuszony był skonstruować ją tak, żeby mogły wpisać się w nią zarówno

⁹⁴ Tamże.

⁹⁵ Tamże, s. 8.

⁹⁶ J. Szyłak, *Komiks*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 262.

⁹⁷ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 7.

utwory powstałe do 1993 roku (data publikacji pierwszego wydania *Understanding Comics: The Invisible Art*), jak i wszystkie, które dopiero się pojawiają.

Również w *The System of Comics* Groensteen poświęca sporą część rozważaniom definicyjnym oraz przytoczeniem wielu ważnych stanowisk badawczych. Jednak najciekawszy jest sam tytuł tego fragmentu: *The impossible definition* (tłum. *Definicja niemożliwa*). Badacz przywołuje próby opisanie tego zjawiska przez innych ekspertów, które prowadzą go do zadania sobie pytania, czy możliwe jest stworzenie definicji – „definicji, która pozwalałaby na rozróżnienie tego, czym komiks nie jest, ale która nie wykluczałaby żadnego z jego historycznych przejawów, w tym jego marginalnych lub eksperymentalnych wizjonerów”⁹⁸? Ostatecznie Groensteen zauważa, że tak wielka różnorodność stanowisk mówiących o tym, co było/jest uznawane za komiks pod różnymi szerokościami geograficznymi, sprawiła, „że prawie niemożliwe stało się zachowanie jakichkolwiek ostatecznych kryteriów, które byłyby powszechnie uznawane za prawdziwe”⁹⁹. W świetle tych obserwacji Groensteen konstatuje, że „poszukując istoty komiksu, można być pewnym, że znajdzie się nie brak, lecz mnogość odpowiedzi”¹⁰⁰.

Tendencja do rezygnacji z jednej, uniwersalnej definicji komiksu znajduje wyraz również w rozprawie Sęk-Iwanek, która – czerpiąc z przytoczonych wcześniej koncepcji – formułuje własne ujęcie tego zjawiska. Jej propozycja przybiera postać autorskiego hasła, które podkreśla strukturalny i wizualno-werbalny charakter komiksu jako formy wypowiedzi artystycznej:

[...] komiks jest to graficzna sztuka narracyjna z dziedziny sztuk wizualno-werbalnych. Utwory komiksowe oparte są na budowie strukturalnej (o różnym poziomie skomplikowania), operującej kadrem (najmniejszą całością znaczeniową) i planszą. Strukturę komiksu tworzą układ i wzajemne relacje elementów takich jak plansza, kadr, przestrzenie międzykadowe, które stanowią całość. Za autonomiczne utwory komiksowe można uznać te funkcjonujące zarówno w postaci pasków lub plansz (pamiętając, że paski mogą łączyć się w większe całości), jak i w postaci zeszytów i albumów¹⁰¹.

Dalsze rozważania badaczki dotyczą relacji pomiędzy omawianym fenomenem a jego genologią. Teoretyczka komiksu zwraca uwagę na słowa Teoplitza, który w swojej rozprawie doktorskiej z 1985 roku pisze o komiksie jako o „gatunku artystycznym”. Krytyk literacki

⁹⁸ T. Groensteen, *The System of Comics*, przeł. [na j. ang.] B. Beaty, N. Nguyen, 2007 Mississippi, s. 17.

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Tamże, s. 16.

¹⁰¹ M. Sęk-Iwanek, *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021, s. 78.

zaznaczał także, że „od tej pory zjawisko to w polskiej literaturze przedmiotu bardzo długo funkcjonuje w kategoriach gatunkowych”¹⁰². Jest to ściśle powiązane z autonomicznością komiksu – „[...] bo czego gatunkiem miałby być komiks”¹⁰³. Badaczka przyjmuje, jak sama określa, klasyczny podział na: dziedziny (dziedziny sztuki, np. sztuki plastyczne/piękne, literatura, muzyka, teatr), rodzaje (np. literatura – liryka, epika, dramat; film – animowany, dokumentalny, fabularny), gatunki (np. literackie – hymn, powieść, nowela, bajka; filmowe – horror, obyczajowy, dramat, western, noir) oraz odmiany gatunkowe (inaczej podgatunek – uwzględniający różne podziały np. tematyczne, historyczne, morfologiczne, geograficzne, z uwagi na grupę docelową, strukturalne, z uwagi na środki plastyczne, stylistyczne, wyrazu, ideologiczne itp.). Sęk-Iwanek dochodzi do konkluzji:

[...] stosowanie terminu „gatunek” w doniesieniu do komiksu jest chybione. Chybione – jeśli w ramach tej gatunkowości ujmuje się całe zjawisko i wpisuje je w obręb innych sztuk. Komiks jest bowiem sztuką, która operuje dwoma tworzywami (słowem i obrazem), ale nie jest ani literaturą, ani sztukami pięknymi w klasycznym tego słowa znaczeniu¹⁰⁴.

Wobec poczynionych uwag autorka publikacji doszła do wniosku, że jedynym sposobem byłoby wcielenie komiksu w dział twórczości na poziomie rodzaju, „mieszczący się w obrębie sztuk, które należałoby określić jako werbalno-wizualne”¹⁰⁵, rozumiane jako „dziedzina twórczości ludzkiej, której równoprawnymi tworzywami są obraz i słowo”¹⁰⁶. W tej części badaczka wyliczyła również wielość i różnorodność form komiksowych oraz innych mniejszych podziałów tego fenomenu.¹⁰⁷



Zarówno praca Wróblewskiego, jak i Sęk-Iwanek, wykazuje (choć często w nieoczywisty sposób), że studiów nad komiksem powstało naprawdę wiele. Podejmują one tematykę zarówno kwestii definiowania komiksu, jak i jego gatunkowości, „tworzywowości”, związków z innymi sztukami i przedmiotami badań kulturoznawczych.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ Tamże.

¹⁰⁴ Tamże, s. 79.

¹⁰⁵ Tamże, s. 80.

¹⁰⁶ Tamże.

¹⁰⁷ Między innymi ten zaproponowany przez Szyłaka, ze względu na formę: *comic strip*, *comic books*, *graphic novel*. J. Szyłak, *Komiks*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 262.

Poświęcone tej gałęzi sztuki rozprawy zmieniały swój charakter równolegle do licznych przemian w historii jej tworzenia, kolportażu. Zmieniali się także odbiorcy komiksu, ich upodobania, tematy, o których chcieli czytać. Każda mniej lub bardziej trafiona publikacja badawcza dotycząca omawianego fenomenu przyczyniła się do tego, że środowisko naukowe zwróciło uwagę na komiks; a przynajmniej zmusiła innych badaczy do ugruntowania swoich stanowisk. Warto też pamiętać, że pierwsze próby opisu tego zagadnienia powstawały w zupełnie odmiennych okolicznościach – często ich nieprecyzyjność wiązała się z brakiem myślenia o prawdopodobnym rozwoju tej sztuki. Polskie rozważania – bazujące w dużej mierze na frankofońskich opracowaniach – też wnoszą do badań komiksu swój indywidualny głos. Paweł Gąsowski, przytaczając koncepcję Groensteena zaznacza, że „komiks jest skomplikowaną strukturą, która niemal w żadnym ze swoich aspektów nie musi być bezwyjątkowo konsekwentna”¹⁰⁸, co w rezultacie prowadzi do konkluzji: „[...] ostateczna i zawsze aktualna definicja komiksu jest po prostu niemożliwa”¹⁰⁹.

Nie można zatem powiedzieć, że komiks jako przedmiot badań jest zmarginalizowany, zignorowany i niewarty przedmiotu rozważań krytycznych i teoretycznych. Trudno się przychylić także do twierdzenia, zgodnie z którym w nauce o komiksie panuje „chaos”, skoro powstała seria (przytaczanych powyżej) monografii przedstawiających w syntetyczny sposób różne typologie teorii, historii, znaczenia i genologii omawianego fenomenu. Badawcze rozpoznania poświęcone komiksowi nieustannie się rozwijają i dają nadzieję na podejmowanie kolejnych, różnorodnych wątków.

Jak można było prześledzić, komiks zmieniał się wraz z dojrzewającym odbiorcą, zachodzącymi przemianami politycznymi, historycznymi i technologicznymi (także w kontekście materiałoznawstwa i sztuki). Spośród tematów „jeszcze niepodjętych” znaczną nieobecnością odznacza się tematyka komiksu skierowanego do młodego odbiorcy. Każdy z przywoływanych przeze mnie teoretyków pisze o związkach dzieciństwa (i nastoletwa) z gatunkiem komiksu. Wzmiankuje, że utwory te były uważane za mało wartościowe ze względu na ich „prymitywność”, przemawiającą głównie do młodszych czytelników. Zwraca uwagę na to, że postacie pojawiające się na kartach graficznych powieści apelowały do wyobraźni nastolatków, młodych osób, pozwalając im na myślenie o superbohaterach, ponadnaturalnych mocach. Stanowiły także miejsce „buntu” dla młodych osób włączonych w ruch kontrkultury. Dopiero z czasem myślano o nich jako o formie sztuki przyswajalnej także przez dorosłych (co niosło z sobą aspekt niejakej nobilitacji tego gatunku). Piszę o tym,

¹⁰⁸ P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 73.

¹⁰⁹ Tamże, s. 74.

ponieważ uważam to za elementarny brak w mnogości badań nad komiksem, który przecież wciąż odnajduje swoich czytelników wśród dzieci, młodych osób. Postanowiłem zatem swoje rozważania skupić na tym właśnie aspekcie. Korzystając z przytoczonych przeze mnie rozpoznań Szyłaka, Birka, Sęk-Iwanek, Wróblewskiego, Groensteena oraz McClouda, będę przyglądał się ich formie, strukturze, estetyce, znaczeniu i współczesnej recepcji.

Rozdział 2.

Architek(s)tura! Na styku znaczeń

Jak pisała Bogusława Bodzioch-Bryła: „dialog literatury z architekturą toczy się – można by rzec – od zarania dziejów”¹¹⁰. Wyrażenie to pochodzi z książki badaczki zatytułowanej *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*. Jest to pozycja bardzo istotna dla mojej rozprawy doktorskiej, ponieważ to w niej krakowska naukowczyni stara się połączyć refleksję nad „nowymi formami tekstów” z poszukiwaniem formuł oraz metafor, które podkreślałyby specyfikę związków zachodzących pomiędzy twórczością e-poetycką a współczesnym światem. Zależy mi na tym, aby ukute przez nią pojęcie przenieść do szerszego kontekstu – literatury – i sprawdzić, jakie otwiera ono możliwości interpretacyjne poza obszarem architektury *sensu stricto*. Niemniej – jak zauważa Bodzioch-Bryła – relacje pomiędzy literaturą a architekturą nie są zjawiskiem nowym; ich wzajemne oddziaływanie dostrzegane były od dawna. Co więcej, w ostatnich latach obserwujemy wyraźny wzrost zainteresowania badaczy kwestiami strukturalnych i konceptualnych podobieństw między obiema dziedzinami sztuki.

W pierwszej kolejności chciałbym podkreślić zależności pomiędzy architekturą oraz literaturą, o których wspomina wielu badaczy, cofając się przy tym do rozważań oscylujących wokół pierwotnych skupisk ludzkich. Koncepcja architek(s)tury bazuje na głównym trzonie tego sformułowania, czyli na architekturze, którą należy szerzej omówić na tle zagadnień wczesnoliterackich. W tym kontekście warto powołać się na publikację *Literatura i architektura*¹¹¹ autorstwa Aliny Białej, stanowiącej bogaty przegląd wątków literackich eksplorujących zróżnicowane formy przestrzeni architektonicznej. Autorka przywołuje zarówno monumentalne budowle, takie jak świątynie (opis opactwa benedyktyńskiego w *Imieniu róży* Umberta Eco) czy zamki (twierdza w Malborku w *Krzyżakach* Henryka Sienkiewicza), jak i elementy nowoczesnego pejzażu miejskiego: drapacze chmur (*Wierchołek imperium* Juliana Przybosia,) blokowiska (*Odczepić się* Mirona Białoszewskiego), a także detale tzw. małej architektury – fontanny (*Rzymska fontanna. Borghese* Rainera Marii Rilkego) czy mosty (*Most Świętego Benezeta* Marii Konopnickiej).

Tak znaczna obecność motywów architektonicznych w tekstach kultury sugeruje nie tylko trwałość tej relacji, ale i jej fundamentalny charakter. Biała zwraca uwagę na paralelny rozwój obu dziedzin – architektury i literatury – akcentując ich wspólne korzenie i równoległe funkcje kulturowe. W tym kontekście w pracy badaczki pojawia się refleksja o współistnieniu, a nawet współnarodzinach tych form ekspresji. To skłania do sięgnięcia

¹¹⁰ B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019, s. 285.

¹¹¹ A. Biała, *Literatura i architektura*, Warszawa–Bielsko-Biała, 2010.

głębiej; do czasów, w których człowiek dopiero zaczynał opisywać i porządkować otaczający go świat:

U narodzin praarchitektury stoją zapewne motywacje podobne do tych, z których zrodziła się praliteratura. Obydwie sztuki powstały z potrzeby zrozumienia i oswojenia otaczającego świata. Budowla miała chronić przed siłami natury (słońcem, chłodem, deszczem, błyskawicą, ogniem, wichurą), niebezpieczeństwami czyhającymi ze strony dzikich zwierząt, agresją wrogich plemion, lękiem związanym z doświadczeniem śmierci bliskich oraz nieznanym sensem otaczającego świata¹¹².

Z perspektywy tej refleksji warto przyjrzeć się bliżej samej architekturze, traktowanej nie jedynie jako metafora, ale jako sztuka i nauka, która od zarania dziejów pełniła kluczową funkcję w organizowaniu przestrzeni życia człowieka. Tworzenie konstrukcji łączących funkcję użytkową, estetykę i technikę opiera się na interdyscyplinarnej wiedzy, sięgającej inżynierii, sztuk projektowych czy historii kultury. W efekcie architektura stała się nie tylko przestrzennym zapisem wartości i potrzeb danej epoki, ale także medium, które – podobnie jak literatura – pozwala interpretować świat:

Budowniczy łagodził bojaźń i wyrażał potrzebę sensu za pomocą gałęzi, kamienia, gliny, natomiast pisarz dzięki słowom i zdaniom opowieści. Dzieło tego pierwszego ingerowało w fizyczną postać rzeczywistości. Pomnażało ją o twory kształtujące obraz przestrzeni, czyniąc ją bezpieczną (dom), metafizyczną (grób), sakralną (budowle kultu). Dzieło bazarza było zaś odbiciem wyobrażonej istoty świata, interpretacyjną opowieścią o zdarzeniach codzienności, rytmie egzystencji i natury oraz związanych z nimi rytuałów¹¹³.

Jak wspomina Biała, nie mamy wiedzy na temat tego, jak wyglądała pierwsza budowla, ani jak brzmiała pierwsza opowieść. Z dużym prawdopodobieństwem możemy przypuszczać, że obie te dziedziny przenikały się nawzajem. Opowieści o bóstwach mogły stać się pretekstem do wznoszenia pierwotnych świątyń. Natomiast opowieści wygłaszane w domach i pałacach pobudzały wyobraźnię mieszkańców. Za ważny punkt w rozwoju twórczości artystycznej (literackiej) oraz architektonicznej badaczka uważa początek posługiwania się przez ludzi symbolami. W przypadku literatury było to wynalezienie pisma, co uchroniło tekst literacki od długotrwałej niepamięci i umożliwiło skodyfikowanie rozmaitych fabuł.

¹¹² A. Biała, *Literatura i architektura*, Warszawa–Bielsko-Biała, 2010, s. 14.

¹¹³ Tamże.

Symbole przysłużyły się także architektom. Możliwość utrwalenia rysunku na papierze i rozrysowanie planu budowli pozwoliło przewidzieć oraz rozwinąć zmysł konstrukcji jeszcze przed rozpoczęciem prac. Forma architektoniczna zrobiła kolejny krok w stronę doskonałości. Badaczka dopatruje się w tym miejscu kolejnej konotacji: „Zarówno literatura pisana, jak i plan budowli, powstały pod wpływem znaków ikonicznych o charakterze obrazkowym”¹¹⁴. Używając schematów architektonicznych, projektanci oraz budowniczcy musieli uzmysłwić sobie i wyraźnie wyobrazić trójwymiarową przestrzeń, w której miało funkcjonować dany budynek, rozważając jego proporcje, relacje pomiędzy poszczególnymi elementami, a także docelowe wrażenia estetyczne i doznania, jakie miały wywoływać u odbiorców. Poprzez tę dogłębną konceptualizację przestrzeni architektonicznej, twórcy mogli precyzyjnie zaplanować materialną strukturę, kształt oraz organizację formalną całego dzieła, w celu osiągnięcia zamierzonego efektu wyrazu artystycznego i zapewnienia optymalnych warunków funkcjonalnych. W zbliżony sposób czytelnik literatury wyobrażał sobie narracyjną przestrzeń świata przedstawionego, kreując w swojej wyobraźni złożone obrazy i relacje między bohaterami, miejscami oraz wydarzeniami. Zdaniem Białej ta aktywna rekonstrukcja fikcyjnej rzeczywistości stanowi integralną część procesu lektury, angażując czytelnika na płaszczyźnie mentalnej i emocjonalnej. W obu przypadkach – zarówno w dziełach literackich, jak i architektonicznych – efekt może być odbierany jako rodzaj wizualnego przedstawienia. Warto przywołać spostrzeżenie badaczki:

Obraz świata przedstawionego w utworze piśmienniczym oraz obraz tworu budowniczego jawią się odbiorcy właśnie jako wizualne przedstawienia. W odróżnieniu od obrazu malarskiego właściwością tych przedstawień jest (bądź może być) aspekt „ruchowy”. Dzieło literackie jest zmieniającym się obrazem przedstawień rozmaitych elementów fikcyjnej rzeczywistości. Dzieło architektury zaś to zmienna postać rzeczywistej budowli (jej widoku zewnętrznego lub wewnętrznego), zależna od punktu obserwacyjnego odbiorcy, a także od pory dnia i roku oraz warunków atmosferycznych, w jakich budowla jest postrzegana¹¹⁵.

By lepiej zobrazować koncepcję, literaturoznawczyni powołuje się na jedną z nowszych odmian sztuki. *Son et lumière*¹¹⁶ jest widowiskiem będącym syntezą literatury i architektury, wzbogaconym często o elementy innych sztuk, takich jak teatr czy muzyka. Biała podkreśla, że zwykliśmy odbierać architekturę bez zwracania większej uwagi na jej

¹¹⁴ Tamże, s. 17.

¹¹⁵ Tamże, s. 18.

¹¹⁶ Tamże.

usytuowanie przestrzenne i najbliższe otoczenie, co jest ogromnym błędem, ponieważ architektura jest sztuką przestrzenną. Natomiast „sztuka literacka dysponuje środkami pozwalającymi imitować budowlę, tworzyć rozmaite jej obrazy oraz wyrażać wpływ na obserwatora”¹¹⁷. Uczona przywołuje w tym miejscu środki podawcze, czyli głównie opis obiektu oraz opowiadanie ukazujące jego dzieje. Uważam jednak, że w tym przypadku takich praktyk może być znacznie więcej i są one równie ciekawe.

Warto przy tym zwrócić uwagę na utwory Radosława Nowakowskiego¹¹⁸, jednego z najbardziej rozpoznawalnych artystów liberackich¹¹⁹. Autor tworzy swoje projekty samodzielnie: od treści, przez ilustracje, aż po oprawę. Jego *Ulica Sienkiewicza*¹²⁰ jest książką harmonijkową, która po rozłożeniu ma 10,5 metra (rys. 2). W książce każda plansza łączy się z następną i posiada dwa dodatkowe skrzydła – ustawione w pionie tworzą dokładnie odzwierciedlony obraz ulicy. Tworząc dzieło, Nowakowski zaprasza czytelników na spacer miejskim deptakiem. Pokazuje przy tym szczegółowo jego architekturę. *Ulica...* powstała na zamówienie kieleckiego Urzędu Miasta. Jak przebiegał proces twórczy? Artysta uznał, że najlepszym pomysłem będzie zaproszenie mieszkańców, którzy mogliby opisać mu swoje historie związane z miejscowością i wspólnie z nim stworzyli jedną z wersji książki. Nowakowski przyznał w wywiadzie z dziennikarzem Pawełem Słupskim dla „Gazety Wyborczej”, że pierwotnie planował samodzielne stworzenie narracji:

[w *Ulicy Sienkiewicza*, przyp. aut.] Miał się znaleźć opis podskórnego życia tej ulicy, sekrety kamienic, opowieści o ludziach, którzy tu mieszkają, albo często bywają w tutejszych biurach, sklepach czy podwórkach. Szybko jednak zdałem sobie sprawę, że sam temu nie podołam. Poza tym bałem się, że wymyślając historię, mogę naruszyć dobra osobiste mieszkańców ul. Sienkiewicza¹²¹.

To właśnie ta edycja publikacji, współtworzona z lokalną społecznością, stała się przedmiotem refleksji naukowej. Jeden z badaczy liberatury Wojciech Kalaga zauważa, że (w przypadku utworu Nowakowskiego) „tekst układa się w skomplikowany trakt wędrówki:

¹¹⁷ Tamże, s. 20.

¹¹⁸ Radosław Nowakowski (ur. 1955) – pisarz, tłumacz, podróżnik, muzyk zespołu Osjan, twórca książek artystycznych. Studiował architekturę na Politechnice Krakowskiej. Autor kilkunastu własnoręcznie wykonanych publikacji, cykli *Nieopisanie świata* i *Tajna Kronika Sabiny*, a także powieści hipertekstowej *Koniec świata według Emeryka*. Jego dzieła były prezentowane na wystawach międzynarodowych i znajdują się w zbiorach renomowanych bibliotek. Odznaczony Srebrnym Medalem „Zasłużony Kulturze Gloria Artis”.

¹¹⁹ Liberaturze i jej powiązaniu z architek(s)turą poświęciłem osobny rozdział w dalszej części rozprawy.

¹²⁰ R. Nowakowski, *Ulica Sienkiewicza w Kielcach*, Bodzentyn 2009.

¹²¹ P. Słupski, *Opiszmy kielecki deptak*, „Gazeta Wyborcza”, 24 maj 2006, <https://kielce.wyborcza.pl/kielce/1,47262,3365882.html> [dostęp: 5.05.2020].

przedmiotów, wylaniających się graficznie z tekstu, i myśli głównego bohatera oraz mijanych postaci”¹²². Małopolski Instytut Kultury w Krakowie na swoim profilu udostępnił krótki film poświęcony omawianej pozycji, w którym lektor – Bogdan Zalewski – przedstawia dzieło słowami:

Ulica Sienkiewicza to traktatotrakt — czytanie ulicy, nieznanego dzieła, wędrówka po deptaku jak wodzenie wzrokiem za rzeczami, ludźmi, którzy tworzą tekst. Czytelniczy akt, lektura wszystkiego co w mieście da się czytać więc nie tylko napisów na tablicach, słów, komunikatów, sloganów czy reklam. Tu narrator raz za razem trafia na trop pisma przekładając na słowa niewerbalną masę najdrobniejszych elementów, miejskiego pejzażu. Budzących asocjacje, refleksję, wspomnienia. *Ulica Sienkiewicza* to tytuł i temat. Ale także nowa literacka forma¹²³.



Rys. 2 – R. Nowakowski, *Ulica Sienkiewicza w Kielcach*, Bodzentyn 2009 [zdjęcia ze zbiorów archiwum BWA w Kielcach].

Z tego lirycznego opisu wynika, że zaproponowana pozycja jest nie tylko do czytania, ale również do oglądania, a nawet „zwiedzania”. W związku z tym bez wątpliwości można

¹²² W. Kalaga, *Liberatura: słowo, ikona, przestrzeń*, [w:] *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 15 [w formie wstępu do książki Fajfery].

¹²³ mikkrakow, *Liberatura – Radosław Nowakowski „Ulica Sienkiewicza”/”Sienkiewicza Street”*(*Liberatura*), YouTube, 16 lut 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=Hd4tLtq9Kl8> [dostęp: 20.01.2023].

zakwalifikować ją jako przykład literatury korespondującej z architekturą. Nie tylko ze względu na tematykę, jaką podejmuje, ale także na sposób konstrukcji całego dzieła. *Ulica Sienkiewicza* została zaprojektowana niczym architektoniczna przestrzeń, a Nowakowski był dla swego utworu nie tylko projektantem, ale także budowniczym. Książka nie tylko odwzorowuje rzeczywistą ulicę, lecz czyni to poprzez rozwiązania formalne właściwe dla projektowania przestrzeni: wykorzystuje układ ciągły (harmonijkowy), który pozwala na fizyczne „przemierzanie” struktury tekstu, a także operuje rytmem, powtarzalnością i sekwencyjnością – kategoriami bliskimi architekturze. Dzięki takim zabiegom czytelnik nie tylko interpretuje treść, ale dosłownie porusza się po niej, tak jak po zaprojektowanym otoczeniu urbanistycznym.

Agnieszka Biała w swojej rozprawie wychwytuje wiele ciekawych przykładów opisu architektury w literaturze oraz omawia elementy architektoniczne (takie jak: dachy, schody czy fontanny). Takie ujęcie ukazuje, jak silnie architektura przenika warstwę opisową i symboliczno-funkcjonalną dzieł literackich. Można zauważyć, że poszczególne elementy przestrzenne nie są jedynie tłem wydarzeń, ale pełnią rolę nośników znaczeń, emocji i idei. Dla moich rozpoznań architek(s)ury komiksów najważniejszą kwestią jest wskazanie dokładnych związków pomiędzy literaturą a architekturą, co stanowi dowód na to, że ich wzajemna bliskość – rozumiana jako trwałe, wielopoziomowe przenikanie się form wyrazu, struktur oraz funkcji – nie jest żadną nową koncepcją, a jedynie faktem wartym ponownego podkreślenia. Świadome nawiązania do architektury w literaturze stanowią, w moim odczycie, część szerszej tradycji myślenia przestrzennego w tekstach kultury. Szczególnie wyraźnie dostrzegam te konotacje w komiksie, któremu poświęcam dalsze partie pracy. To medium, dzięki swojemu wizualno-narracyjnemu charakterowi, pozwala na wyjątkowo czytelne uwidocznienie zależności pomiędzy formą a przestrzenią oraz ich świadome wykorzystanie przez twórców.

Związki pomiędzy architekturą a literaturą bywają przedstawiane na wiele sposobów. Jednym z ciekawszych, nieszablonowych ujęć posługuje się polski architekt i inżynier Janusz Włodarczyk. W swojej interdyscyplinarnej antologii zawierającej fragmenty utworów literackich (opisujących mniej oczywiste elementy architektury, takie jak: brama, posadzka czy kopuła) próbuje on uchwycić relacje między tymi dziedzinami nie poprzez analizę naukową, lecz raczej przez refleksję praktyka, dla którego przestrzeń architektoniczna nie jest abstrakcją, ale codziennym doświadczeniem. Podkreślenie profesji autora ma w przypadku moich rozważań duże znaczenie. Warto zaznaczyć, że słowa badacza są podyktowane wykształceniem nie literaturoznawczym czy humanistycznym w ogóle, lecz praktycznym w

kontekście architektury, a co za tym idzie, jest to podejście poszerzające kontekst o nowe aspekty. Jego wypowiedz należy traktować raczej jako eseje skoncentrowane wokół powinowactwa architektury z literaturą, przede wszystkim ze względu na dużą liczbę prywatnych odniesień oraz szczupłą bazę bibliograficzną. Charakterystyczne dla stylu pisarskiego autora *Literackiego słownika architektury* jest operowanie intuicyjnymi skojarzeniami i poszukiwanie sensów na styku etymologii, kultury i fizycznego doświadczenia przestrzeni. Warto w tym miejscu przywołać jedną z jego wypowiedzi:

Mamy tu *archi*, i *tekturę*. *Archi* postrzegane jest jako coś lepszego, nadrzędnego, wieńczącego, *archē* uważa się za źródło bytu. W członie *archi* mieści się też i łuk, czyli to, co skończone, zamknięte, doskonałe, forma A-B-A – początek, kulminacja i zakończenie. Ale początek jest zakończeniem, a zakończenie początkiem, jak i w przypadku mostu. Most jest bowiem synonimem łuku i odwrotnie. Łączy. I architektura łączy. Pomaga nam żyć, łączyć kulturę i naturę. *Tektura* to osłona. Chroni nas przed natury niedogodnościami: ziemnem i gorącem, wiatrem, deszczem i śniegiem, też (niegdyś) i przed zwierzętami; także przed niedogodnościami kultury albo inaczej – cywilizacji: przed innym człowiekiem i skutkami jego agresji. Ale osłona może być komfortowa i piękna, i może sprawiać przyjemność, czy gdy w niej przebywamy czy tylko gdy się jej przypatrujemy¹²⁴.

To ujęcie nie pełni funkcji porządkującej; stanowi raczej impresyjny szkic, który ukazuje potencjał metaforycznej gry znaczeń zakorzenionej w języku i doświadczeniu. Włodarczykowi nie zależy na precyzyjnym zdefiniowaniu terminu, lecz na ukazaniu jego wielowymiarowości i osadzenia w ludzkiej rzeczywistości, zarówno symbolicznej, jak i materialnej. W dalszej części badacz zaznacza – podobnie jak Biała – wszechobecność architektury, która „towarzyszy nam odkąd istniejemy, żyjemy z nią i w niej, w niej się rodzimy i umieramy, jest naszym otoczeniem, bliższym i dalszym. Żyjemy w jej wnętrzu będąc w środku (budynku) i jej zewnątrz (poza budynkiem, ale i w jego orbicie)”¹²⁵. W ten sposób podkreśla on nie tyle obecność architektury jako fizycznych struktur, ile jej trwałą obecność jako medium organizującego ludzkie życie – przestrzennie, kulturowo i emocjonalnie. Następnie inżynier podejmuje próbę problematyzacji pojęcia „architektura” jako terminu wymagającego nieustannego negocjowania znaczenia. Wykazuje tym samym, że jego rozumienie nie jest ustalone raz na zawsze, lecz współtworzone przez praktyków, teoretyków i odbiorców:

¹²⁴ J. A. Włodarczyk, *Literacki słownik architektury. Wybór subiektywny*, Katowice 2007, s. 17.

¹²⁵ Tamże.

W próbach poszukiwań właściwego zdefiniowania architektury przeprowadzono wywiady ze słynnymi architektami, zbierano definicje jej najróżniejsze, często skrajnie się różniące, a jednocześnie niemuszające się wzajemnie wykluczać. I tak powinno być: architektura należy do sztuki, a odczytywanie sztuki powinno, musi być, jest – subiektywne. Ale też potrzebie porozumiewania się ludzi służy język: chleb nazywamy chlebem, na dom mówimy dom, mówiąc: architektura, oczekujemy, że ktoś zrozumie, o czym mówimy. Sądzę, że wciąż jeszcze wielu Polaków słowo *architektura* kojarzy z urzędem i z obowiązkiem – wyłącznie¹²⁶.

Odbiór sztuki, a do niej definitywnie należy zaliczyć również architekturę, jest według autora *Literackiego słownika architektury* kwestią subiektywną. Nie sposób się z tym podejściem spierać, gdyż proces percepcji i interpretacji dzieł artystycznych w sposób nieunikniony angażuje indywidualne predyspozycje, doświadczenia oraz upodobania odbiorców. System oceny i wartościowania wszelkich wytworów artystycznych, niezależnie od dziedziny, jest nierozzerwalnie związany z tym elementem subiektywności i charakteryzuje się brakiem jednoznacznych kryteriów. Należy zatem pokusić się o stwierdzenie, że dojście w tej kwestii do pełnego konsensusu i ustalenie sztywnych ram oceny jest właściwie niemożliwe¹²⁷.

We fragmencie poświęconym charakterystyce miasta inżynier pisze:

Miasto to dwie warstwy: pozytywowa i negatywowa. Pierwsza – pełne, druga – puste. Pełne jest substancją materialną, fizykalną: to architektura – budynki i budowle oraz zieleń, też wartość materialna, można ją dotknąć, tyle że to flora, nie kultura, lecz natura. Razem mamy tkanę kubaturową. A puste? To pustka, przestrzeń, powietrze – do oddychania. Gdyby wziąć klocek – drewniany, bardzo, bardzo płaski, płasciuchny, i drzeworytnika, który by dłutem wybrał kaniony ulic i placów spłaszczone prostopadłościaniki, walce i inne geometryczne fanaberie, jako tę właśnie pustkę, to mielibyśmy obraz miasta w zmniejszeniu¹²⁸.

¹²⁶ Tamże.

¹²⁷ „Architektura stanowi naszą otulinę, jest też i całym naszym otoczeniem, wartością, którą stworzyliśmy, czyli wszystkim tym, co jest nie z natury. Jednak, gdy natura, czyli krajobraz – w jego pierwotnym wyobrażeniu, jako naturalny – staje się architektury otoczeniem, stanowi z nią jedność, się staje jej częścią. Architektura jest też produktem, artefaktem, wynikiem procesu, jakim jest budownictwo, i mieszanie tych pojęć należy uważać za naganne, wręcz szkodliwe. Architektura bywa dobra i zła, piękna i brzydka, prawdziwa i zakłamana – jak człowiek, nie nazywamy go wszak inaczej, gdy jest zły, brzydki czy kłamliwy, zakłamany. Architektura powszednia, codzienna – nie tylko odświętna, wyjątkowa. Jest niedoskonała – jak człowiek, który przecież, choć niedoskonały – *brzmi dumnie*”. J. A. Włodarczyk, *Literacki słownik architektury. Wybór subiektywny*, Katowice 2007, s. 17.

¹²⁸ J. A. Włodarczyk, *Literacki słownik architektury. Wybór subiektywny*, Katowice 2007, s. 27.

Na podstawie rozróżnienia przestrzeni „pełnych” i „pustych”, które Włodarczyk stosuje wobec struktury miasta, można również zauważyć analogiczne zjawisko w obrębie literatury – obszary wcześniej uznawane za drugorzędne zaczynają wpływać na sposób, w jaki kształtuje się znaczenie tekstu. Przy tym badacz dostrzega, że także w literaturze przestrzeń może funkcjonować jako nośnik sensów — nie tylko poprzez opisywane miejsca, ale także poprzez sam sposób ich organizacji i doświadczania¹²⁹. Podobną myśl rozwija w jednym z kolejnych esejów¹³⁰, w którym jeszcze mocniej akcentuje związek literatury z architekturą, a zwłaszcza jej zdolność do przekazywania „wiedzy przestrzennej” w sposób zindywidualizowany, ludzki i osobisty:

Zatem książka, dostępna przez całe życie. Ale jaka książka? Profesjonalna, oczywiście, jest podstawą naszej wiedzy, wciąż rozszerzającego się jej zakresu. Ta jednak architektowi-humaniście nie jest w stanie wystarczyć, jest wiedzą zwykle obiektywną, w każdym razie stara się taką być. Potrzebna jest taka, która przybliży mu kontakt architektury z człowiekiem, traktując go indywidualnie, więc subiektywnie, jako wartość osobną – osobowość. Takiej wiedzy dostarczyć nam może nie-architekt czy zawodowy krytyk architektury, a ktoś z boku, spoza kręgu profesjonalistów. Takim może być pisarz, on najlepiej potrafi spojrzeć na świat, także na świat przestrzeni, niewyabstrahowanej przecież: świat to wszak ojczyzna ludzi (Antoine de Saint-Exupéry).

Dopowiada:

Literatura piękna, podobnie zresztą, jak film, dostarcza nam niezauważanej przez nas zwykle wiedzy o architekturze. Zająci fabułą – i w książce, i w filmie, nie rejestrujemy, że wszystko rozgrywa się bądź w naturze, bądź w architekturze. Jaka ta architektura jest, a i jaka mogłaby być, z książki, która rozwija naszą wyobraźnię, możemy dowiedzieć się wiele, a i o wiele wzbogacić swą wiedzę specjalistyczną. Trzeba czytać – i szukać. [...] Zatem – udanego czytania, a przedtem wertowania książek, wiersz za wierszem: w poszukiwaniu architektury¹³¹.

¹²⁹ Powstało wiele prac w literaturoznawstwie podejmujących temat roli przestrzeni w utworze czy nawet zjawiska tzw. zwrotu przestrzennego, jednak nie będę rozwijał w rozprawie tego wątku, uznając go za nieproduktywny dla moich rozważań

¹³⁰ Tekst dotyczy w dużej mierze oczekiwań wobec architekta oraz zagadnień etycznych w jego zawodzie. „Nie oczekujemy, że architektura z zasady musi być zawsze dobra i piękna, też i trwała” – wspomina Włodarczyk. „Tu dobrze jest pamiętać o łączeniu estetyki z etyką, o nakładaniu się jednej na drugą: kto wie, czy prymat się tu etyce nie należy? W jakim stopniu, czy w ogóle, piękno nieprawdziwe może być akceptowane?”. J. A. Włodarczyk, *Humanizm architektury*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach”, nr 5/2013, s. 28.

¹³¹ J. A. Włodarczyk, *Humanizm architektury*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach”, nr 5/2013, s. 36.

Eseista afirmuje sposób myślenia wielu specjalistów zajmujących się przestrzenią miasta. Podejście w architekturze preferujące jednostkowe traktowanie człowieka i stawianie sobie za dobro najwyższe zrozumienie przez niego otaczającej rzeczywistości odnotowało ogromny wzrost zainteresowania w ostatniej dekadzie¹³². Charakterystyczne dla tego konkretnego badacza jest nakierowanie uwagi na pisarzy, literaturoznawców, ludzi, którzy na co dzień mają szansę tworzyć i projektować przestrzeń, jednocześnie nie będąc połączeni z myśleniem o architekturze w „klasyczny” sposób. Włodarczyk apeluje wręcz o współpracę i postrzeganie otaczającej rzeczywistości bardziej całościowo.

W literaturoznawstwie drugiej połowy XX wieku coraz wyraźniej widać zwrot ku postrzeganiu dzieła literackiego jako całościowego komunikatu – obejmującego nie tylko tekst, ale i jego materialną strukturę oraz kontekst odbioru. Coraz częściej akcentuje się rolę nośnika, układu graficznego i przestrzennego, a także powiązania z innymi dziedzinami sztuki. Do tego nurtu nawiązuje także Bodzioch-Bryła, do której rozpoznać pragnę powrócić, aby wydobyć ich znaczenie dla refleksji nad materialną organizacją dzieła literackiego – uwzględniając nie tylko warstwę tekstową, ale również nośnik i jego formę. Sam tekst literacki – choć istotny – nie zawsze w pełni oddaje zamysł autora, dlatego niektórzy twórcy sięgają po różnorodne zabiegi formalne, by pogłębić relację odbiorcy z utworem.

Badaczka rozwija to podejście również w odniesieniu do architektury, którą – jak zaznacza – chciałaby pojmować zgodnie z jej znaczeniem dosłownym, tj. jako „sztukę projektowania i wznoszenia budowli mających oprócz wartości użytkowych także artystyczne”¹³³. Podkreśla jednak, że „w zakresie szeroko definiowanej architektury [...] wchodzi także planowanie przestrzenne [...], kształtowanie krajobrazu [...], urbanistyka oraz kształtowanie elementów bezpośredniego otoczenia człowieka na zewnątrz i wewnątrz”¹³⁴, oraz że architektura zawsze była uważana:

Za jedną z trzech najważniejszych sztuk plastycznych, obok malarstwa i rzeźby. Przypisywano jej często rolę przodującą. [...] W komponowaniu wnętrza dużą rolę odgrywają takie działy rzemiosła

¹³² Tego typu tendencje czytelnicy na polskim rynku wydawniczym mogą poznać głównie dzięki serii „Miasto Szczęśliwe” Wydawnictwa Wysoki Zamek. W cyklu znajdują się publikacje takie jak: M. Colville-Andersen, *Być jak Kopenhaga. Duński przepis na miasto szczęśliwe*, Kraków 2019 – pisarz zapewnia, że doskonale wie, jak wygląda miasto skrojone na ludzką miarę; D. Sim, *Miasto życzliwe. Jak kształtować miasto z troską o wszystkich*, Kraków 2020 – szkocki architekt, związany z biurem architektonicznym Gehl Architects, daje czytelnikom instrukcję jak budować przyjazne miasta o dużej gęstości; Y. Strickler, *To jest nasza przyszłość. Manifest na rzecz szlachetniejszego świata*, Kraków 2022 – autor przedstawia wizję budowania społeczeństwa, w którym nie chodzi tylko o pieniądze, ale o maksymalizację wartości, dla których warto żyć.

¹³³ *Słownik wiedzy o kulturze*, red. K. Kubalska-Sulkiewicz, Warszawa 2009, s. 38–39.

¹³⁴ Tamże.

artystycznego, jak ceramika, szkło, tkactwo, a przede wszystkim meblarstwo. Ich wzajemne zharmonizowanie i podporządkowanie głównym założeniom architektury nazywa się architekturą wnętrza [...]¹³⁵.

To stanowisko prowadzi Bodzioch-Bryłę do konkluzji:

W przytoczonym wyżej ujęciu definicyjnym terminu „architektura” kategoriami dla mnie najistotniejszymi, pozwalającymi na wyodrębnienie grup utworów pod pewnymi względami analogicznych, tzw. wchodzących w bliskie relacje z sensami architektonicznymi, będą: projektowanie i wznoszenie budowli, planowanie przestrzenne, kształtowanie krajobrazu, urbanistyka, kształtowanie elementów bezpośredniego otoczenia człowieka, sztuki plastyczne, rzemiosło artystyczne, meblarstwo, architektura wnętrza, w końcu – ich wzajemne zharmonizowanie. Tych też wymiarów szukać będę w e-poezji [...]¹³⁶.

Taka klasyfikacja otwiera możliwość analizy literatury z perspektywy procesów projektowych, przestrzennych i materialnych, a więc w kategoriach zbliżonych do architektonicznych. Pozwala to nie tylko na dostrzeżenie formalnych analogii między sztukami, lecz także na włączenie literatury w szerszy dyskurs o kształtowaniu otoczenia i doświadczenia estetycznego.

Tego rodzaju poszerzone rozumienie architektury jako kategorii kulturowej przekłada się również na sposób myślenia o literaturze traktowanej jako strukturze materialnej i przestrzennej, wychodzącej daleko poza „system znaków”. Bodzioch-Bryła dostrzega to przesunięcie w samym sposobie komunikowania znaczeń przez tekst literacki, które coraz wyraźniej opiera się na jego fizycznym i przestrzennym zakorzenieniu:

To, co dawniej – w przypadku literatury epoki druku – odbierane było jako tak puste, semantycznie przezroczyste – zaczyna być stałym nośnikiem znaczenia, istniejącym nie tylko w nielicznych z punktu widzenia procesu historycznoliterackiego, awangardowych egzemplifikacji literackich, lecz przynależnym prawie każdemu dziełu [...], bo wynikającym z nośnika, na jakim dzieło to jest osadzone; co więcej – często [...] otwierającym na dalsze architektoniczno-przestrzenne korelacje¹³⁷.

Zmienia się więc paradygmat lektury: książka przestaje być wyłącznie nośnikiem tekstu, a staje się strukturą przestrzenną, w której materialność, forma i układ wpływają na

¹³⁵ Tamże.

¹³⁶ B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019, s. 291.

¹³⁷ Tamże, s. 288.

sposób odbioru i interpretacji. To myślenie przygotowuje grunt pod dalsze rozważania nad potencjałem przestrzennych kategorii w analizie kultury.

Zależy mi na tym, by ukazać uniwersalne zastosowanie kategorii architek(s)ury do tekstów kultury ogólnie, a nie tylko do charakteryzowania dzieł e-literackich. Może być ono użyte do opisywania wszelkich tekstowych praktyk kulturowych, także w odniesieniu do budowy i form komiksowych, o czym więcej w dalszej części tego rozdziału. Należy jednak pamiętać, że nie każdy utwór będzie spełniał warunki i zaprezentowane kryteria. Trzeba znaleźć takie dzieła, których autorzy mają ogromną świadomość swej działalności, a także nie ograniczają się jedynie do samego tekstu.

Podnosząc kwestię problemów badawczych, Bodzioch-Bryła podkreśla, że „byty, które w tej przestrzeni powstają [przestrzeni znajdujące się na styku literatury i technologii, przyp. aut.], trudno diagnozować, stosując jedynie zasób pojęciowy znany z tego *Słownika terminów literackich*, do którego przywykliśmy, gdyż niektóre z nich nie tyle nawet wymykają się tradycyjnemu opisowi, ile definitywnie przestają mu podlegać”¹³⁸. W związku z tym na potrzeby moich badań muszę przeobrazić metaforę architek(s)ury w kategorię teoretyczno-kulturową¹³⁹.

W kontekście dotychczasowych rozważań warto odnieść się także do rozwijającego się na gruncie polskim kierunku określanego mianem literaturoznawstwa architektonicznego¹⁴⁰. To stosunkowo nowy, interdyscyplinarny obszar badań, który łączy refleksję literaturoznawczą, kulturoznawczą oraz przestrzenną, zyskując stopniowo status wyraźnego kierunku w humanistyce. Termin ten odnosi się zarówno do określonego projektu badawczego, jak i koncepcji metodologicznej, zaprezentowanej w publikacji Aleksandra Wójtowicza *Literaturoznawstwo architektoniczne. Wstępne rozpoznania*. Głównym założeniem tego podejścia nie jest stworzenie nowej metodologii, lecz redefinicja celu literaturoznawczych analiz. Celem badań jest więc rozpatrywanie tekstowych zapisów

¹³⁸ Tamże, s. 13.

¹³⁹ Termin „architek(s)ura” pojawia się również w książce Magdaleny Piotrowskiej-Grot *W głąb. Szkice o współczesnej poezji Śląska i Zagłębia* (Katowice 2017), w której autorka – powołując się na dociekania Elżbiety Rybickiej, badaczki związanej z tzw. zwrotem przestrzennym w literaturoznawstwie – podsumowuje: „Architektura byłaby więc, analogicznie, sposobem organizacji tekstu inspirowanym ukształtowaniem przestrzeni czy sposobem funkcjonowania budynków w poetyckim świecie i ich wpływem na kreowanego bohatera” (s. 25). W jej ujęciu metafora ta osadzona jest w szerszym rozumieniu „tekstury miejsca” jako splotu materialności i tekstów kultury, odnoszącego się do geologicznej struktury, ale też etymologicznie powiązanego z tkaniną i tkaniem (łac. *texere*). Choć trop ten okazuje się dla Piotrowskiej-Grot użyteczny interpretacyjnie, nie zostaje on rozwinięty jako samodzielna kategoria metodologiczna, a jego obecność ma raczej charakter wstępnego uporządkowania pola refleksji niż konsekwentnie stosowanego narzędzia analizy.

¹⁴⁰ Por.: A. Wójtowicz: *Literaturoznawstwo architektoniczne. Wstępne rozpoznania*. Warszawa 2019

ludzkiego doświadczania przestrzeni – zarówno indywidualnego, jak i wspólnotowego – w celu wsparcia procesów projektowania, przekształcania i rewitalizacji przestrzeni miejskich. O ile dotychczasowe badania literaturoznawcze koncentrują się na przestrzeni jako elemencie świata przedstawionego, nurt literaturoznawstwa architektonicznego postuluje spojrzenie na literaturę jako źródło wiedzy ucieleśnionej; jako medium, w którym architektura i urbanistyka zostają poddane narratywizacji i przeżywaniu. Tym samym tekst literacki może odzwierciedlać formy przestrzenne lub inspirować się ich strukturą. Literaturoznawstwo architektoniczne proponuje więc nie tylko nowe sposoby interpretacji utworu i przestrzeni, lecz także angażuje się w realne procesy społeczne, wskazując, w jaki sposób refleksja humanistyczna może współkształtować otaczającą nas przestrzeń. Píše o tym więcej Wójtowicz:

Literaturoznawstwo architektoniczne jest ścieżką analiz, będącą wynikiem ewolucji badań literaturoznawczych, sumą istniejących ujęć, ale wykorzystywanych w innym celu niż dotychczas. Proponując takie podejście, wskazuję, że czerpie ono z istniejących propozycji analitycznych (interpretacja tekstu, semiotyka przestrzeni, elementy teorii literatury, edytorstwo naukowe), których elementy wykorzystuje i rozwija dzięki innej motywacji. Wiąże się bowiem, jak już wskazywałam, nie z analizą przestrzeni literackiej ani też literackiej reprezentacji przestrzeni rzeczywistej, ale z analizą świadectw tekstowych (szeroko pojętych), dotyczących badanej przestrzeni realnej. Łączy się ponadto z pracami przedstawicieli innych dyscyplin i dziedzin, w celu wsparcia gremiów decyzyjnych w kwestii zagospodarowania i rewitalizacji określonego wycinka przestrzeni miejskiej (a więc uwzględnia także analizy projektowe)¹⁴¹.

Taka deklaracja jasno wyznacza ambicje badawcze nowego podejścia: zamiast zamykać się w ramach filologicznej analizy, literaturoznawstwo architektoniczne kieruje się ku rzeczywistości pozatekstowej, wpisując refleksję humanistyczną w obieg praktycznego działania. To przesunięcie akcentów – od reprezentacji ku funkcji – sprawia, że tekst pełni nie tylko funkcję przedmiotu interpretacji, lecz również narzędzia społecznego oddziaływania. W tym ujęciu literatura nie opisuje już tylko przestrzeni, ale bierze udział w jej projektowaniu – poprzez rejestrowanie sposobów jej przeżywania, konfliktów z nią związanych oraz wartości przypisywanych jej przez jednostki i wspólnoty.

Literaturoznawstwo architektoniczne jawi się jako świadomie sprofilowana forma badań humanistycznych, której istotą nie jest tworzenie nowej metodologii, lecz zmiana perspektywy z analizy dzieła jako autonomicznego tekstu na analizę tekstu jako świadectwa

¹⁴¹ A. Wójtowicz, *Literaturoznawstwo architektoniczne. Wstępne rozpoznania*, Warszawa 2019, s. 31.

przeżywania przestrzeni. Przedmiotem refleksji nie jest tu jedynie przestrzeń literacka czy jej reprezentacyjna funkcja, lecz realne, społeczne i emocjonalne relacje człowieka z otoczeniem utrwalone w tekstach o zróżnicowanym statusie literackim. Koncentracja na afektywnym wymiarze przestrzeni i jej mentalnych nakładkach wpisuje się w szerszy nurt humanistyki zaangażowanej¹⁴², która dąży do realnego wpływu na kształtowanie rzeczywistości. Jak zauważa autorka: „Podejście literaturoznawstwa architektonicznego oferuje jednak sposób odczytywania zapisów tekstowych tak, by wydobyć z nich jak najwięcej informacji na temat relacji człowieka i miejsca, na temat jej afektywnego wymiaru oraz na temat przestrzeni wyobrażonej, nakładającej się na przestrzeń rzeczywistą”¹⁴³.

Warto podkreślić, że choć proponowana w mojej rozprawie koncepcja architek(s)tury czerpie z podobnych źródeł i zainteresowań, opiera się na nieco innym założeniu: nie traktuje tekstu wyłącznie jako świadectwa przeżycia przestrzeni, lecz jako struktury przestrzennej samej w sobie – zaprojektowanej, zorganizowanej, fizycznie obecnej. Architek(s)tura działa jako narzędzie opisu utworów, które same wykazują cechy architektoniczne: są materialne, kompozycyjnie rozbudowane, wielowarstwowe, a ich lektura angażuje nie tylko intelektualnie, lecz także percepcyjnie i fizycznie. W tym sensie termin ten nie stoi w sprzeczności z literaturoznawstwem architektonicznym, lecz może je uzupełniać i wzbogacać, oferując narzędzia do analizy takich tekstów kultury, które nie tylko mówią o przestrzeni, ale same funkcjonują jako przestrzenne konstrukty.

Kwestia powinowactwa architektury z literaturą została już nakreślona, ale sformułowanie architek(s)tura, którego używam, ma jeszcze jeden element wymagający rozwinięcia: tekstura. W perspektywie architektonicznej tekstura jest fundamentalnym elementem w percepcji i doświadczaniu obiektów fizycznych. Jest wielowymiarową

¹⁴² Humanistyka zaangażowana to nurt badań humanistycznych, który podkreśla konieczność praktycznego wpływu refleksji akademickiej na otaczającą rzeczywistość społeczną i kulturową. W przeciwieństwie do klasycznych ujęć skoncentrowanych najczęściej jedynie na interpretacji poszczególnych utworów czy całych spuścizn literackich, podejście to zakłada aktywne uczestnictwo nauki w diagnozowaniu i rozwiązywaniu współczesnych problemów społecznych. Łączy interdyscyplinarne narzędzia (m.in. z literaturoznawstwem, socjologią, historią, filozofią), a także skupia się na takich zagadnieniach jak prawa człowieka, nierówności społeczne, kwestie tożsamościowe czy kulturowy wymiar technologii – przy zachowaniu ścisłego związku między teorią a praktyką. W tym kontekście literaturoznawstwo architektoniczne można uznać za przykład humanistyki zaangażowanej, ponieważ łączy refleksję teoretyczną z realnym oddziaływaniem na przestrzeń społeczną i miejską. Więcej o humanistyce zaangażowanej pisali m.in.: E. Bielska, *Humanistyka zaangażowana, humanistyka wyalienowana – potencjał polityczny uniwersytetu, humanistyki i nauk społecznych*, „Chowanna”, nr 1(48)/2017, s. 83–94; A. Wolff-Powęska, *Humanistyka zaangażowana: wizja czy rzeczywistość?*, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura”, nr 2(47)/2023, s. 167–184; S. Trusewicz, *Służebność humanistyki w obliczu jej kryzysu*, „Białostockie Studia Literaturoznawcze”, nr 22/2023, s. 195–208.

¹⁴³ Tamże, s. 12–13.

właściwością powierzchni, która obejmuje zarówno aspekty dotykowe, jak i wizualne. Z jednej perspektywy tekstura odnosi się do fizycznych właściwości powierzchni, takich jak chropowatość, gładkość, miękkość czy twardość, które określają sposób, w jaki odczuwamy obiekt. Z kolei wizualna tekstura dotyczy wzrokowego postrzegania struktury i wzorów na powierzchni, które mogą, ale nie muszą, korelować z dotykowymi właściwościami. Tekstury należy również rozpatrywać w kategoriach ich złożoności. Proste mogą być jednolitymi, powtarzalnymi wzorami, podczas gdy złożone charakteryzują się nieregularnymi, organicznymi strukturami. Różne ich rodzaje wywołują odmienne reakcje sensoryczne i emocjonalne u odbiorców, wpływając na estetyczne doświadczenie obiektu. Dlatego też analiza i zrozumienie koncepcji tekstury jest kluczowe w wielu dziedzinach, takich jak wzornictwo przemysłowe, architektura czy sztuki wizualne, ponieważ nadaje charakteru i nastroju obiektom. Interesujący mnie kontekst literacki tekstury czerpie z tego architektonicznego, co podkreśla wagę materialnych właściwości tekstu jako istotnego elementu jego odbioru i interpretacji. Jak dopowiada autorka *Cyfrowej semiopoetyki* Ewa Szczęsna: „Teksturę definiuję jako sieć relacji między tkanką semiotyczną tekstu, czyli sposobem jego ukazywania się (manifestacją zewnętrzną), a jego materialnością (fakturą) oraz interpretacją percepcyjną odbiorcy”¹⁴⁴. W dalszej części literaturoznawczyni podkreśla, że w przestrzeni cyfrowej doświadczenie tekstury wykracza poza tradycyjne role nadawcy i odbiorcy:

W przestrzeni cyfrowej dodatkowym elementem wzmacniającym i rozszerzającym czynnik działań jest udział odbiorcy w działaniach na teksturze (czynnościach tekstotwórczych). Aspekt działań, obejmujący dotychczas kreujące znaczenia działania nadawcy na warstwie przedstawień oraz interpretację percepcyjną i intelektualną odbiorcy, poszerzony zostaje o znaczeniowótórcze działania odbiorcy na teksturze¹⁴⁵.

Szczęsna wskazuje na wzmacnianie i rozszerzanie działań przez udział odbiorcy w czynnościach tekstotwórczych. Oprócz tradycyjnych ról, czyli kreowania znaczeń przez nadawcę, oraz interpretacji percepcyjnej i intelektualnej przez czytelnika, dochodzi tu element bezpośredniego i znaczeniowótórczego działania odbiorcy na warstwie tekstury. Oznacza to, że staje się on współtwórcą znaczeń, a nie tylko ich interpretatorem. W rezultacie doświadczenie tekstury w przestrzeni cyfrowej jest dynamiczne i wielowymiarowe. Ta interakcja rozszerza tradycyjne role i stawia odbiorców w pozycji współtwórców.

¹⁴⁴ E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa 2018, s. 140.

¹⁴⁵ Tamże, s. 77.

Zatem w świecie tradycyjnych tekstów literackich tekstura ma mniej interaktywny charakter niż w środowisku cyfrowym, w którym odbiorca może aktywnie współtworzyć znaczenia poprzez działania na warstwie tekstury. Nie oznacza to, że tekstura nie występuje wcale w tradycyjnych utworach literackich. Korzenie tej kategorii sięgają tradycyjnych form wypowiedzi i tekstów kultury. Już w manuskryptach, drukach, obrazach, rzeźbach czy architekturze można mówić o istnieniu „tekstury” wykraczającej poza samą warstwę przedstawień czy przekazu semantycznego. Materialny wymiar tych obiektów, ich fizyczna struktura, faktura, kształt, barwa i inne właściwości sensoryczne, stanowią integralną część doświadczenia percepcyjnego odbiorcy. Nawet w przypadku tradycyjnych tekstów literackich, oprócz warstwy znaczeń kreowanych przez autora, ważna jest także tekstura, na którą składają się takie elementy jak czcionka, układ graficzny, marginesy, ale także ilustracje, grafiki czy ręcznie malowane iluminacje. Te fizyczne właściwości książki jako obiektu materialnego kształtują doświadczenie lektury i wpływają na interpretację. Zatem koncepcja tekstury ma swoje zakorzenienie w szerszym spektrum tradycyjnych form kulturowych, gdzie materialność i sensoryczne właściwości dzieła pełnią istotną funkcję w procesie tworzenia i odbioru.

Tekstura jest istotna nie tylko w odniesieniu do materiałów i obiektów, ale także w kontekście literatury i fizycznej formy książki. Z jednej strony tekstura może być rozumiana w kategoriach materialnej, dotykowej struktury książki: faktury papieru, sposobu, w jaki karty są ze sobą powiązane, rodzaju oprawy czy rodzaju zastosowanego atramentu. Te fizyczne właściwości tworzą zmysłowe doświadczenie interakcji z książką, wpływając na sposób, w jaki czytelnik ją postrzega i odczuwa. Z drugiej, tekstura może być konceptualizowana w odniesieniu do literackiego tekstu: jego stylu, rytmu, brzmienia wyrazów oraz struktury narracji. Podobnie jak w przypadku materialnej formy książki, tekstura literacka oddziałuje na zmysły czytelnika, wytwarzając wrażenia estetyczne i emocjonalne. Ten złożony związek między materialną i konceptualną teksturą książki staje się kluczowym aspektem doświadczenia lektury, pośrednicząc między fizycznym a symbolicznym wymiarem utworu. Analiza tekstury książki, zarówno w sensie materialnym, jak i literackim, dostarcza zatem istotnych spostrzeżeń na temat jej całościowego oddziaływania na czytelnika.

Wobec tego koncepcja architektura(s)tury wykracza poza ramy architektury *sensu stricto*, pozwalając na przysposobienie tego pojęcia (pod nieco zmienioną postacią) także przez dziedzinę literatury. Podobnie jak w przypadku struktur architektonicznych, w tekście literackim można zaobserwować nierozzerwalny związek między tekstem a formą materialną

książki – tworzą się wówczas struktury architek(s)toniczne. Aspekty takie jak układ graficzny strony, rodzaj i wielkość fontu, strukturalizacja akapitów, użycie interlinii, marginesy, a nawet jakość papieru – wszystkie te fizyczne właściwości dzieła wpływają na sposób, w jaki czytelnik percypuje i angażuje się w przekaz literacki. Podobnie jak w przypadku architektury, architektura(s)tura tworzy semiotyczny dialog między autorem a odbiorcą, kształtując jego doświadczenie lektury. Wydźwięk emocjonalny, charakter narracji, a nawet głębsze warstwy semantyczne utworu literackiego nieodłącznie związane są z jego materialną formą. Zmiany w obrębie architek(s)tonicznej organizacji tekstu mogą zatem wpływać na interpretację i odbiór dzieła przez czytelnika. W tym ujęciu literatura jawi się jako architek(s)turalny konstrukt, w którym warstwa znaczeń splata się nierozłącznie z jej fizyczną strukturą.

Architek(s)toniczne przestrzenie komiksów

W kontekście badanego przeze mnie zjawiska w dysertacji konieczne jest zaznaczenie koncepcji architek(s)tonicznych w komiksach, pamiętając, że one także znajdują się na styku znaczeń. Forma ta wypracowała własną tożsamość dzięki połączeniu (jak zostało już wcześniej zaznaczone) elementów literatury i sztuk wizualnych. W mojej opinii stanowi to szczególnie interesujące pole badawcze dla koncepcji architektura(s)tury. Łącząc w sobie sekwencyjne obrazy, słowo pisane oraz materialną strukturę kartki, komiks jawi się jako przestrzeń, w której fizyczna organizacja medium ma ogromny wpływ na całościowe ukształtowanie utworu oraz doświadczenie czytelnika. Podobnie jak w przypadku architektury, gdzie materialna obecność budynków wpływa na percepcję i interakcję z przestrzenią. Rozmieszczenie klatek, użycie marginesów, gra z formatem i orientacją kartki, a nawet struktura samej linii komiksu – wszystkie te aspekty kompozycyjne wchodzą we wzajemną interakcję oraz kształtują doświadczenie czytelnika.

Stworzenie udanego komiksu wymaga od autora opanowania szerokiego spektrum umiejętności¹⁴⁶. Oprócz wymyślenia angażującej fabuły i wyrazistych postaci musi on zadbać o precyzyjne rozmieszczenie tekstu i obrazów na stronie, aby uzyskać płynność narracji. Równie istotne jest umiejętne zastosowanie różnorodnych kadrów, kątów widzenia i

¹⁴⁶ W tym fragmencie używam uogólnień, ponieważ należy pamiętać, że nie w każdym przypadku mamy do czynienia z jedną osobą autorską. Zdarzają się przypadki – a takie też będę szczegółowo omawiał w dalszej części rozprawy – w których za scenariusz, ilustracje, a nawet kolor odpowiadają różni artyści. Taka grupa musi wykształcić dodatkową cechę: umiejętność pracy w zespole.

adekwatnego stylu ilustrowania. Nie bez znaczenia jest także dbałość o spójną stylistykę graficzną, począwszy od projektów postaci i scenerii, aż po dobraną odpowiednio kolorystykę. Ogromną rolę odgrywa świadomość obecności architektura(s)tury w kształtowaniu dzieła, nawet, jeśli jego autor w trakcie tworzenia nie postrzega swojej pracy w kontekście tego terminu (lub zwyczajnie go nie zna). Architek(s)tura towarzyszy mu na każdym etapie pracy: od projektowania układu klatek na stronie, przez dobór czcionki i rozplanowanie tekstu, po decyzje dotyczące formatu i jakości materiału. Artysta musi mieć na uwadze, w jaki sposób fizyczna organizacja komiksu będzie wpływać na sposób, w jaki czytelnik będzie doświadczał i interpretował narrację. Każdy z aspektów architek(s)tonicznej kompozycji komiksu jest narzędziem, którym można posłużyć się, by wzmocnić lub zmodyfikować odbiór utworu.

Krzysztof Teodor Toeplitz w *Sztuce komiksu*, wspierając się na frankofońskich stanowiskach badawczych, powtarza: „komiksem nazywać możemy jedynie ręcznie rysowane rysunki, utrwalone na papierze”¹⁴⁷. Współcześnie jednak rozumie się ten fenomen nieco inaczej. Wśród badaczy i krytyków zajmujących się historią oraz teorią komiksu pojawiła się koncepcja protokomiksów. Termin ten po części odnosi się do wczesnych form narracji graficznych, które powstały przed ukształtowaniem się komiksu jako formalnego medium¹⁴⁸. Protokomiksy obejmują różnorodne formy przekazu wizualnego, takie jak starożytne malowidła ścienne, ryciny średniowieczne czy ilustracje książkowe z epoki renesansu. Chociaż nie posiadały one wszystkich cech charakterystycznych dla współczesnego komiksu, jak choćby następujące po sobie panele lub dymki dialogowe, to w nich można dostrzec załączki niektórych komiksowych konwencji. Badacze wskazują, że pierwsze narracje wizualne odegrały kluczową rolę w kształtowaniu się języka komiksu, stanowiąc swego rodzaju prototypy dla bardziej współczesnych form. Analiza tych wczesnych przejawów sztuki sekwencyjnej może zatem rzucić nowe światło na ewolucję medium komiksu oraz jego relacje z innymi tradycjami wizualnymi. Dodatkowo

¹⁴⁷ K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 13.

¹⁴⁸ O protokomiksach pisze między innymi Wróblewski w drugim rozdziale przytoczonej już wcześniej książki *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*. Temat ten porusza także McCloud w *Zrozumieć komiks*. W przypadku protokomiksów warto wspomnieć o publikacji Pawła Chmielewskiego, który postanowił podjąć się stworzenia obszernego kompendium obejmującego pierwsze formy komiksowe. P. Chmielewski, *Na dworze Goździkowego Króla. Polskie formy komiksowe w kontekście europejskim od XV wieku do roku 1914. Historia popularna*, Kielce 2021. Nie sposób pominąć w tym miejscu jeszcze dwóch pozycji wartych przytoczenia: J. Szylak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016; *Książka obrazkowa. Leksykon*, t. 1, red. M. Cackowskiej, H. Dymel-Trzebiatowskiej, J. Szylaka, Poznań 2018.

przytoczenie kilku przykładów pomoże połączyć koncepcję architek(s)tury z opisywanym fenomenem.

Istotne jest podkreślenie, że nie chodzi o to, by traktować malowidła ściennie czy Tkaninę z Bayeux jak komiksy – choć z pewnością wiele je łączy. Zauważa to między innymi Szyłak:

Prehistoria komiksu sięga czasów najdawniejszych: wielu artystów próbowało przekroczyć ograniczenia sztuk plastycznych, stworzyć iluzję dziania się w czasie, uzupełnić obraz słowem. Do protoplastów komiksu zalicza się m.in. rysunki naskalne, malowane żywoty świętych, plansze reklamujące pieśni nowiniarskie (tzw. *Moritäten*), niemieckie druki ulotne (*Bilderbogen*), francuskie ryciny wydawane w Epinal, serie rysunków satyrycznych i adresowanych do dzieci¹⁴⁹.

Protokomiksami można nazwać dzieła wchodzące w zakres sztuk wizualnych powstałe przed uformowaniem pojęcia „komiks”¹⁵⁰. Mogą być to prace rysunkowe, płaskorzeźby, a nawet malarstwo jaskiniowe. W innej publikacji badacz wspomina, że „prekursorów komiksu było wielu. Należeli do nich twórcy cykli uporządkowanych tematycznie rycin i ilustratorzy powieści drukowanych w odcinkach. Ilustracja, pokazująca to, co zostało opowiedziane, lub – na odwrót – dostarczając pretekstu do opowieści, równie dobrze mogła być obrazkiem realistycznym jak groteskowym”¹⁵¹.

Wśród podawanych przez badaczy najstarszych przykładów protonarracji bez wątplenia należy wyszczególnić malowidła naskalne tworzone przez ludność

¹⁴⁹ J. Szyłak, *Komiks*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 262.

¹⁵⁰ Niektórzy badacze wskazują jednak różnice pomiędzy protonarracjami (pierwszymi narracjami wizualnymi) a protokomiksami (narracjami znajdującymi się już znacznie bliżej współczesnych komiksów): „Komiks jako forma komunikacji ukształtowała się w toku wielowiekowej ewolucji form graficzno narracyjnych; jego genezę wywodzi się od prehistorycznych malowideł naskalnych, przez egipskie transkrypcje hieroglificzne, rzymską kolumnę Trajana, tkaninę z Bayeux, średniowieczne malarstwo i iluminacje, w których filakteria pełniły funkcje dymków. Dojrzewanie i usamodzielnienie medium przypadło na XIX w., gdy w pełni komiksowe plansze zaczęły się pojawiać w satyrycznej prasie brytyjskiej. W latach 20.-30. XIX w., wraz z opowieściami w rycinach (*litterature en estampes*) Szwajcara Rudolphe’a Töpfera nowa forma przekazu doczekała się pierwszej świadomej próby refleksji teoretycznej w postaci traktatu Töpfera *Essai de La Physiognomonie* (1845). Do grona „ojców założycieli” nowoczesnego komiksu zalicza się także Niemca Wilhelma Buscha z jego rymowanymi krotocwilnymi opowiastkami obrazkowymi (*jak Max ind Moritz*) oraz Francuza Gustave’a Dorégo (przede wszystkim *Dzieje Świętej Rusi* – powieść graficzna, parodiująca napuszczone traktaty historyczne)”. W. Birek, *Komiks*, [w:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazdy, Warszawa 2012, s. 481. W tej części rozprawy terminów tych będę stosował protokomiks oraz protonarrację jako synonimu, ponieważ uważam, że protokomiksem można nazwać wszystkie dzieła, które wpłynęły na ukształtowanie się ostatecznej formy, jaką znamy dziś.

¹⁵¹ J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 7.

prehistoryczną¹⁵². Choć nie posiadają one typowych dla komiksu cech, to w warstwie kompozycyjnej i narracyjnej wykazują zaskakujące podobieństwa. Wiele z tych malowideł przedstawia sekwencje scen ilustrujących różne etapy polowań, rytuałów czy innych aktywności członków społeczności (rys. 3)¹⁵³. Poszczególne obrazy, choć niezamknięte w wyraźnie wydzielonych kadrach, tworzą swoisty ciąg zdarzeń, który odbiorca jest w stanie odczytać. Kolejność tych scen, ich wzajemne relacje oraz umiejscowienie w przestrzeni skalnej sugerują, że mamy do czynienia z rudymenarną formą narracji graficznej, prekursorską względem współczesnego komiksu. Ponadto wiele z tych malowideł cechuje się dynamizmem i swobodą rysunku (rys. 3), co dodatkowo wzmacnia ich komiksowy charakter. Uproszczone, symboliczne przedstawienia postaci i akcji, a także ograniczenie do najistotniejszych elementów kompozycji, to cechy, które można uznać za wczesne przejawy komiksowego języka wyrazu.

Przyglądając się prekursorskiej roli malowideł naskalnych w kształtowaniu się języka komiksu, nie można pominąć ich związków z architekturą przestrzeni, w której się one znajdują. Te pierwotne formy narracji graficznej są bowiem nierozzerwalnie scalone z samą strukturą skalnej powierzchni, na której zostały przedstawione. Układ poszczególnych scen, ich rozmieszczenie oraz wzajemne relacje pomiędzy nimi, odzwierciedlają projekt architek(s)toniczny tych prehistorycznych dzieł. Kompozycja wielu malowideł naskalnych nawiązuje do kluczowych zasad architektury komiksowej, takich jak panelowanie, kierunek lektury czy zagospodarowanie przestrzeni kadru. Choć brak tu wyraźnego podziału na następujące po sobie pola, to sekwencyjność scen oraz ich umiejscowienie względem siebie sugeruje świadome kształtowanie dynamiki narracji. Nierzadko również można dostrzec próby hierarchizacji i organizacji elementów obrazu, co przypomina strukturę układu

¹⁵² Do najczęściej przywoływanych w kontekście protokomiksów malowideł naskalnych są te znajdujące się w Tassili n'Ajjer (skrywają one ponad 15 tysięcy rysunków i rytów, rozsianych na setkach kilometrów, a najstarsze z nich pochodzą sprzed 10 tysięcy lat) oraz z jaskini Chauvet w okolicy Pont-d'Arc (odkryte w 1994 roku, okazały się najstarszymi przejawami ludzkiej aktywności artystycznej).

¹⁵³ Informacje dotyczące dzieł sztuki wykorzystane w niniejszym rozdziale pochodzą z prywatnych notatek sporządzonych w ramach uczestnictwa w zajęciach mgr Doroty Dusińskiej z historii sztuki (Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych im. Juliana Fałata w Bielsku-Białej, 2011–2015). Czytelnika pragnę odwołać do podręczników autorstwa Beaty Lewińskiej i Wojciecha Jerzego Kielera, wydanych przez Centrum Edukacji Artystycznej: *Ars longa. Przemiany sztuki od Wenus z Willendorfu do Ogrodu rozkoszy ziemskich*, t. 1, Warszawa 2021; *Ars longa. Przemiany sztuki od Szpitala Niewiniątek do Huštawki Fragonarda*, t. 2, Warszawa 2022; oraz *Ars longa. Przemiany sztuki od Panteonu Paryskiego do Błédnego Koła*, t. 3, Warszawa 2024. Niezwykle ciekawe i pomocne materiały wizualne oraz kontekstualne można również znaleźć w muzeach i bibliotekach cyfrowych, takich jak: Europeana, Metropolitan Museum of Art czy Rijksmuseum (Zob. m.in: Biblioteki Cyfrowe, Centrum Informacji Naukowej i Biblioteka Akademicka, <https://ciniba.edu.pl/biblioteki-cyfrowe/> [dostęp: 22.05.2025]).

komiksowych kadrów. Warto wspomnieć też o fakturze materiału, na którym utrwalono te malowidła. Nieregularna, porowata powierzchnia skał nadaje im swoistą trójwymiarowość, wprowadzając dodatkową warstwę doświadczenia wizualnego. W ten sposób prymitywne techniki malarskie wchodzą w interakcję z architektonicznym podłożem, tworząc unikatową, immersyjną formę przekazu.



Rys. 3 – *A portion of the Horse Panel in Chauvet Cave shows red marks on both a horse and lion* [zdjęcie z Ancient Art Archive, <https://www.ancientartarchive.org/limited-edition-chauvet-portfolio/>, dostęp: 04.06.2024].

W tym miejscu warto także rozwinąć dwa przykłady dzieł sztuki pojawiających się najczęściej w rozważaniach komiksoznawców w kontekście wczesnych narracji wizualnych/protonarracji. Pierwszym z nich jest Kolumna Trajana (rys. 4) wzniesiona w Rzymie na początku II wieku n.e. To monumentalne dzieło architektoniczne, będące zarazem imponującym dziełem sztuki narracyjnej, wykazuje wiele cech charakterystycznych dla języka komiksu. Spiralna kompozycja reliefu owijającego się wokół trzonu kolumny tworzy swoisty komiksowy zwój, prowadząc odbiorcę w płynny sposób przez sekwencję scen przedstawiających kampanię wojenną cesarza Trajana przeciwko Dakom. Przedstawienie tego dzieła w kontekście komiksu może być dla niektórych badaczy szokujące, ale warto zwrócić uwagę, że poszczególne epizody narracji zostały jasno odseparowane i wyróżnione dzięki równomiernie rozmieszczonym podziałom kompozycyjnym. Te swego rodzaju panele

nie tylko organizują dynamikę opowieści, ale również narzucają odbiorcy określony kierunek percepcji i lektury, mobilizując widza do śledzenia rozwijającej się akcji. Co więcej, zwarta i lapidarna forma figuratywnych reprezentacji postaci oraz ich gestów, a także zastosowanie uproszczonych, symbolicznych ujęć, sprawiają, że rzeźbiony relief zyskuje wyraźne podobieństwo do komikсового rysunku. Kolumna Trajana stanowi tym samym niezwykle wczesny i wyrafinowany przykład narracji graficznej, antycypujący wiele kluczowych rozwiązań formalnych i kompozycyjnych, które z czasem przeniknęły do języka komiksu.



Rys. 4 – *Kolumna Trajana* [zdjęcie z Pixabay, <https://pixabay.com/pl/photos/rome-w%C5%82ochy-kolumna-rze%C5%BAba-944448/> dostęp: 05.06.2024].

Wśród najwcześniejszych przykładów sztuki narracyjnej nie sposób pominąć także słynnej Tkaniny z Bayeux (rys. 5)¹⁵⁴. To monumentalne dzieło hafciarskie z XI wieku

¹⁵⁴ Co ciekawe wielu badaczy wspomina o Kolumnie Trajana oraz Tkaninie z Bayeux w rozważaniach nad protokomiksami (czy też bardziej protonarracjami), ale niewielu z nich opisuje tę więź czy wyszczególnia skąd taka popularność owych przykładów. Dla znacznej większości komiksologów dzieła te służą jedynie ostatecznej konkluzji, która w wielu przypadkach brzmi podobnie: „Z dzisiejszej perspektywy łatwiej dostrzec pewne zależności i podobieństwa, trudniej natomiast przyjąć do wiadomości fakt, że kiedy powstały wszystkie wyżej wymienione przykłady wizualnych narracji, nikt nie nazywał ich komiksami. Co więcej, nie istniało wówczas

opowiada o wydarzeniach prowadzących do podboju Anglii przez Wilhelma Zdobywcę, wykazuje wiele cech charakterystycznych dla omawianego fenomenu. Przede wszystkim należy zauważyć sekwencyjne rozmieszczenie poszczególnych scen w układzie pasów biegnących horyzontalnie niczym w komiksowym *stripie*. Co więcej, sposób przedstawienia postaci i ich działań, z użyciem uproszczonych, symbolicznych konwencji graficznych, zdaje się antycypować rozwiązania wizualne wypracowane później w medium komiksu. Sceny walki, dyplomatycznych pertraktacji czy uroczystości koronacyjnych, uchwycone w krótkich, lapidarnych ujęciach, przypominają swym stylem komiksowe panele, a nawet poszczególne kadry. Tkaninę cechuje również wyraźna hierarchizacja elementów obrazu, z dominującymi figurami władców i wojowników, co z kolei przywołuje na myśl koncept pierwszoplanowości postaci głównych w komiksie.



Rys. 5 – Fragment zdigitalizowanej wersji Tkaniny z Bayeux [zrzut obrazu z Bayeux Museum, <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/discover-the-bayeux-tapestry/explore-online/>, dostęp: 05.06.2024].

W kontekście architek(s)туры warto również zwrócić uwagę na sam materiał – tekstylny, trójwymiarowy nośnik narracji – który funkcjonuje tu nie tylko jako powierzchnia obrazu, ale także jako fizyczna struktura rozciągająca się w przestrzeni. Tkanina, zszywana i komponowana warstwowo, wpisuje się w rozumienie tekstury jako cechy konstrukcyjnej, a jej linearna forma organizuje zarówno przekaz wizualny, jak i sposób odbioru. Myślenie o poszczególnych płatach materiału jako kolejnych elementach historii było wpisane w jej zamysł. Zszycie płacht miało dopełnić poczucia monumentalności związanego z oglądaniem Tkaniny, a zapisane w niej opowieści służyły do przeglądania od lewej do prawej wzdłuż czterech ścian komnaty, w której miała zostać zawieszona. Jak dopowiadają David Musgrove i Michael Lewis:

określenie komiks. Krótko mówiąc, historia komiksu zaczyna się kiedy indziej i gdzie indziej...”. M. Traczyk, *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016, s. 11.

[...] wtedy każda z czterech tak powstałych sekcji opowiadałaby odrębną część historii, zaś niektóre sceny czy elementy znajdowałyby odbicie na ścianach leżących naprzeciwko lub po skosie. W ten sposób, na przykład, dwie sceny uczt na Tkaninie znalazłyby się naprzeciwko siebie. Takie geometryczne podejście pozwoliłoby zarysować paralele między kluczowymi wydarzeniami występującymi parami - uważa się, że ta technika narracyjna powinna być znana ówczesnej publiczności, ponieważ stosowano ją zarówno w anglosaskich źródłach pisanych, jak i w średniowiecznej sztuce i architekturze¹⁵⁵.

Co ciekawe, w zamyśle prezentacji Tkaniny dopełniać miałyby opowieść narratora (minstrela), który przechadzając się wzdłuż niej przytaczałby widowni historię¹⁵⁶. Obecność narratora, korespondujące z sobą obrazy (kadry?), możliwość śledzenia historii w sposób linerarny lub paragrafowy¹⁵⁷ uzasadniają intuicje badaczy komiksów wpisujących normandzki haft w spuściznę protokomiksów. Jest to przykład prekursorskiej sztuki narracyjnej, opartej na graficznym języku obrazkowym¹⁵⁸.

Przytoczone powyżej dzieła stanowią jeden z fundamentów, na których rozwinęła się ta specyficzna forma sztuki sekwencyjnej. Zarówno malarstwo jaskiniowe, Kolumna Trajana czy Tkanina z Bayeux, antycypują wiele rozwiązań formalnych i kompozycyjnych, które z czasem przeniknęły do języka komiksu, czyniąc z nich wczesne prototypy komiksów. Ponadto przywołanie ich w kontekście architek(s)туры wzbogaca to połączenie o nowy wymiar.

Komiks i architektura, choć na pierwszy rzut oka wydają się odległymi od siebie dziedzinami, w istocie łączy wiele wspólnych cech i obszarów wzajemnego przenikania się. Obie te formy ekspresji artystycznej opierają się na kreowaniu spójnej przestrzeni, w której rozgrywa się określona narracja. Podobnie jak architekt planuje i projektuje strukturę budynku, tak twórca komiksu aranżuje sekwencję kadrów, by stworzyć logiczną i

¹⁵⁵ D. Musgrove, M. Lewis, *Wyjątkowy haft*, [w:] *Tkanina z Bayeux. Opowieść wysnuta*, przeł. A. D. Kamińska. Warszawa 2022, s. 68–69.

¹⁵⁶ Tamże, s. 60.

¹⁵⁷ O komiksie paragrafowym piszę więcej w 7 rozdziale pracy doktorskiej.

¹⁵⁸ Warto dodać, że podobne refleksje nad przestrzennością i teksturalnością narracji kulturowych podejmuje Aleksandra Paradowska w artykule *Między budynkiem a namiotem*, opublikowanym w dziale zatytułowanym właśnie „architek(s)tura”. Autorka analizuje ewolucję namiotu – od efemerycznego schronienia po nowoczesne konstrukcje membranowe – wskazując na jego funkcjonalną i symboliczną rolę w kulturze, a także na jego materialne cechy jako nośnika znaczeń. Lekkość, tymczasowość, kontakt z otoczeniem, estetyczność formy oraz jej związki z doświadczeniem przestrzeni czynią z namiotu konstrukcję, którą można odczytywać nie tylko architektonicznie, ale także kulturowo – jako dynamiczną strukturę między funkcją a formą, podobnie jak Tkanina z Bayeux analizowana tu w kontekście architek(s)туры. Namiot – podobnie jak tekst kultury – przestaje być jedynie osłoną; staje się komunikatem, świadectwem relacji człowieka z otoczeniem. Zob. A. Paradowska, *Między budynkiem a namiotem*, „Artluk”, nr 3/2010, <http://artluk.com/eart.php?id=231> [dostęp: 10.05.2025].

dynamiczną kompozycję strony. Zarówno w architekturze, jak i w komiksie, kluczową rolę odgrywa umiejętne operowanie podziałem przestrzeni, hierarchizacja elementów, gra światłem i cieniem oraz przemyślane stosowanie perspektywy. Nieprzypadkowo więc wielu wybitnych twórców komiksowych czerpie inspirację z architektury, adaptując jej środki wyrazu do specyfiki swojego medium. Przykładowo, Chris Ware w swojej publikacji *Building Stories*¹⁵⁹ wprost odwołuje się do struktury budynku, tworząc wieloelementową, trójwymiarową książkę-obiekt. Z kolei Al Moore i Eddie Campbell w *From Hell*¹⁶⁰ wykorzystują labiryntowe układy paneli i dynamiczne nachylenia, by odzwierciedlić gęstą zabudowę wiktoriańskiego Londynu. W ten sposób komiks staje się nie tylko medium narracji, ale także przestrzenią do eksperymentowania z formą, w dialogu z dorobkiem architektury.



Rys. 6 – część pracy wykonanej w Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu przez Andrzeja Poprosta [zdjęcia z Behance, <https://www.behance.net/Poprosta>, dostęp: 29.02.2022].

Coraz częściej obserwujemy także przykłady, które opuszczają tradycyjne formaty książki czy magazynu, by zająć całe fragmenty miejskiej przestrzeni architektonicznej. Artyści coraz śміiej traktują architekturę jako płótno, na którym mogą tworzyć swoje dzieła. Taki zabieg pozwala im nie tylko poszerzać spektrum środków wyrazu, ale również

¹⁵⁹ C. Ware, *Building Stories*, New York 2012.

¹⁶⁰ A. Moore, E. Campbell, *From Hell*, London 2006.

bezpośrednio angażować czytelnika, który staje się częścią rozgrywającego się w miejskiej scenerii spektaklu.

Znakomitym przykładem jest projekt, który zaistniał w grudniu 2019 roku w Centrum Innowacyjnej Edukacji działającym przy Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu. Została wówczas otwarta wystawa *Ścieżki dorastania*. Ekspozycja adresowana była do osób powyżej trzynastego roku życia i składa się z trzydziestu jeden interaktywnych stanowisk, które podzielono na trzy ścieżki: społeczno-kulturową, emocji oraz dorastania. Na wyjątkową uwagę – w kontekście omawianego fenomenu – zasługują ściany w holu budynku. Powstał tam bowiem obraz namalowany przez toruńskiego graficiarza Andrzeja Poprostu¹⁶¹ (rys. 6). Artysta związany jest z miejskim kolektywem twórców niezależnych, zajmuje się głównie upowszechnianiem wiedzy o *street arcie* i projektowaniem murali. Odbiorca po wejściu na wystawę widzi kilka krótkich historii obrazkowych, które poruszają temat dojrzewania (pojawienie się trądziku, uzależnienie od technologii czy potrzeba bliskości). Poprostu użył wyrazistych kolorów podstawowych, by podkreślić odrębność każdej ze scen. Spójna paleta barw oznacza jednak, że mimo poruszania odrębnych zagadnień wszystkie części łączy ta sama problematyka. Komiks wychodzi tu poza ramy tradycyjnych stron i paneli, wpisując się w architekturę i urbanistykę, a tym samym stając się integralnym elementem przestrzeni miejskiej, przestrzeni wystawy. Tego typu inicjatywy pokazują, jak medium komiksowe może przekroczyć ramy tradycyjnego woluminu przenikając do różnorodnych kontekstów i wchodząc w bezpośrednią interakcję z otaczającą nas rzeczywistością architektoniczną¹⁶².



Architektura i komiks posiadają fascynujące punkty styeczne, które wykraczają poza powierzchowne podobieństwa w zakresie wizualnej reprezentacji. Przytoczone wyżej

¹⁶¹ Andrzeja Poprostu (ur. 1983) – pochodzący z Torunia artysta i ilustrator, autor realizacji wielkoformatowych. W swojej twórczości łączy narracje wizualne z przestrzenią miejską. Autor kilkuset autorskich murali w Polsce i za granicą. Zajmuje się również mappingiem, komiksem, ilustracją oraz projektowaniem. Zawodowo związany z branżą gamedev.

¹⁶² Innym interesującym przykładem na gruncie polskiego komiksu może być dzieło znajdujące się na Mazowieckim Centrum Sztuki Współczesnej „Elektrownia” w Radomiu. Artysta Daniel Chmielewski wybrał kilka kadrów z już istniejącego albumu *Ja, Nina Szubur* (Warszawa 2018), opartego na motywach powieści Olgi Tokarczuk *Anna Inn w grobowcach świata* i przeniósł je na ścianę budynku. Warto wspomnieć także o grupie murali inspirowanych komiksami, a raczej postaciami przedstawionymi na kartach najrozmaitszych utworów. Idealnym przykładem w tym miejscu jest działanie zainicjowane w 1991 roku przez władze Brukseli oraz Belgijskie Centrum Komiksu. Zdecydowano, że należy w oryginalny sposób zapełnić puste ściany budynków – padło na bohaterów znanych na całym świecie komiksów, wśród których można znaleźć Asterixa i Obelixa, Gastona, Lucky Luke’a czy Tintina.

przykłady ukazują okołokomiksowy charakter architektury. Jednocześnie, komiks sam w sobie zyskuje cechy architektoniczne, wykraczając poza konwencjonalne rozumienie go jako sekwencji rysunków. W ten sposób komiks jawi się nie tylko jako medium do prezentowania architektury, ale także samodzielnym przykładem architektury, a raczej właśnie architek(s)ury na płaszczyźnie sekwencyjnego obrazowania.

Podobnie jak architektura, komiks można postrzegać jako złożoną konstrukcję, składającą się z mniejszych, wzajemnie powiązanych elementów. Tak jak budowla składa się z fundamentów, ścian, dachu i innych komponentów, tak też komiks posiada swoją własną architek(s)urę formalną. Pojedyncza plansza komiksowa może być rozumiana jako swoisty budynek, wzniesiony z mniejszych „cegiełek” – poszczególnych kadrów. Z kolei te kadry łączą się w większe struktury, z których wznosi się komiks jako całość. Każdy kadr zawiera ponadto swoje pomieszczenia – wnętrza przedstawiające akcję, dialogi, emocje. Podobnie jak w architekturze, wszystkie te komponenty muszą zostać precyzyjnie zaprojektowane i skomponowane, by stworzyć spójną, funkcjonalną i estetyczną całość. Dodatkowo, podobnie jak budynki połączone są korytarzami, drzwiami i oknami, kadry komiksowe są ze sobą powiązane poprzez ramy, marginesy i sekwencyjny układ na stronie. To urbanistyka komiksu, wyznaczająca trasy percepcji i nawigacji czytelnika. Poszczególne strony natomiast stanowią dzielnice lub kwartały rozległej komiksowej metropolii, których architektura wpływa na sposób, w jaki odbiorca doświadcza narracji. W ten sposób komiks zyskuje trójwymiarowy, przestrzenny charakter, wykraczający poza płaską powierzchnię kartki.

Rozdział 3.

Architek(s)tura w sprzężeniu z literaturą

W 1999 roku Zenon Fajfer opublikował manifest artystyczny, w którym postulował, aby odrzucić rodzaje literackie, a w ich miejsce wpisać tylko liberaturę¹⁶³ lub by uznać ją za odrębny gatunek. Dzieło totalne¹⁶⁴ zakłada, że przekaz utworu dokonuje się nie tylko w języku, lecz w fizyczności, materialności książki, którą współtworzy na równi z tekstem autor. Bogusława Bodzioch-Bryła poczyniła podobną uwagę, wskazując, że „zasadniczej zmianie uległa rola nośnika, który jako nieprzeźroczysty stał się integralnym elementem dzieła, wnosząc do utworu literackiego nowe jakości, tak strukturalne, jak semantyczne”¹⁶⁵. Na skutek zmian konwergencyjnych nastąpił wzrost form literackich o mieszanym charakterze, których cechą charakterystyczną jest wykorzystanie – obok tekstu – obrazu, dźwięków, animacji, a także architektury¹⁶⁶ czy rzeczywistości wirtualnej.

Zależy mi na tym, by powiązać architek(s)turę z liberaturą oraz (już na tym etapie dysertacji) pośrednio z dziełami skierowanymi do najmłodszych odbiorców, ponieważ to właśnie ta część świata literackiego interesować mnie będzie najbardziej¹⁶⁷. Dostrzegam potrzebę poruszenia tego tematu, gdyż to właśnie koncepcja liberatury dostarcza interesujących spostrzeżeń na temat głębszych relacji pomiędzy słowem i przestrzenią. Twórcy znajdujący się w obrębie powołanego przez Fajfera fenomenu interpretują utwór literacki jako trójwymiarową, architektoniczną konstrukcję, a nie tylko linearny ciąg znaków na papierze. W liberaturze kluczowe znaczenie mają takie elementy, jak układ graficzny, typografia, marginesy, a także fizyczna forma książki. Te materialne aspekty nie są jedynie nośnikami treści, ale integralną częścią dzieła, wpływającą na sposób, w jaki czytelnik go doświadcza. W takim ujęciu dzieło upodabnia się do budowli, której struktura jest nierozzerwalnie związana z przekazem semantycznym. Tak jak architektura organizuje i kształtuje ludzkie doświadczenie przestrzeni, tak liberatura przez swoje materialne atrybuty determinuje percepcję i interpretację tekstu. To pozwala na nowe odczytanie relacji między

¹⁶³ Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 26–27; s. 43–49.

¹⁶⁴ Inaczej literatura totalna lub liberatura.

¹⁶⁵ B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019, s. 15.

¹⁶⁶ Ciekawym przykładem mieszania się literatury z architekturą jest projekt Liberacki Fajfera *Zegar Bezczasowości*. Budowla miała stanąć w Krakowie jako dzieło sztuki współczesnej. Planowano, że zegar będzie miał formę wieży lub obelisku z czterema tarczami. Na nich zamiast cyfr znajdzie się 12 liter słowa „BEZCZASOWOŚĆ” oraz „TIMELESSNESS”. Natomiast o pełnych godzinach na tarczy wyświetlać się słowa poematu Fajfera (po polsku i po angielsku). W południe i o północy wyświetlana strofa „zwinie się”. Dwujęzyczność poematu miała sprawić, że projekt będzie miał ponadlokalny, uniwersalny charakter.

¹⁶⁷ Rozdział ten jest wzbogaconym o nowe konteksty, ale przede wszystkim o kategorię architek(s)tury, artykułem opublikowanym w czasopiśmie „Przegląd Kulturoznawczy”. Zob. K. Wrzeszcz, *Liberackość książek dla dzieci*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 3/2022, s. 492–509.

słowem a przestrzenią, w której słowo samo staje się architek(s)toniczną konstrukcją, a tekst literacki – budowlą domagającą się trójwymiarowego oglądu. Badanie tych wzajemnych inspiracji otwiera nowe perspektywy w zakresie analizy i tworzenia form artystycznych na pograniczu literatury i architektury.

Krystyna Zabawa, badaczka literatury dla najmłodszych czytelników, w swej książce pod tytułem *Rozpoczęta opowieść. Polska literatura dziecięca po 1989 roku wobec kultury współczesnej*¹⁶⁸ dotyczącej obrazu tego sektora twórczości po 1989 roku, przedstawia propozycję rozpatrywania książek dla dzieci pod kątem cech liberackich (inspirowanych ustaleniami Fajfera dot. „terytorium ilustrowanej literatury dziecięcej”, o którym wspomnę szerzej w dalszej części rozprawy¹⁶⁹), ale zestawia je głównie z książkami autorskimi. Zjawisko to jest jednak zdecydowanie bardziej rozbudowane i jego postrzeganie się zmieniało. W tej części rozprawy zastanowię się więc nad zasadnością umieszczenia utworów dla dzieci w obrębie wspomnianego fenomenu, uwzględniając także nasycenie liberackością. Chciałbym szczegółowo przyjrzeć się kilku konkretnym przykładom książek dla najmłodszych, przy czym chcę zwrócić uwagę na cechy formalne tych utworów (na ich liberacką stronę) oraz wskazać miejsce architek(s)tury w tej koncepcji i ukazać, że jej rozumienie może być nieco szersze, niż zaprezentowała to Bodzioch-Bryła. Wybrałem pozycje odpowiadające niektórym zaproponowanym przez badaczy kategoriom. Zajmując się tym zagadnieniem, zauważyłem, że należy mówić nie tylko o liberackości danego dzieła, czyli o tym, jak wiele aspektów i założeń Fajfera dany utwór spełnia. Najistotniejsze jest bowiem pobudzenie nieszablonowego myślenia i kreatywności autorów, skierowanie ich uwagi nie tylko na tekst, ale i na pozajęzykowe środki wyrazu, które mogą wzbogacić twórczość pisarzy.

Dzięki manifestowi Fajfera oraz jego pierwszym książkom – takim jak: *(O)patrzenie*¹⁷⁰, *Spoglądając przez ozonową dziurę*¹⁷¹ czy *dwadzieścia jeden liter*¹⁷² – literatura stała się obiektem zainteresowania zarówno teoretyków literatury, jak i samych artystów/pisarzy. W późniejszym czasie zjawisko zostało uporządkowane, między innymi

¹⁶⁸ K. Zabawa, *Rozpoczęta opowieść. Polska literatura dziecięca po 1989 roku wobec kultury współczesnej*, Kraków 2013, s. 83.

¹⁶⁹ Konotacje między koncepcją literatury oraz literaturą dla dzieci zostały dostrzeżone już na etapie pierwszych tekstów polskiego poety. Fajfer nie rozwinął wprawdzie tego tematu; jedynie zasygnalizował, że niektóre pozycje skierowane do młodszych odbiorców mogą wejść w zakres literatury. Umieścił więc kilka tytułów na „terytorium ilustrowanej literatury dziecięcej”, co dokładniej omówię w dalszej części. Zob. Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 62.

¹⁷⁰ K. Bazarnik, Z. Fajfer, *Oka-leczenie/(O)patrzenie*, Kraków 2009.

¹⁷¹ Z. Fajfer, *Spoglądając przez ozonową dziurę*, Kraków 2004.

¹⁷² Z. Fajfer, *Dwadzieścia jeden liter*, Kraków 2010.

dzięki pracom Katarzyny Bazarnik¹⁷³. Warto nadmienić, że badaczka wpisała pojawienie się tego fenomenu w moment masowego przenoszenia tekstów na nośniki elektroniczne – remediacji. Literaturoznawczyni towarzyszyła troska o podniesienie rangi materialnej formy książki i uczynienie z niej potencjalnie znaczącego elementu dzieła literackiego¹⁷⁴. W tym kontekście może wydawać się, że założenia Bodzioch-Bryły stoją na zgoła przeciwnym biegunie, ponieważ zajmuje się ona głównie e-poezją. Natomiast w przypadku metafory, jaką jest architek(s)tura, mamy do czynienia z tekstem w przestrzeni – literaturą poza literaturą, a w skrócie dziełem mówiącym do czytelnika wszystkimi dostępnymi elementami.

Pierwsza definicja liberatury pojawiła się na łamach czasopisma „Zagadnienia Rodzajów Literackich” w 2007 roku¹⁷⁵, skonstruowała ją Agnieszka Przybyszewska. Badaczka szczególną uwagę zwróciła na trojaką etymologię tego terminu, którą podkreśla również sam jego twórca, ale także inni teoretycy. Po wydzieleniu członu „liber” powstają trzy możliwości rozumienia tego pojęcia:

1. *Liber, libera, liberum* – w tak rozumianej „wolności” chodzi o autonomię myśli artystycznej pisarza. Ma on bowiem realny wpływ na kształt całej książki, nie tylko samego tekstu. Liberatura w tym kontekście miałaby za zadanie uwolnić książkę od jej tradycyjnej formy.
2. *Liber, libri* – czyli „książka”, która jest materialnym obiektem. Nową rolę, jaką musi objąć autor tekstu, jest funkcja projektanta. Książka może przybrać niemal każdą postać, dlatego ważne jest umiejętne użycie pozajęzykowych środków wyrazu, wykorzystanie przestrzenności obiektu i jego budowy. Chodzi między innymi o kolor tekstu, fakturę papieru lub umiejscowienie tekstu na stronie.

¹⁷³ Zob. K. Bazarnik, *Liberatura czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, [w:] *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 151–163 [w formie przedmowy do książki Fajfery] oraz K. Bazarnik, *Dlaczego od Joyce’a do liberatury (zamiast wstępu)*, [w:] *Od Joyce’a do liberatury. Szkice o architekturze słowa*, red. K. Bazarnik, Kraków 2002, s. 5–15.

¹⁷⁴ K. Bazarnik, *Liberatura czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, [w:] *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 156.

¹⁷⁵ A. Przybyszewska, *Liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (99–100)/2007, s. 255–257. W tym samym numerze czasopisma znajduje się także omówienie pojęcia e-liberatury, rozumianej jako forma literatury cyfrowej, której sens i funkcja są nierozdzielnie związane z wirtualnym medium. Badaczka podkreśla także, że nie chodzi tu o cyfrowe odwzorowanie dzieł liberackich, lecz o twórczość zaprojektowaną specjalnie z myślą o przestrzeni Internetu, gdzie interaktywność, grafika czy układ przestrzenny stanowią elementy konstytutywne utworu. Zob. A. Przybyszewska, *e-liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (99–100)/2007, s. 247.

3. *Liber; libri* – z łacińskiego „waga” – Bazarnik opisuje ten punkt, jako „pisanie-ważenie liter”¹⁷⁶, co miałyby oznaczać równowagę między wszystkimi częściami składowymi dzieła literackiego. Umiejętne użycie elementów graficznych, czcionek/fontów czy tekstur jest niezbędne, by stworzyć dzieło totalne. Pisarz/artysta musi uzyskać idealną harmonię między wszystkimi komponentami, tak, by jeden składnik nie przysłonił pozostałych.

Przytoczone trzy etymologie dopełniają się, ukazując charakterystyczne cechy przedstawionego fenomenu, w ramach którego słowo nie stanowi najistotniejszego tworzywa książki. W omawianym zjawisku spotykamy się z równowagą panującą między wszystkimi elementami, takimi jak: krój pisma, format czy kolor stron lub liter. W liberaturze wszystkie detale są niezwykle istotne, a ich ważność zrównuje się z wagą treści. Artysta/pisarz tworzący dzieła liberackie nie powinien odczuwać żadnych ograniczeń. Całkowita wolność jest konieczna, by otworzyć umysł autora na nowe rozwiązania.

Fajfer w swoim manifestie wskazywał na dużą rolę elementu nazywanego „przestrzenią dzieła literackiego”, rozumianą jako obszar widoczny jeszcze przed zagłębieniem się w lekturę, czyli po prostu książkę¹⁷⁷. Artysta zaznaczył także, że „pisarz powinien za każdym razem od nowa budować przestrzeń swego dzieła, a każde z jego dzieł powinno mieć swą własną, odrębną strukturę. Niech będzie to nawet tradycyjny wolumen, byle tylko stanowił z treścią książki integralną całość”¹⁷⁸. Wielokrotnie podkreślał, że książka nie jest wyłącznie „pojemnikiem” na treść.

Kolejnym czynnikiem istotnym dla liberatury z punktu widzenia artysty jest materialność książki, dzięki której można dopełnić przekaz utworu. Kartka oraz okładka dają jeszcze wiele niewykorzystanych możliwości. Przybyszewska pisze, że: „Tego rodzaju twórczość nazywana jest też »literaturą totalną«, a więc taką, której wszystkie elementy (także i te, na które zwykle nie zwracamy uwagi) trzeba dostrzegać i traktować jako nierozdzielalną całość”¹⁷⁹. Wprowadzone przez Fajfiera pojęcia zmuszają literaturoznawców do ponownego przyjrzenia się takim terminom jak „książka” oraz „dzieło literackie”. Treść zostaje nierozdzielalnie połączona z materialnym kształtem publikacji. Przykładowo

¹⁷⁶ K. Bazarnik, *Dlaczego od Joyce’a do liberatury (zamiast wstępu)*, [w:] *Od Joyce’a do liberatury. Szkice o architekturze słowa*, red. K. Bazarnik, Kraków 2002, s. 5.

¹⁷⁷ Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 26.

¹⁷⁸ Tamże, s. 26–27.

¹⁷⁹ A. Przybyszewska, *Liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (99–100)/2007, s. 255.

Spoglądając przez ozonową dziurę zawiera list w butelce, od którego należy rozpocząć interpretację. Drugim przykładem może być *Oka-leczenie/(O)patrzenie* – trójksiąż autorstwa Bazarnik i Fajfera uznany za jedną z pierwszych książek liberackich. Dzieło wygląda, jakby połączono ze sobą trzy publikacje: części są ze sobą integralnie scalone okładkami. Między słowami wpleciono ilustracje będące uzupełnieniem opowieści. Utworów wykorzystujących innowacyjne rozwiązania jest o wiele więcej¹⁸⁰.

W odniesieniu do przywołanego fenomenu należy odnieść się także do literatury wizualnej, w której specjalizuje się Bodzioch-Bryła, ponieważ – jak twierdzi autorka *Liberackości dzieła literackiego* – konotacje między tymi zjawiskami to „wyłącznie przysłowiowy wierzchołek góry lodowej”¹⁸¹. Termin ten rzeczywiście jest dość pojemny i obejmuje olbrzymią liczbę dzieł. Jak pisze Aneta Pawłowska zajmująca się literaturą wizualną: „To typ wypowiedzi literackiej, w której poeta/pisarz zwiększa rolę wizualnej formy tekstu docelowego: elementów ikonograficznych, typograficznych kolaży, spacji, pogrubienia, zagęszczenia druku, krojów pisma, wersalików kursywy”¹⁸². Analizując najistotniejsze nurty literackie – o walorach wizualnych – badaczka zauważa, że tendencja do tworzenia takich dzieł się nasila. Dowodem tego jest między innymi powstanie liberatury, którą można umieścić wśród zjawisk związanych z literaturą wizualną (obok kolażu, poezji konkretnej czy twórczości futurystów). Powiązanie kategorii „liberackości” z innymi typami eksperymentów literackich jest istotne, by – jak twierdzi Przybyszewska – uzmysłwić odbiorcom „że dzisiejszy kształt książek (i literatury) podważa nie tylko ustalony tradycją związek słowa i obrazu, lecz i wiele innych porządków”¹⁸³ – choć oczywiście każdy fenomen dąży do tego w nieco inny sposób¹⁸⁴.

W stronę formy

Za ciekawy uznaję aspekt, w którym to warstwa graficzna (kolor stron, zastosowana czcionka, kształt książki oraz inne zabiegi) skupia na sobie uwagę czytelnika. Twórca pojęcia

¹⁸⁰ Zob. także: S. Czycz, *ARW*, Kraków 2007; B. S. Johnson, *Nieszczęśni*, przeł. K. Bazarnik, Kraków 2008; R. Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, przeł. Jan Gondowicz, Kraków 2008.

¹⁸¹ A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015, s. 77.

¹⁸² A. Pawłowska, *Literatura wizualna, wizualność literatury – przegląd współczesnych zjawisk i tendencji*, „TECHNE. Seria Nowa”, nr 3/2019, s. 154.

¹⁸³ A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015, s. 78.

¹⁸⁴ Bardziej szczegółowo intencje i celowość innych nurtów literatury wizualnej w kontekście liberatury omawia Przybyszewska w rozdziale *Liberackości dzieła literackiego* pt. *Liberatura a literatura wizualna*, gdzie przybliża konotacje omawianego fenomenu z poezją wizualną oraz poezją konkretną.

liberatury wymienia w swym manifestie klasyczne dzieła literatury dziecięcej, takie jak: *Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla¹⁸⁵, *Muminki* Tove Jansson czy *Mały Książę* Antoine'a de Saint-Exupéry¹⁸⁶. Z łatwością można zauważyć, że podając te przykłady, autor słusznie uznał za nierozdzielne połączenie pomiędzy tekstem a ilustracjami. Dwie ostatnie publikacje pisują się ponadto w fenomen tzw. książki autorskiej, w której narrację werbalną i wizualną tworzy ten sam artysta¹⁸⁷. Takie działanie jest wręcz modelowym przykładem spełnienia postulatów z manifestu Fajfera. Jest także ciekawym przykładem aranżacji przestrzeni książki (co bezpośrednio można łączyć i nazywać architek(s)turą przestrzeni dzieła literackiego).

Kwestię formalnych rozwiązań w literaturze dla dzieci zanalizowała Zabawa:

Tendencja do całościowego czytania książki wpisuje się w jeden ze zwrotów opisanych przez badaczy współczesnej kultury a mianowicie zwrot „od werbalizmu ku obrazowości” czy inaczej w „przewrót wizualny” (*visual turn*, *pictorial turn*). Od lat 90. piszą o tym zjawisku m.in. W.J.T. Mitchell czy M. Jay. Dostrzeżenie tej tendencji mogło leć także u podstaw koncepcji liberatury. Jako utwory liberackie można czytać niektóre książki obrazkowe [...]. Wydaje się jednak, że w stronę liberatury kierują się przede wszystkim książki autorskie, w których wolność jednego twórcy, jego zmysł nie są ograniczone koniecznością negocjacji ze współautorem¹⁸⁸.

Badaczka zauważa podobieństwo między literaturą dziecięcą oraz liberaturą (o czym wspominał również Fajfer). Książka obrazkowa, według badaczki tego zagadnienia Małgorzaty Cackowskiej, to forma, „która jest złożona z dwu sposobów przedstawienia, dwu reprezentacji – obrazów i słów – stanowiących jeden kulturowy tekst”¹⁸⁹. Wobec tego różni się od liberatury głównie tym, że wykorzystuje jedynie dwa tworzywa. Omawiane zjawisko nie ogranicza się bowiem wyłącznie do treści i ilustracji, a wychodzi dalej – obejmuje font, kształt fizyczny publikacji czy kolor stron. Wyraźne są także podobieństwa. W obu przypadkach twórca zależy na tym, by wyjść poza granicę sztuki słowa i zaangażować

¹⁸⁵ Piszac o baśni Carrolla, nie można pominąć nazwiska ilustratora Johna Tenniela. Jego rysunki do pierwszego wydania książki są kanoniczne i tak mocno wpisały się w treść, że oba te elementy stanowią niemal nierozdzielalną całość.

¹⁸⁶ Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 62.

¹⁸⁷ Sformułowania „książka autorska” używa między innymi badaczka analizująca utworami Tove Jansson. Zob. A. Wincencjusz-Patyna, *Nie tylko Muminki, czyli to i owo o skandynawskiej ilustracji dla dzieci*, „Quart”, nr 2(20)/2011, s. 62–85.

¹⁸⁸ K. Zabawa, *Rozpoczęta opowieść. Polska literatura dziecięca po 1989 roku wobec kultury współczesnej*, Kraków 2013, s. 83.

¹⁸⁹ M. Cackowska, *Czym jest książka obrazkowa? O pojmowaniu książki obrazkowej w Polsce*, cz. 2, „Ryms”, nr 6/2009, s. 14.

czytelnika w proces wizualnego odczytywania dzieła. Książka autorska wypełnia natomiast założenie liberatów o całościowym wpływie autora na ostateczny kształt utworu.

Książka obrazkowa często zakłada więcej niż jednego autora, stanowi bowiem efekt współpracy pisarza i rysownika. Pozycje takie jak *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*¹⁹⁰ czy *Mapy. Obrazkowa podróż po lądach, morzach i kulturach świata*¹⁹¹ mogą być omawiane w kontekście rozważań liberackich, gdyż słowo, obraz oraz materialny kształt książki są ze sobą zintegrowane. Stworzone zostały przez Aleksandrę i Daniela Mizielińskich – pracujące wspólnie małżeństwo grafików. Natomiast pozycja *O panu Tralalińskim*¹⁹² Juliana Tuwima, wydana przez Wytwórnę w 2010 roku z ilustracjami Katarzyny Boguckiej, jest przykładem książki obrazkowej, ale jej przynależność do liberatury budzi więcej wątpliwości, gdyż rysunki powstały bez konsultacji z autorem.

Utwory, które Fajfer wymienił w swoim manifestie, istotnie są w całości (słowo oraz obraz) dziełami jednego twórcy, niemniej to, że książka ma kilku autorów, nie przekreśla przynależności dzieła do liberatury. Liczy się zarówno efekt, jak i sposób jego powstawania, co wielokrotnie podkreśla badacz. Ważna jest zatem więź między osobami zaangażowanymi w proces powstawania dzieła, by świadomie i jednomyslnie podejmowano decyzje o ostatecznym kształcie utworu. Natomiast w kontekście rozważań architek(s)tonicznych nie ma to większego znaczenia i przywołane powyżej przykłady bez problemu można badać używając tej metafory. Powód jest jeden: przy architek(s)turze nie mamy do czynienia z ideowym traktowaniem dzieła (jak w przypadku postulatów Fajfera). Ta rozbieżność powinna być jednak przez badacza zauważona. Jeśli chodzi o publikację Mizielińskich, można mówić o zaprojektowaniu książek od zera, co przyrównać można do budowania osiedla w szczerym polu. Natomiast w przypadku współpracy Tuwima i Boguckiej ciekawym będzie wpisanie ilustracji i ich powiązanie z oryginalnym tekstem – wzorem wpisania nowego budynku w ciasny krajobraz miasta.

Oczywiste jest to, że w literaturze dla dzieci i młodzieży także następują zmiany w zakresie konwencji narracyjnych i stylistycznych czy formalnych. Ten rodzaj literatury cały czas się zmienia i ewoluuje, dlatego niemożliwe jest jego zdefiniowanie, a teorie na jego temat potrzebują ciągłego uaktualniania. Trwająca era obrazów, mająca wpływ na kształt dzieł, zmusiła badaczy literatury dziecięcej do pochylenia się nad pojawiającymi się

¹⁹⁰ A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone. Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020. Do tej publikacji powrócę w dalszej części rozprawy.

¹⁹¹ A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Mapy. Obrazkowa podróż po lądach, morzach i kulturach świata*, Warszawa 2015.

¹⁹² J. Tuwim, *O panu Tralalińskim*, il. K. Bogucka, Warszawa 2010.

fenomenami. Beata Mazepa-Domagała oraz Teresa Wilk zauważają, że „kształtuje się nowy kod kulturowy, którego wyznacznikami są obraz, komputer i Internet”¹⁹³. Badaczki wykazują rosnącą kompetencję najmłodszych odbiorców do uczestnictwa w kulturze popularnej za pośrednictwem nowych mediów. Ta perspektywa jest ważna, jednak liberatura postuluje podniesienie rangi i prestiżu materialnego wymiaru książki. Jak dalej pisze Zabawa w kontekście ikonotekstów¹⁹⁴: „Autor, biorąc odpowiedzialność za całość, stara się w obu warstwach – słownej i obrazowej – przekazać coś istotnego, swoją osobowość, swój sposób widzenia świata, problemy, które są dla niego ważne, a nie tylko te, które uważa za ważne dla dzieci lub akurat jest na nie zapotrzebowanie”¹⁹⁵. Do tych warstw dodać należy trzecią, „materialną”, zwłaszcza gdy mowa o liberaturze i architek(s)turze. Poniżej przedstawię, przeanalizuję i omówię utwory wpisujące się w literaturę dziecięcą oraz młodzieżową, ale co istotniejsze będące przykładami idealnymi, by ukazać to, czym jest liberatura oraz architek(s)tura w kontekście dzieł skierowanych do najmłodszych czytelników. Podział, który poczyniłem, wynika ze sposobów zaprojektowania wzmiankowanych tekstów kultury oraz położenia przez osoby autorskie nacisku na różne ich cechy czy przeznaczenie.

Książki-zabawki, książki do działania

Autorka *Rozpoczętej opowieści...* pisze, że „książki dla dzieci do trzeciego roku życia są przez małego odbiorcę traktowane jak zabawki. Nie od dziś zauważają to wydawcy, starając się coraz bardziej rozbudować i wzbogacić ofertę tzw. książek-zabawek”¹⁹⁶. Granica wieku nie została ustalona bezpodstawnie, o czym badaczka również wspomina: „Oczywiście także

¹⁹³ B. Mazepa-Domagała, T. Wilk, *Edukacja w zakresie sztuk wizualnych, czyli o przygotowaniu dzieci w młodszych wiekach szkolnych do odbioru i kreowania otaczającej je ikonosfery*, „Chowanna”, nr 2(45)/2015, s. 89.

¹⁹⁴ Zob. K. Hallberg, *Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen*, „Tidskrift för litteraturvetenskap”, nr 3–4/1982, s. 163–168. Ikonotekst według Hallberg to wzajemne oddziaływanie słów i obrazów w książce obrazkowej. Badaczka zwraca także uwagę na nierozzerwalność obu tych elementów. Jak pisze Anita Wincencjusz-Patyna: „[...] ikonotekst wydaje mi się też na swój sposób bardziej precyzyjny niż niezwykle pojemne – jak się okazuje – pojęcie »książka obrazkowa«. Sami badacze, analizując w swych opracowaniach przykłady książek uznanych za obrazkowe, dość swobodnie żonglują publikacjami, wśród których pojawia się немало książek jednak po prostu ilustrowanych”, A. Wincencjusz-Patyna, *Jak książkę obrazkową postrzega historyczka sztuki? Oczywiście i wątpliwości*, „Ars Educandi”, nr 15/2018, s. 83. Zob. też W.J.T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago 1986. W kontekście komiksu nad problemem relacji słowa i obrazu – bliskiej koncepcji ikonotekstu – pochylali się również Matylda Sęk-Iwanek (jej publikację omawiam w rozdziale pierwszym) oraz Jerzy Szyłak. Zob. J. Szyłak, *To ptak! To samolot! To ikonotekst! Książka – komiks – picturebook (medium czy media?)*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, M. Michał, Poznań 2014, s. 11–22.

¹⁹⁵ K. Zabawa, *Rozpoczęta opowieść. Polska literatura dziecięca po 1989 roku wobec kultury współczesnej*, Kraków 2013, s. 83.

¹⁹⁶ Tamże, s. 27.

dzieci 4-letnie chętnie bawią się książką, ale dla nich coraz ważniejszy staje się już także przekaz literacki”¹⁹⁷. Autorzy chcą pobudzić do działania jak najwięcej zmysłów czytelnika; wszak polisemiotyczność „pozostaje ważna w następnych okresach rozwoju czytelniczego”¹⁹⁸. Kamila Rogowicz w artykule poświęconym różnym formom interaktywnych dzieł dla najmłodszych podkreśla, że w takich publikacjach autorzy najczęściej rezygnują z tekstu lub redukują go do minimum i zastępują go obrazem. Jest to związane z zachęceniem czytelników do aktywności: „kluczowe są tu więc format i ciężar książki, rodzaj papieru, forma druku oraz inne elementy designu książki, prowokujące do bezpośredniego kontaktu (głównie dotykowego, choć nie tylko)”¹⁹⁹.

Przykładem omówionego zjawiska będzie utwór Katsumiego Komagaty²⁰⁰ *Little Eyes. Pierwsza książka*²⁰¹ opublikowany w Japonii w 1990 roku. Jego nowatorska koncepcja została stworzona z myślą o budowaniu emocjonalnej i twórczej relacji dorosłego z dzieckiem. Na okładce możemy przeczytać, że jest on przeznaczony dla noworodków i niemowląt do piątego miesiąca życia. Książeczka składa się z zestawu dwunastu ruchomych, trójdzielnych kart (rys. 7). Na każdej z nich znajdują się czarne, geometryczne figury na białym tle. Podczas aktu „czytania” (możemy również mówić o akcie oglądania) opiekun pokazuje je dziecku, otwierając karty, przekładając i zamykając poszczególne ich części. Autor na specjalnie przygotowanej wkładce pisze:

Dziecko po urodzeniu obserwuje świat wokół siebie i chłonie doświadczenia. Gdy moja nowo narodzona córka zaczęła świadomie na mnie patrzeć, chciała mi coś przekazać. Wtedy narysowałem pierwsze ilustracje, by móc się z nią porozumieć. W tym okresie, jeszcze nie odróżniając kolorów, reagowała na mocny kontrast i proste kształty. Pierwsza karta w tym zestawie przedstawia kształt kobiecej piersi widzianej oczami dziecka. Dla dziecka to znak, symbol zaufania między nim a matką, to przesłanie²⁰².

¹⁹⁷ Tamże, s. 28.

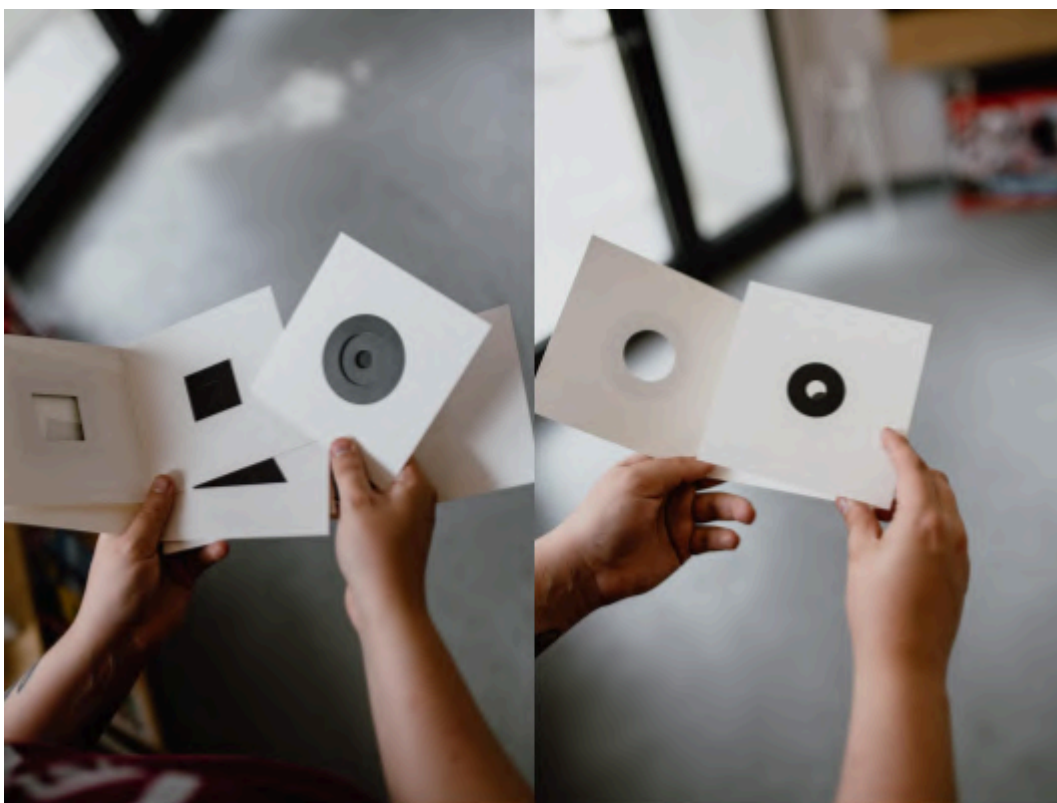
¹⁹⁸ Tamże.

¹⁹⁹ K. Rogowicz, *Sztuka przewracania kartek. Różne formy interaktywności w książkach dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Zmysły i literatura dla dzieci i młodzieży*, red. B. Niesporek-Szamburskiej, M. Wójcik-Dudek, Katowice 2020, s. 30.

²⁰⁰ Katsumi Komagata (ur. 1953) – tokijski grafik, projektant i wydawca, założyciel studia One Stroke. Twórca książek obrazkowych o silnie przestrzennym, architektonicznym charakterze. Jego projekty realizują ideę uniwersalnego designu – komunikacji ponad barierami językowymi, kulturowymi i społecznymi. Autor licznych publikacji artystycznych i obiektów interaktywnych wystawianych w prestiżowych muzeach na całym świecie.

²⁰¹ K. Komagata, *Little Eyes. Pierwsza książka*, Warszawa 2016.

²⁰² K. Komagata, *Little Eyes. Pierwsza książka*, Warszawa 2016.



Rys. 7 – K. Komagata, *Little Eyes. Pierwsza książka*, Warszawa 2016 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Dzieło Komagaty ma na celu pobudzić wyobraźnię dziecka i zainicjować ciekawość świata. Jego autor chciał wykształcić w czytelniku nawyk obcowania z książką od najmłodszych lat. W przypadku *Little Eyes...* obserwacja kart jest kluczowa. Ma dostarczać ona bodźców wzrokowych i słuchowych. Z tak małym odbiorcą należy rozmawiać, nawet gdy pokazujemy mu utwór pozbawiony słów. Samo pokazywanie nie wystarczy, opiekun powinien współpracować z autorem, by dać najmłodszemu czytelnikowi kolejny, tym razem dźwiękowy, bodziec. Budowanie emocjonalnej więzi skupia się w dużej mierze na mówieniu do dziecka podczas procesu czytelniczego. Edytorstwo (plansze) oraz ilustracje (geometryczne figury) są jedynymi elementami wchodzącymi w skład tego dzieła. Oba są tak samo istotne i stają się całością. Nie mogą egzystować osobno, gdyż straciłyby wtedy znaczenie. Niemożliwe jest przeniesienie ruchomych kart na jedną stronę kodeksu. Istniałoby uzasadnione ryzyko, że całość utworu byłaby nieczytelna i przestałaby spełniać swoją funkcję.

Z liberackiego punktu widzenia jest to dzieło totalne. Autorowi przyświecała jasna idea, stworzył ilustracje oraz skład książki, którego nie można zmieniać. Natomiast jeśli

chodzi o architek(s)toniczność publikacji to Komagata zaprojektował utwór innowacyjny ze względu na niecodzienną formę, którą postanowił wykorzystać do komunikowania się z niemowlęciem. Dzieła tworzone dla tej grupy wiekowej (zazwyczaj książki kontrastowe) mają jednak na ogół formy kodeksowe, niewyróżniające się na tle innych na półkach księgarń i bibliotek. Największą innowacyjnością *Little Eyes...* są więc ruchome karty, dające możliwość „czytania” niechronologicznego oraz większą mobilność poszczególnych fragmentów. Dzięki temu rozkładowi plansze mogą być kilkuczęściowe.

Książki obrazkowe

Mazepa-Domagała w swoich pracach używa zwrotu „cywilizacja obrazkowa”, wskazując, że „język obrazu staje się podstawowym kodem komunikacji pomiędzy ludźmi”²⁰³. Wiąże się to z ogromnym popytem na książki obrazkowe, które są ściśle powiązane z wszechobecną kulturą wizualną. Wraz ze zwrotem wizualnym należy zauważyć także mnogość realizacji plastycznych, stylów oraz konwencji artystycznych. Wybór stale się powiększa, a artyści stosują rozmaite narzędzia, by uzyskać zamierzone efekty. Użycie tradycyjnych technik lub nowych technologii, inspiracja kubizmem albo ekspresjonizmem czy wykonanie dzieł w technice akwareli bądź rysunku kredkami to jedno z wielu możliwości zrealizowania fabuły.

O tym, jak ważne są ilustracje w książkach dla dzieci, pisze wielu badaczy, między innymi Alicja Baluch. Uczona opiera się na koncepcji sformowanej przez Jerzego Cieślakowskiego, zwięźle przedstawiając podstawowe zadania rysunków w publikacjach dla najmłodszych czytelników. Zdaniem Baluch dzieło w odniesieniu do tekstu „musi na każdym poziomie edukacyjnym ułatwić jego zrozumienie, wzbogacić przeżycia związane z lekturą, a także wprowadzić dziecko w świat sztuki malarskiej”²⁰⁴.

Chcąc przejść od teorii do praktyki, przedstawię przykład interesujących rozwiązań ilustracyjnych w jednym z tomów serii „Rok w...” wydawanej przez Naszą Księgarnię. Ideą wydania jest pokazanie jakiegoś miejsca/krainy w różnych miesiącach roku. Wszystkie części publikacji to osobne wypowiedzi obrazujące inne światy i historie. Książki z serii nie są ułożone chronologicznie, wobec czego każdą z nich można czytać oddzielnie. Mimo to

²⁰³ B. Mazepa-Domagała, *Upodobania obrazowe dzieci w wieku przedczytelniczym w zakresie ilustracji książkowej*, Katowice 2011, s. 23.

²⁰⁴ A. Baluch, *Od ludus do agora. Rozważania o książkach dla dzieci i młodzieży i o sposobach lektury, które wiodą od zabawy do poważnej rozmowy o literaturze*, Kraków 2003, s. 22.

każdą z łączy wspólna wymowa. Na „Rok w...” składa się obecnie jedenaście części²⁰⁵ przygotowanych przez różnych ilustratorów; opowiadających historie różnych bohaterów.



Rys. 8 – E. Dziubak, *Rok w lesie*, Warszawa 2015 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Tom stworzony przez Emilię Dziubak²⁰⁶ nosi tytuł *Rok w lesie*²⁰⁷. Książka zawiera dwanaście rozkładówek i, tak jak w pozostałych częściach, czytelnik widzi na nich szczegółowy kadr z rozrysowanymi postaciami (rys. 8). Na każdej ilustracji mieszkańcy lasu pokazani są w innych sytuacjach, w innych warunkach pogodowych i w innej porze dnia lub nocy. Dziubak skonstruowała książkę tak, by czytelnik mógł na początku zapoznać się z postaciami mieszkającymi w lesie (kilkudzaniowe opisy bohaterów), a następnie wybrać

²⁰⁵ Lista książek w serii [stan na maj 2025]: Katarzyna Bogucka – *Rok w mieście* (2015), Emilia Dziubak – *Rok w lesie* (2015), Przemysław Liput – *Rok w przedszkolu* (2016), Magdalena Koziół-Nowak – *Rok na wsi* (2017), Maciej Szymanowicz – *Rok w krainie czarów* (2017), Jola Richter-Magnuszczyńska – *Rok na targu* (2018), Artur Nowicki – *Rok na placu budowy* (2020), Małgorzata Piątkowska – *Rok w górach* (2020), Nikola Kucharska – *Rok na zamku* (2021), Marta Kulesza – *Rok w domu* (2023), Malwina Hajduk – *Rok nad morzem* (2023).

²⁰⁶ Emilia Dziubak (ur. 1982) – ilustratorka i autorka książek dla dzieci, absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. Znana z malarskiego stylu i wyrazistej, często nastrojowej palety barw. Współpracowała z wieloma wydawnictwami w Polsce i za granicą. Jej książki – zarówno autorskie, jak i ilustrowane we współpracy z innymi twórcami – były tłumaczone na kilkanaście języków i wielokrotnie nagradzane.

²⁰⁷ E. Dziubak, *Rok w lesie*, Warszawa 2015.

jednego z nich, by śledzić jego losy na kolejnych kartach. Czytelnik musi najpierw znaleźć wybraną przez siebie postać, a później sam, najczęściej pod okiem opiekuna – gdyż książka jest przeznaczona zarówno dla dzieci, które już umieją czytać, jak i tych, które potrzebują jeszcze pomocy – zbudować narrację. Krótkie streszczenie utworu, umieszczone na czwartej stronie okładki, informuje potencjalnego czytelnika: „*Rok w lesie* można oglądać godzinami. Ta niezwykła książka pobudza wyobraźnię, rozwija spostrzegawczość, zdolność logicznego myślenia, szukania związków przyczynowo-skutkowych, umiejętność opowiadania, a przede wszystkim gwarantuje świetną zabawę”.

W *Roku w lesie* dziecko jest zapraszane do opowiedzenia własnej i niepowtarzalnej historii z udziałem jednego, dwóch lub wszystkich bohaterów. Oglądanie nie kończy się na ułożeniu jednej historii, lecz może trwać wiele godzin, ponieważ to od odbiorcy zależy, jak skończy się dana opowieść. Historia mimo wszystko jest linearna. Należy oglądać karty po kolei, ale na tym kończą się zasady, które narzuca autorka.

Przytoczone wcześniej słowa Baluch dotyczą ilustracji towarzyszącej tekstowi. Jednak w tym przypadku mamy do czynienia z grafikami, które nie są opatrzone tekstem objaśniającym ich znaczenie. Ich zadaniem jest uruchomienie wyobraźni dziecka, by mogło stworzyć własne opowiadanie. Świat zaprojektowany w serii „*Rok w...*” zaprasza do zabawy i kreowania własnej rzeczywistości, w której to czytelnik staje się niejako pisarzem/narratorem wybranej przez siebie opowieści. Jak zaznacza Zabawa: „Ilustracja książkowa powinna od najmłodszych lat wspomagać dziecko w procesie dekodowania znaczeń oraz ukazywać mu naturalne związki między słowem i obrazem, tak aby wkrótce młody odbiorca był zdolny do w miarę pełnej analizy całościowej interpretacji różnych części kultury”²⁰⁸.

Dziecko opowiada o ilustracji, próbuje odczytywać emocje i sytuacje, w których znaleźli się wybrani mieszkańcy lasu, a co więcej – stara się je opisywać i na tym polega więź słowa z obrazem. Gra, do której zapraszany jest czytelnik, to eksperymentalne rozwiązywanie, uczące przekazywania historii i łączenia ich w związki przyczynowo-skutkowe. Powstające w ten sposób logiczne całości są częścią odczytu. Gdyby nie narracja nadana przez czytelnika, książka ta stałaby się serią pięknych obrazów pozbawionych znaczenia i kontekstu. Tworzywo słowne spotyka się tutaj z dziełem sztuki, a połączone tworzą opowieść inną niż wszystkie – jedyną i niepowtarzalną. Stąd można wysnuć wniosek, że cała seria „*Rok w...*” wykorzystuje więcej niż jedno tworzywo: ilustrację, tekst we wstępie i aktywne działanie odbiorcy.

²⁰⁸ K. Zabawa, *Rozpoczęta opowieść. Polska literatura dziecięca po 1989 roku wobec kultury współczesnej*, Kraków 2013, s. 51.

W *Roku w lesie* mamy do czynienia nie ze zwykłym papierem, lecz z teksturą. Fajfer uważał, że tworzywem, które może ulec zmianie, jest też kartka papieru. Ten zabieg bywa dość powszechny w utworach skierowanych do najmłodszych czytelników, lecz jest on przeważnie pragmatyczny. Dziecko niechcący mogłoby podrzeć delikatną kartkę lub samo się zranić. Czy wybór tekstury w miejsce tradycyjnego papieru książkowego można uznać za dowód na liberackość tego typu książek? Do pewnego stopnia tak, ponieważ jest to świadoma decyzja i ukłon w stronę rodziców; pokazanie, że pisarze, ilustratorzy i wydawcy rozumieją potrzeby swych czytelników. Nie ulega także wątpliwości, że dzieła zawarte w serii należało zaplanować i zaprojektować. Jest to efekt wielu pierwszych porażek i błędów, które wymagały znalezienia najodpowiedniejszych rozwiązań. Mogę tak zakładać ze względu na konsekwencję i pomysłowość, z jaką powstał każdy z tomów, ale także na liczbę elementów, które należało ze sobą zgrać. Architekt(s)tura serii jest więc zamierzona i przemyślana tak, by najbardziej ułatwić młodym czytelnikom dotarcie do sedna dzieła, by móc się nim bawić i rozwijać kreatywność.

Ponadto w kompozycji *Roku w lesie* nie należy niczego zmieniać, ponieważ może to zaburzyć odczyt dzieła. Mimo że dużą część twórczej pracy wykonuje odbiorca, to przedstawienie bohaterów i ilustracje nie mogą zostać zmienione. Każdy z mieszkańców ma przypisane cechy charakteru, które mogą tłumaczyć jego zachowanie na kolejnych kartach utworu. Wszystkie elementy tej książki są ze sobą ściśle połączone, a dodanie jakiegokolwiek tekstu tłumaczącego to, co wydarza się na ilustracji, odebrałoby sens całemu dziełu. Jest to oczywiście dowód na liberackość serii, ale także na skuteczne jej zaprojektowanie, wskazujące cechy architekt(s)toniczne.

Książki eksperymentalne

Książkami eksperymentalnymi można nazwać te pozycje, które charakteryzują się nowatorskimi rozwiązaniami. Łączą różne pomysły, tworząc kształt dopasowany do treści. Najczęściej stanowią jednorazowe rozwiązania artystyczne.

Dzisiejsza rzeczywistość i różnorodność literatury doprowadziły do ciągłej rywalizacji wydawców o uwagę czytelnika. To skłania ich do generowania różnorodnych promysłów, mających na celu pozyskanie odbiorców. Z powstawaniem książek eksperymentalnych łączy się także przekonanie artystów o tym, że, że jednak nie wszystkie podejścia do projektowania książki są „na wyczerpaniu”. Na rozgłos ich prac składają się

liczne zabiegi marketingowe, promocja własnych wizerunków w mediach czy też podejmowane w książkach zagadnienia niejako wymuszające formę wydania.



Rys. 9 – S. Crossan, *Tippi i ja*, przeł. M. Glasenapp, Warszawa 2019 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Do eksperymentalnych dzieł można zaliczyć opublikowane przez wydawnictwo Dwie Siostry dzieło zatytułowane *Tippi i ja*²⁰⁹ napisane przez Sarah Crossan²¹⁰. Jest to pozycja przeznaczona dla nieco starszych czytelników. Na stronie internetowej wydawnictwa została oznaczona jako książka dla dzieci i młodzieży od dwunastego roku życia.

W publikacji autorka w niecodzienny sposób poruszyła trudny temat inności na podstawie historii syjamskich sióstr. Zgodnie z treścią fabuły Grace oraz tytułowa Tippi mają szesnaście lat i idą do nowej szkoły, w której spotykają się z brakiem akceptacji. Ich ojciec traci pracę i wpada w nałóg alkoholowy. Matka z kolei wpada w wir pracy, jednak i ją dotyka

²⁰⁹ S. Crossan, *Tippi i ja*, przeł. M. Glasenapp, Warszawa 2019.

²¹⁰ Sarah Crossan (ur. 1981) – irlandzka pisark, znana przede wszystkim z utworów pisanych białym wierszem. Laureatka tytułu *Laureate na nÓg* (2018), przyznawanego wybitnym twórcom literatury dziecięcej i młodzieżowej. Jej książki przetłumaczono na ponad 25 języków. W Polsce ukazały się m.in. *Kasienka* (2015), *Tippi i ja*, *Toffi* oraz *Kończy się czas* (2024) – wielokrotnie nagradzane i nominowane do prestiżowych międzynarodowych wyróżnień.

redukcja etatów w firmie. Pogarszający się stan zdrowia Grace zmusza rodzinę do podjęcia trudnej decyzji – operacyjnego rozdzielenia ciał siostr. Na początku opowieści bohaterka zwraca się do czytelnika:

Widzicie,

Tippi i ja nie jesteśmy, jak można by powiedzieć, normalne, takie, jakie spotyka się na co dzień,
jakie spotyka się
w ogóle.

Dobrze wychowani ludzie

mówią o nas bliźniaczki syjamskie, chociaż słyszałyśmy też inne określenia: dziwactwo, okropność,
potwory, mutanty,
a któregoś razu nawet
długowłosey demon,
przez co płakałam tak bardzo,
że przez tydzień miałam spuchnięte oczy.

Jesteśmy inne.

Jesteśmy zrośnięte

na wysokości bioder –
połączone kośćmi i krwią²¹¹.

Tippi i ja napisano białym wierszem, jednak umiejscowienie tekstu po lewej stronie (rys. 9) ma jeszcze jeden powód. Grace to bohaterka praworęczna, znajdująca się po prawej stronie swojej siostry. Książka przywodzi na myśl formę pamiętnika/dziennika, który prowadzi Grace. Jego treść znajdująca się po jednej ze stron książki ma uwiarygadniać i podkreślać formę wypowiedzi głównej bohaterki (Grace, spisując swoje myśli, musiała zakrywać je lewą ręką, żeby Tippi nie mogła ich przeczytać). Rozdziały podzielono według mijających miesięcy, a każdy z nich zawiera kilkanaście mniejszych tekstów zatytułowanych niczym wiersze: „Z NASZEJ STRONY”²¹², „NIE ZASZKODZI”²¹³, czy „NIE MA”²¹⁴.

Celem potwierdzenia powyższej tezy o roli i funkcji umiejscowienia tekstu na stronie chciałbym przywołać jeszcze jeden cytat z książki Crossan:

²¹¹ Tamże, s. 10.

²¹² Tamże, s. 172.

²¹³ Tamże, s. 189.

²¹⁴ Tamże, s. 274.

JEJ SERCE

Chcę mieć ją w sobie.
Nie chcę, żeby je wyrzucili.
Chcę ją mieć.
Żeby mnie uratowało.
Żeby je uratować.
Żeby uratować ją.

„Serce Tippi nie było wystarczająco zdrowe,
żeby je przeszczepić –
doktor Derrick mówi cicho. –
Poza tym jest za późno”.

Wiem, że ma rację.
Ale to taka strata.
Tippi zawsze miała
bardzo silne
serce²¹⁵.

Ta część pamiętnika została napisana już po przeprowadzeniu operacji. Tippi nie przeżyła zabiegu, podczas gdy Grace czekała na przeszczep serca. Tekst znajduje się tym razem na środku, ponieważ siostry zostały rozłączone i odtąd bohaterka nie musiała myśleć o tym, że ktokolwiek będzie zaglądał jej przez ramię. Ta z pozoru smutna historia przepelniona jest miłością, szacunkiem i codziennymi problemami dorastającego dziecka. To „opowieść, jak to jest być Dwoma. Jak to jest być Jedną. Opowieść o Nas. I epitafium. Epitafium miłości”²¹⁶ – podsumowuje bohaterka.

Forma kodeksowa w książce jest jak najbardziej zamierzona, autorka skupiła się na architek(s)turze – czyli architekturze tekstu. Jej układ jest nierozzerwalny z treścią, dopełnia ją i stanowi równie ważny element całości. To sprawia, że dzieło jest wielotworzywowe, a koncepcja autorska. Fajfer w swoim manifestie apelował do pisarzy o to, aby tworzywem literackim stały się między innymi czcionka i układ tekstu. W tym przypadku Crossan wykorzystuje w sposób świadomy narzędzia, którymi jako pisarka dysponuje.

²¹⁵ Tamże, s. 425.

²¹⁶ Tamże, s. 443-444.

Wielotworzywowość *Tippi i ja* sprawia również, że tekst staje się atrakcyjny nie tylko dla grupy wiekowej, do której był adresowany. Książka ta przyciąga czytelników w każdym wieku, choć przeznaczona jest dla młodszych odbiorców.

Mamy więc do czynienia z dziełem o znamionach liberackich, zaprojektowanym z niezwykłą dbałością o szczegóły. Autorka podjęła się napisania na temat nie tylko trudny, ale również rzadko podejmowany. W *Tippi i ja* znajdziemy opis wady rozwojowej, a nawet temat śmierci. Crossan posłużyła się niespotykanym rozwiązaniem: układ tekstu jest całkowicie połączony z treścią. Poprzez umiejscowienie tekstu na stronach pisarka oddała doskonale to, w jakiej sytuacji znalazły się jej bohaterki.



Literatura dla dzieci, często postrzegana jako prostsza i mniej wymagająca forma twórczości słownej, okazuje się niezwykle interesującym obszarem eksploracji związków między słowem a przestrzenią. Wielu autorów i ilustratorów dziecięcych książek sięga po rozwiązania zaczerpnięte wprost z dziedziny architektury, tworząc dzieła odznaczające się wyrafinowaną trójwymiarowością. Przykładem mogą być książki-obiekty/książki-zabawki, w których tradycyjny format książki zostaje rozbudowany i przekształcony w przestrzenne konstrukcje. Strony takich utworów nie ograniczają się do płaskiej powierzchni, ale wychodzą ku czytelnikowi, tworząc wyraziste formy przestrzenne (rozwijające się harmonijki, przekładane panele, a nawet miniaturowe wnętrza do odkrywania). Te architektoniczne ingerencje w strukturę książki nadają jej wielowymiarowy, rzeźbiarski charakter, angażując zmysły dziecka na zupełnie nowym poziomie. Czytelnik nie tylko ogląda ilustracje i czyta tekst, ale doznaje fizycznego kontaktu z materialną formą dzieła, które można dotykać, rozkładać, a nawet wchodzić w jego wnętrze. W ten sposób literatura staje się swego rodzaju namacalną, przestrzenną instalacją, daleko wykraczającą poza tradycyjne rozumienie książki jako płaskiej, dwuwymiarowej powierzchni. Taka architek(s)toniczna transformacja książki otwiera nowe możliwości artystycznej ekspresji, pozwalając autorom i ilustratorom na tworzenie niezwykle oryginalnych, wielowarstwowych dzieł skierowanych do młodego odbiorcy.

Jak można zauważyć na podstawie wyżej omówionych przykładów, w literaturze dla dzieci i młodzieży z łatwością można doszukiwać się oznak liberackości, która związana jest z architek(s)turą. Często podczas podejmowanych przez wydawców zainteresowania odbiorców poszukiwań twórcy odkrywają coś innowacyjnego i nietuzinkowego. Wystarczy

wymienić książki bez tekstu (seria „Rok w...”), takie, które zamiast stron mają luźne karty (*Little Eyes. Pierwsza książka*) oraz pomysłowe użycie architektury słowa (*Tippi i ja*). Książki dla dzieci stają się w rzeczywistości poligonem doświadczalnym, na którym twórcy odważnie eksplorują granice tradycyjnego formatu książki. Uwolniony się od sztywnych konwencji, reprezentanci literatury dziecięcej mogą poszerzać swoje horyzonty artystyczne, wykraczając poza płaską przestrzeń stron. Architektoniczne ingerencje w formę książki nie tylko pobudzają wyobraźnię twórców, ale również niosą ze sobą wyjątkowe korzyści dla młodego czytelnika. Tradycyjne ramy książki ustępują miejsca rozbudowanym konstrukcjom angażującym angażując zmysły dziecka na zupełnie nowej płaszczyźnie. Podczas ich lektury czytelnik nie tylko ogląda i czyta znaki, ale również doświadcza fizycznego kontaktu z materialnymi właściwościami dzieła; może je rozkładać, poznawać z różnych stron, a nawet wchodzić w jego przestrzenne wnętrza. Ta bezpośrednia, cielesna interakcja z książką stymuluje wyobraźnię i kreatywność, czyniąc z procesu lektury niezapomniane przeżycie estetyczne. W ten sposób autorzy nie tylko przekazują treści, ale również kształtują wrażliwość i percepcję młodego odbiorcy, otwierając go na nowe formy artystycznej ekspresji. Ich spełnione zamysły liberackie wykraczają więc poza zjawisko, o którym pisała Zabawa, koncentrując się głównie na warstwie graficznej (ilustracjach) i tekstowej podczas rozparowania książek dla dzieci jako zjawiska artystycznego. Przykłady, które omawiałem, powstawały w duchu liberatury, nie pretendując do miana książek obrazkowych. Przypatrzam treści wzmiankowanych opowieści aby dowieść że każde dzieło noszące znamiona liberackości należy badać osobno ze względu na jego architek(s)turę.

Samo zestawienie liberatury oraz literatury dla dzieci, czyli dwóch (mogłoby się wydawać) zupełnie innych zjawisk, jest warte uwagi. Z biegiem lat publikacje dla najmłodszych ulegały przeobrażeniom i wciąż się zmieniają wedle współczesnych trendów wydawniczych bądź edytorskich. Formą czy kształtem nierzadko różnią się od literatury dla bardziej zaawansowanego czytelnika. Rozwiązania stosowane przez pisarzy i artystów są coraz częściej awangardowe i unikatowe, czego przykładami mogą być książki przywołane w tej części. Powodami ich powstawania są między innymi wymagający czytelnicy i nagromadzenie ukazującej się literatury dla najmłodszych (co sprawia, że każdy pisarz chce wyróżnić się na tle konkurencji). Jednym z najistotniejszych czynników wpływających na liczne powstawanie tego typu prac jest rozwój technologii poszerzających możliwości artystów/pisarzy (takich jak projektowanie graficzne itp.). Nie mniej dla tworzenia coraz bardziej zaawansowanych fabuł ważne okazują się stale uaktualniana wiedza na temat psychologii rozwojowej i świadomość wpływu różnorodnych bodźców na dorastanie dzieci.

W dziełach liberackich liczy się innowacyjność i unikatowe podejście do tematu, ale przede wszystkim równe traktowanie tworzyw składających się na dzieło literackie, takich jak: kształt, format książki, font wraz z jego umiejscowieniem na stronie, kolor i faktura materiału. Mowa więc o elementach wchodzących w skład architek(s)ury dzieła. Warto także wspomnieć o odpowiedzialności, jaką ponosi autor, tworząc dzieło literackie. Nie tylko wobec siebie samego, ale również wobec swoich czytelników. Z jednej strony powinien zainteresować młodego i bardzo wymagającego odbiorcę, oferując mu opowieść, która go zachwyci i zainspiruje. Z drugiej strony warto także stworzyć książkę wartościową nie tylko od strony „formalnej”, ale również – merytorycznej, przynoszącej istotne spostrzeżenia, refleksje i wnioski. Pisarz/artysta powinien więc być świadomy swojej roli w kształtowaniu treści i formy książki, aby stworzyć coś, co będzie miało trwały wpływ na czytelnika i ukształtuje przyszły horyzont literacki.

Zasadnicza różnica między dziełem totalnym Fajfera a literaturą dla dzieci polega na tym, że w przypadku pierwszego z nich to pisarz/artysta zarówno projektuje, jak i wykonuje całość książki. Literatura dla dzieci zawsze – jak przypomina jej badaczka, Zofia Adamczykowa – zakładała intersemiotyczny przekaz, czyli tekst, czcionkę, ilustrację jako wynik współpracy autora, edytora i ilustratora²¹⁷. Dlatego też powinno się mówić o nasyceniu liberackością, a nie o liberaturze w czystej postaci, gdyż zdecydowana większość książek dla dzieci nie jest tworzona z myślą o koncepcji Fajfera, a jedynie się w nią wpasowuje. Miarą natężenia może być natomiast architek(s)tura, czyli sprawdzanie, na ile dany utwór zawiera elementy projektowania i myślenia przestrzennego.

²¹⁷ Z. Adamczykowa, *Literatura „czwarta” – w kręgu zagadnień teoretycznych*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2008, s. 20.

Rozdział 4.

Na pierwszy rzut oka,
czyli o pierwszym wrażeniu czytelnicznym

Jak czytelnik wybiera jedną książkę spośród tysięcy dostępnych na rynku? Choć ostateczna decyzja może opierać się na interesującej go treści, pierwszy kontakt z publikacją jest niemal zawsze zmysłowy – wzrokowy, a czasem także dotykowy. To właśnie fizyczne cechy książki: okładka, format, jakość papieru czy sposób wydania przyciągają uwagę i inicjują relację z odbiorcą. W przypadku literatury dziecięcej ten pierwszy impuls ma szczególne znaczenie – oddziałuje równocześnie na dziecko i jego opiekunów, często decydując o sięgnięciu po dany tytuł.

Aspekty wizualne nie pełnią tu wyłącznie funkcji estetycznej – są nośnikiem informacji i emocji. Intensywne barwy, nietypowa ilustracja czy intrygująca faktura okładki mogą zadecydować o tym, czy książka zostanie w ogóle dostrzeżona. Projektanci i wydawcy zdają sobie z tego sprawę, dlatego traktują zewnętrzną warstwę książki jako integralny element przekazu. Już sam wygląd woluminu pełni funkcję wprowadzenia do treści, przekazując sygnały dotyczące stylu, tonu czy grupy docelowej. Okładki książek dla dzieci często operują dynamiczną kompozycją, kontrastami i czytelnym stylem ilustracyjnym, odpowiadając na wrażliwość młodego odbiorcy. Publikacje popularnonaukowe czy eseistyczne koncentrują się bardziej na wizji wyważonego projektu, podkreślając przy tym merytoryczny charakter zawartości. W obu przypadkach okładka nie jest jedynie estetycznym dodatkiem – to pierwszy element narracji, który komunikuje, czego można spodziewać się w środku.

Znaczenie ma również sam format. Kieszonkowe książki wybierane są z myślą o mobilności, natomiast duże albumy czy twarde oprawy przyciągają kolekcjonerów i pasjonatów. W takich przypadkach materialność publikacji zyskuje rangę przedmiotu użytkowego i estetycznego zarazem. Limitowane edycje, dodatki w postaci tłoczeń, obwolut czy złożonych grzbietów sprawiają, że książka funkcjonuje także jako przedmiot pożądania.

Wybór lektury nie wynika więc wyłącznie z treści, ale w znacznej mierze zależy od tego, jak publikacja komunikuje się z odbiorcą poprzez swoje fizyczne właściwości. Dostosowanie formy do oczekiwań estetycznych, wieku, przyzwyczajzeń czytelnika – szczególnie w kontekście literatury dziecięcej – ma istotne znaczenie dla sukcesu wydawniczego. Materialna strona książki – jej forma, okładka i sposób wydania – to nie tylko kwestia estetyki, ale również element szerszej refleksji nad samą naturą literatury. Granice tego, co uznajemy za dzieło literackie, okazują się płynne, zwłaszcza gdy tekst współistnieje z warstwą wizualną. W tym kontekście szczególnie istotne staje się pytanie o literackość jako kategorię teoretyczną.

Wiele już powiedziano i napisano o tym, czym jest albo czym może być literatura. Mimo to pytanie o sposób rozumienia tego pojęcia wciąż pozostaje aktualne. Nie istnieje ostateczna, niebudząca kontrowersji definicja dzieła literackiego. Problem pojawia się zwłaszcza w przypadku fenomenów sytuujących się na pograniczu literatury oraz innych sztuk – zazwyczaj wizualnych. Sądzę, że teoria literackości Stanisława Dąbrowskiego stanowi w tym kontekście najbardziej odpowiednie narzędzie analizy, ponieważ obejmuje także te zjawiska, które wymykają się tradycyjnym klasyfikacjom. Wśród opinii wielu znamienitych badaczy to właśnie rozważania Dąbrowskiego wprowadzają porządek w różnorodnych przejawach kultury, nie ograniczając się wyłącznie do sfery literackiej. Wprowadzając swoiście pojmowane pojęcie „literackości”, krytyk odnosi się do ustaleń Stefanii Skwarczyńskiej, która w 1931 roku:

[...] wystąpiła z tezą, że potrzebna jest rewizja dotychczasowych poglądów na zagadnienia związane z całym obszarem literatury, i teza ta okazała się płodna, przewidywająca i trwale aktualna. Teza ta była ściśle związana z postulatem rozszerzenia definicji literatury. Ale – jak mówi Posnett – obszerność definicji jest osiągalna jedynie przez pogwałcenie faktów, uchodzących dotychczas za prawdziwe, a to z przyczyny względności ludzkich pojęć, będącej jedną z najważniejszych prawd²¹⁸.

Myśl teoretyczki i historyczki literatury o konieczności rewizji dotychczasowych poglądów na literaturę wykracza poza samą kwestię definicji. Dotyka fundamentalnej zasady nauki: każda teoria jest tymczasowa, a rozwój refleksji wymaga kwestionowania przyjętych założeń. W kontekście literatury można więc powiedzieć, że granice tego, co uznajemy za dzieło literackie, nie mogą być raz na zawsze określone. Każda epoka przynosi nowe sposoby myślenia, a także nowe formy wypowiedzi wymykające się dotychczasowym klasyfikacjom. Teorie, które dziś wydają się wystarczające do współczesnego opisu literatury, w przyszłości mogą okazać się ograniczające, niefunkcjonalne.

Warto przy tym dodać, że twierdzenia Skwarczyńskiej znacznie wpłynęły na XX-wieczne postrzeganie koncepcji literatury w Polsce. Badaczka dostrzegła niedostatki w ówczesnych definicjach pozostających w obiegu badań literackich i podjęła się próby szerszej refleksji nad zjawiskiem literackości. Jej badania otworzyły nowe perspektywy, umożliwiając włączenie do literatury form wcześniej uznawanych za marginalne, takich jak listy, dzienniki czy teksty użytkowe. Tym samym przekroczyła tradycyjne granice

²¹⁸ S. Dąbrowski, *Literatura i literackość. Zagadnienia, spory, wnioski*, Kraków 1977, s. 155.

literackości, wskazując na konieczność elastycznego podejścia do definicji dzieła literackiego.

Koncepcję Skwarczyńskiej kontynuował w swoich pracach Dąbrowski, który nie tylko rozwijał jej założenia, ale także dążył do jeszcze bardziej uniwersalnego ujęcia literatury. W jego rozumieniu definicja tej dziedziny powinna być przede wszystkim neutralna i formalna – a więc nie tyle wartościująca, ile opisowa, zdolna do objęcia całej złożoności literackich zjawisk. Jednocześnie podkreślał, że definicja ta musi zachować prostotę („w prostocie swojej wychodząca naprzeciw wszelkiej złożoności”²¹⁹). Słowa te stanowią klucz do jego myślenia o literaturze: prosta, ale pojemna definicja nie powinna ograniczać badaczy, lecz przeciwnie, otwierać przed nimi nowe ścieżki analizy. W jego opinii zbyt „zawężone” spojrzenie na literaturę prowadzi do teoretycznego chaosu. Proponował więc spojrzenie na literaturę przez pryzmat semiologii – nauki badającej systemy znakowe i sposoby ich funkcjonowania w kulturze. Odwołując się do Umberto Eco²²⁰, wskazywał, że literatura nie powinna być analizowana w izolacji, lecz jako część szerszego systemu kulturowych komunikatów. Takie podejście pozwala nie tylko na reinterpretację dotychczasowych kategorii literackości, ale także na uwzględnienie form wypowiedzi, które wcześniej znajdowały się poza jej granicami.

W świetle tych rozważań do zadań badacza literatury należałoby rozszerzenie swoich zainteresowań także o inne rodzaje wypowiedzi piśmiennych – od dokumentów i listów po formy mieszane, łączące słowo z obrazem czy dźwiękiem. Właśnie w tym kontekście Dąbrowski podejmuje próbę ponownego zdefiniowania literatury, odchodząc od jej tradycyjnych ram na rzecz bardziej otwartego, interdyscyplinarnego podejścia.

W rozumieniu wyznaczonym przez naszą propozycję „literaturą” (tj. tym, co może być badane jako literatura) jest, a może poprawniej: niech będzie potencjalnie wszelki tekst, wszelka wypowiedź. Aktualizacji dokonuje badacz, czyniący daną wypowiedź czy dany typ wypowiedzi przedmiotem swojego badania. Ustalenie to ma sens i charakter jawnie pragmatyczny. Chce być przystosowaniem się do rzeczywistości faktów, do żywej praktyki badań, ale to nie znaczy, że ustalenia tego nie można by wesprzeć argumentacją teoretyczną. [...] Wszystko, każdy obiekt językowy, każdy rejon literatury leży równoprawnie z innymi obiektami i rejonami w tym samym wnętrzu pola powinnych zainteresowań naukowych²²¹.

²¹⁹ Tamże, s. 85.

²²⁰ Tamże.

²²¹ Tamże.

Powyższy cytat odnosi się do nowoczesnego rozumienia literatury, które nie ogranicza jej do tradycyjnych form, ale traktuje każdą wypowiedź językową jako potencjalnie literacką. W tej koncepcji to badacz, dokonując aktualizacji, definiuje, co może być uznane za literaturę, decydując się na objęcie danego tekstu lub formy badaniami. Zatem literatura staje się dynamicznym, zmiennym obszarem, w którym wszelkie wypowiedzi – zarówno te pisane, jak i mówione – mają równoprawne miejsce w analizach literaturoznawczych. W tej perspektywie literatura nie jest sztywną kategorią, lecz polem, w którym ciągle zachodzą zmiany w zależności od tego, jak badacze postrzegają i klasyfikują różne formy komunikacji.

Opisując tę koncepcję, trzeba pamiętać, że badacz stoi na stanowisku traktowania literatury jako obszaru wielu tworzyw²²², także językowych. Literatura, w rozumieniu tej teorii, nie ogranicza się wyłącznie do tekstów pisanych i opublikowanych w tradycyjnej formie książek. Przykładem tego rozszerzonego spojrzenia na literaturę mogą być bajki i legendy opowiadane kiedyś przez naszych przodków, które przez wieki były przekazywane ustnie, ale wciąż obecne są w naszej kulturze jako mity i echa dawnych tradycji. Koncepcja Dąbrowskiego uwzględnia więc także przekazy pierwotnie oralne, które później mogły zostać spisane lub nie, funkcjonując w kulturze w formie opowieści (takich jak legendy, gawędy, przypowieści).

W związku z tym konieczność uwzględnienia kultury oralnej jako części literatury, jak proponuje Dąbrowski, staje się nieodzownym elementem współczesnego rozumienia tego, czym jest literatura. To właśnie ten szeroki, pluralistyczny model traktowania literatury pozwala na włączenie wielu różnych form przekazu – od słów mówionych po pisane, z uwzględnieniem najrozmaitszych warstw i tradycji. Literatura, w tym ujęciu, to nie tylko zapisane słowo, ale także wszelkie formy komunikacji, które w pewien sposób przekształcają rzeczywistość w opowieść.

Aspekty wielotorzywowości komunikatu słownego, jak ton głosu, mimika czy gestykulacja, stanowią kolejne przykłady tego, jak literatura, rozumiana w najszerszym sensie, może wykraczać poza tradycyjnie pojmowaną formę tekstu pisanego. To zjawisko, które poszerza definicję literatury, pokazując, jak bardzo jest ona zróżnicowana i jak wiele czynników wpływa na jej kształt. Tym samym, literatura staje się przedłużeniem słowa, a właściwie jego funkcji pojmowanej nie tylko w kontekście językowym, ale także w odniesieniu do szerokich oddziaływań społecznych, kulturowych i emocjonalnych. Nie

²²² W ujęciu Dąbrowskiego tworzywem będzie każdy element, który składa się na dzieło literackie.

należy więc rozpatrywać literatury jako osobnego bytu, wyizolowanego od innych tworzyw, ponieważ w pełni rozwija się ona tylko wtedy, gdy uwzględnia różnorodne formy komunikacji, które ją współtworzą. W tym kontekście warto przywołać uwagę Dąbrowskiego: „Trzeba wszystko w badawczym punkcie wyjścia sprowadzić do języka, do struktur językowych i do wszelkich funkcji językowych, a dopiero to, co się tym operacjom oprze i okaże się od językowości odmienne, niech uzyskuje odrębną charakterystykę i podlega innym analizom”²²³.

Autor *Literatury i literackości* wyraźnie podkreśla, że badacz wchodzący w obszar literatury powinien zacząć od języka i jego struktur, traktując je jako fundament wszelkich analiz literackich. Zgodnie z jego stanowiskiem, literatura jest ściśle związana z funkcjami językowymi, a dopiero to, co wymyka się tej strukturalnej analizie, powinno być traktowane jako odrębne zjawisko, poddane innym formom badań. Przez to Dąbrowski zwraca uwagę na centralną rolę języka w literaturze, wskazując, że to on jest głównym narzędziem literackiej kreacji, natomiast wszelkie inne elementy pojawiają się dopiero wtedy, gdy są wyraźnie oddzielone od językowego rdzenia tekstu. Choć może się wydawać, że koncepcja Dąbrowskiego pochodząca z 1977 roku jest zbyt „strukturalistyczna” jak na obecne czasy, warto zwrócić uwagę na jej funkcjonalność i ponadczasowość. Wszak jak pisał badacz o dziele literackim, jego definicja ma być uniwersalna i pojemna; stanowić „dzieło literackie” będące „twórczą manifestacją życia przez słowo”²²⁴. Zdaniem uczonego:

Za cechę istotną dzieła literackiego będziemy uważać to, co jest właściwe każdemu dziełu, czyli to, co jest wspólne dla wszystkich dzieł literackich – bez względu na ich historyczne uwarunkowane właściwości. Brak tej cechy wspólnej będzie usuwał automatycznie dany wytwór ludzki poza zakres pojęcia dzieła literackiego²²⁵.

Dąbrowski wskazuje na konieczność istnienia pewnej wspólnej cechy, która łączy wszystkie dzieła literackie, niezależnie od ich historycznych czy gatunkowych różnic. To właśnie ta fundamentalna cecha decyduje o literackości danego utworu – jeśli jej brakuje, tekst nie może być uznany za dzieło literackie. Można więc powiedzieć, że jego podejście nie polega na stosowaniu sztywnej klasyfikacji, lecz na poszukiwaniu punktu wspólnego, który pozwala na elastyczność i uwzględnienie różnych form wyrazu.

²²³ S. Dąbrowski, *Literatura i literackość. Zagadnienia, spory, wnioski*, Kraków 1977, s. 87.

²²⁴ Tamże.

²²⁵ Tamże, s. 157.

Z tej koncepcji wynika, że nie istnieje coś takiego jak „czysta” literatura – zamiast tego mamy zbiór cech, które nieustannie się przenikają i zmieniają. Podobnie jak w języku, w którym znaczenia ewoluują w zależności od kontekstu, także literatura nie jest zamkniętym, jednorodnym bytem. Takie myślenie nie podważa dotychczasowych definicji, ale wymaga ich rewizji i dostosowania do zmieniającej się rzeczywistości. Dąbrowski podkreśla, że literatura nie jest sztuką jednego tworzywa; analogicznie do rzeźby, która przestała być tylko formą zawieszoną w przestrzeni, a zaczęła uwzględniać kontekst miejsca jako istotny element swojego istnienia. Literatura, podobnie jak inne sztuki, nieustannie poszerza swoje granice, czerpiąc z różnych mediów i dostosowując je do własnych potrzeb.

Tradycyjne definicje okazują się więc niewystarczające – stają się wręcz „za ciasne” wobec współczesnych zjawisk. Dlatego konieczne jest spojrzenie na literaturę w sposób bardziej dynamiczny, traktując ją jak żywy organizm, podlegający przemianom i wpływom zewnętrznym. Tak jak malarstwo czy fotografia, literatura wchodzi w relacje z innymi dziedzinami sztuki i wciąż się przeobraża. Właśnie dlatego odczuwamy potrzebę uwspółcześnienia jej definicji: by móc nie tylko uchwycić te zmiany, ale także nadać im sens i miejsce w ramach literaturoznawczych badań.



Dąbrowski proponuje schemat określający przedmiot wiedzy o literaturze (rys. 10). Zdając sobie sprawę z trudności, jakie nastręcza idea wielotworzywowości, trzeba spojrzeć na tę kwestię z wielu perspektyw, by ująć wszystko, z czym literatura może się wiązać.

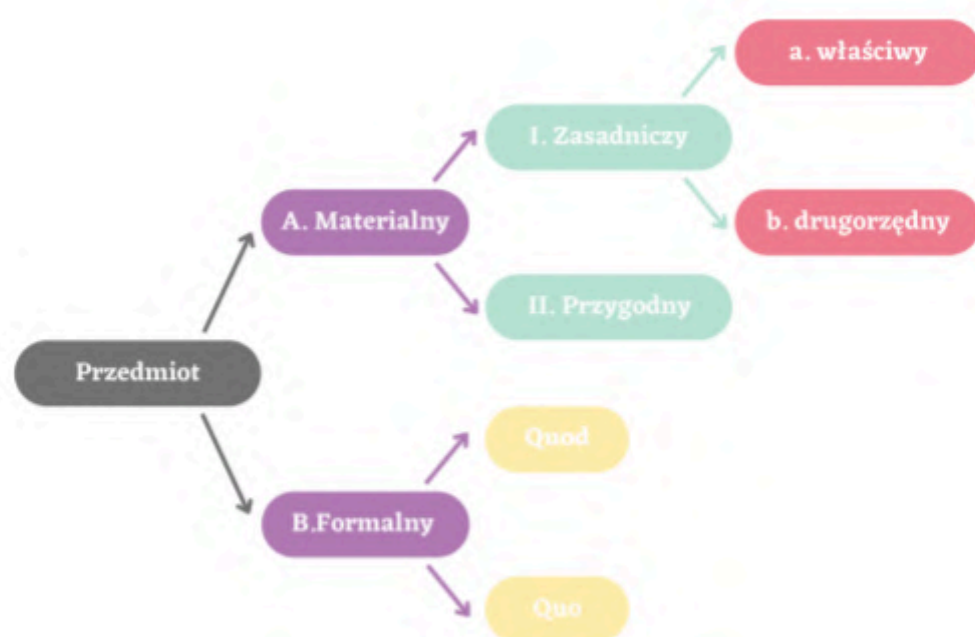
Diagram rozpoczyna się z jednego punktu – to z niego wychodzi zarówno przedmiot formalny, jak i materialny. Przedmiot formalny dzieli się na *quo*, „tj. pierwiastek formalny danej dyscypliny, zbiór jej aksjomatów i sądów wyjściowych; tzw. *dignitates*”²²⁶ i *quod*, „tj. zasadniczy punkt widzenia, aspekt rozpatrywania przedmiotu materialnego”²²⁷. Od ustalenia przedmiotu formalnego *quod* zależy przedmiot formalny *quo*, są one zatem ściśle ze sobą powiązane, gdyż jedno wynika z drugiego, o czym zaraz się przekonamy. Przedmiot materialny dzieli się na przygodny i zasadniczy, a ten z kolei na właściwy, inaczej zwany pierwszorzędny, i drugorzędny.

Przedmiot materialny zasadniczy według Dąbrowskiego to literatura, czyli sfera *parole*. Przedmiot materialny zasadniczy właściwy pierwszorzędny obejmuje komunikaty, w

²²⁶ Tamże, s. 207.

²²⁷ Tamże.

których słowo jest dominującym tworzywem. W konsekwencji do tego punktu zaliczymy na przykład dzieła Olgi Tokarczuk, Wisławy Szymborskiej, ale też instrukcję obsługi pralki – inaczej każdą myśl ludzką, która została jakkolwiek zapisana. To (dla niektórych) kontrowersyjne zestawienie ukazuje jednak, w jaki sposób można rozciągnąć definicję tekstu, gdy spojrzymy na literaturę przez pryzmat funkcji języka i komunikacji.



Rys. 10 – S. Dąbrowski, *Literatura i literackość. Zagadnienia, spory, wnioski*, Kraków 1977 [opracowanie własne na podstawie oryginalnego schematu].

Kolejnym punktem jest przedmiot materialny zasadniczy drugorzędny, w którym słowo występuje i ma istotne znaczenie, ale nie wysuwa się na pierwszy plan. Dąbrowski przywołuje w tym miejscu klasyczną orację, dramat teatralny, kantatę oraz film. Ja dodam do tego zestawienia jedną ze współczesnych komediowych form artystycznych – stand-up, w którym warstwa słowna stanowi fundament wystąpienia, jednak równie ważne są modulacja głosu, ruch sceniczny i gestykulacja. Dodatkowe elementy wypowiedzi wzbogacają przekaz o kolejne aspekty interpretacyjne, sprawiając, że stand-up nie mógłby bez nich zaistnieć. Wszystkie te tworzywa – słowo, dźwięk, obraz, ruch – są w dziele równorzędne, a ich siła tkwi we współdziałaniu, a nie dominacji jednego nad drugim. Żadne z nich nie powinno

całkowicie przyćmiewać pozostałych, ponieważ to właśnie ich harmonijne współlistnienie pozwala na pełniejsze oddanie zamysłu twórcy. Kluczowe jest więc świadome operowanie tymi środkami przez artystę – reżysera, pisarza, twórcę komiksów czy performerą – tak, aby żaden element nie stał się jedynie dodatkiem, ale współtworzył znaczenie dzieła. Ostateczny efekt zależy od umiejętności kompozycji, która pozwala zachować równowagę między różnymi aspektami komunikatu i wydobyć ich pełny potencjał.

Paraliteraturą Dąbrowski nazywa przedmiot materialny przygodny. Wśród przykładów znajdzie się balet, pantomima czy malarstwo. Z łatwością można zauważyć, że są to komunikaty niezawierające z reguły żadnych słów. Podobnie jest w teatrze tańca, gdy widz ma do czynienia ze specyficznym bezsłownym dialogiem. Rolą tancerza jest posłużenie się takimi środkami, by przekazać konkretną wiadomość lub zaprezentować stan emocjonalny. Gest, ruch, ślad, barwa – w makijażu oraz kostiumie – czy mimika są w paraliteraturze decydujące.

Trzonem koncepcji autora *Literatury i literackości* jest wspomniany przedmiot formalny, który stanowi punkt odniesienia dla reszty jego teorii. To on określa sposób, w jaki zamierzamy badać dany utwór. Zadaniem *quod* jest ustalenie, czy analizowany obiekt mieści się w granicach literatury. Jeśli nie da się tego jednoznacznie stwierdzić, trzeba rozważyć, czy posiadane narzędzia i kompetencje pozwalają nam to udowodnić²²⁸. Wniosek jest prosty: badamy tylko to, co faktycznie możemy uznać za literaturę. Z kolei *quo* to etap znacznie bardziej szczegółowy. Dąbrowski określa go jako moment, w którym badacz musi odpowiedzieć na pytania: *po co?*, *na co?* oraz *w jakim celu?*²²⁹. To nie tylko analiza posiadanych narzędzi, ale też refleksja nad ich zastosowaniem w kontekście konkretnego utworu.

Zarówno przedmiot formalny *quo*, jak i *quod* nie są określone w jednoznaczny i jednorodny sposób. Wynika to z trwających w naukach o literaturze sporów między różnymi szkołami badawczymi dotyczących zakresu tych pojęć. Dąbrowski sam przyznaje, że nazwy używane w jego schemacie gatunków i odmian komunikatów nie są dla niego w pełni satysfakcjonujące, stąd „potrzeba dalszych wyjaśnień”. Jak pisze: „Bardzo rażą mnie w tym moim zastosowaniu określenie: drugorzędny, przygodny”²³⁰. Niepokoi go możliwość nadania im pejoratywnego, a nawet deprecjonującego wydźwięku. Można jednak z dużą dozą pewności przyjąć, że nie miał zamiaru umniejszać żadnej z form sztuki.

²²⁸ Zob. Tamże, s. 208.

²²⁹ Zob. Tamże.

²³⁰ Tamże, s. 209.

Jednym z często pomijanych aspektów literatury jest jej wizualna strona – umyka ona nie tylko czytelnikom, ale i samym pisarzom oraz krytykom. Tymczasem Dąbrowski zwraca na nią szczególną uwagę, podkreślając, że literatura, jako sztuka słowa, nieustannie wchłania nowe tworzywa, co świadczy o jej rozwoju. Powstający w ten sposób komunikat opiera się na zapożyczaniu i łączeniu różnych elementów. O relacji między formalnymi zabiegami a treścią książki badacz pisze: „W tzw. grafice książkowej zwraca uwagę ścisły i gatunkowo konstytuowany związek z tekstem literackim, ta grafika niekiedy jest wręcz niekomunikatywna w oderwaniu od książkowego kontekstu”²³¹.

Zjawisko to dobrze obrazuje książka *Balonowa 5*²³² Mikołaja Pasińskiego²³³ z ilustracjami Gosi Herby²³⁴. Jest to pozycja, w której obraz i tekst współlistnieją w ścisłej symbiozie, wzajemnie się uzupełniając. Gdyby usunąć ilustracje, treść stałaby się niepełna, a jej odbiór znacznie uboższy. Widać to chociażby w scenie, w której mysz-raper szuka swojego kapelusza (rys. 11a) – tekst wymienia jedynie kilka potencjalnych miejsc, gdzie mógł go położyć, natomiast ilustracja buduje humor sytuacyjny i dynamikę zdarzeń. Podobnie jest w scenie z rzeźbiącym psem (rys. 11b). Zawarty w książce opis sugeruje spokojną, skupioną pracę zwierzęcia-artysty, podczas gdy ilustracja wprowadza dodatkowe postaci i elementy burzące jego spokój, co tworzy kontrast między tekstem a obrazem. Takie współlistnienie słowa i obrazu Dąbrowski określa mianem współkompozycji – sytuacji, w której jedno tworzywo nie może w pełni funkcjonować bez drugiego²³⁵. Ilustracje Herby, oderwane od kontekstu książki, tracą część swojego znaczenia, podobnie jak tekst pozbawiony oprawy graficznej staje się uboższy i mniej wyrazisty.

W swoich rozważaniach Dąbrowski często przytacza słowa Skwarczyńskiej, twierdzącej, iż literaturą jest „każdy sensowny twór słowny”²³⁶. To szerokie ujęcie sprawia, że z łatwością włącza on do literatury inne elementy; w tym także obraz, który sam w sobie stanowi formę komunikatu.

²³¹ Tamże, s. 210.

²³² M. Pasiński, G. Herba, *Balonowa 5*, Warszawa 2019.

²³³ Mikołaj Pasiński (ur. 1982) – autor komiksów i książek dla dzieci, UX designer, grafik i twórca kolaży. Mieszka i pracuje we Wrocławiu. Jego publikacje ukazały się w piętnastu krajach i były wielokrotnie nagradzane, m.in. przez Polską Sekcję IBBY, PGD Awards, PTWK oraz w konkursie Świat Przyjazny Dziecku.

²³⁴ Gosia Herba (ur. 1985) – ilustratorka prasowa, książkowa i komercyjna, znana z wyrazistego, nasyconego koloru stylu. Współpracowała m.in. z „The New York Times”, „The Washington Post”, „The Atlantic” czy wydawnictwem Penguin Random House. Łączy tradycyjne techniki (gwasz, kredka, tusz) z rysunkiem cyfrowym. Jej prace cechuje wielowymiarowość, symbolika i unikalne podejście do narracji wizualnej.

²³⁵ Zob. Tamże, s. 163. Badacz w tym miejscu powołuje się także na technikę fotomontażu, plakat czy komiks, zauważając, że każda z tych form bazuje na innej.

²³⁶ S. Skwarczyńska, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954, s. 68.

zasadami, których nie można naruszać. Wręcz przeciwnie, pozostają płynne, a przenikanie się różnych rodzajów komunikatów jest możliwe.



Koncepcja Dąbrowskiego w kontekście architek(s)туры otwiera nowe możliwości analizy zarówno literatury (np. książek obrazkowych), jak i komiksu jako wieloelementowych oraz wielopoziomowych struktur komunikacyjnych. Jak już zostało wspomniane, podejście to uwzględnia nie tylko warstwę literacką, ale również materialność medium, sposoby organizacji przekazu i jego przestrzenność. W tym ujęciu przedmiot książki nie jest jedynie nośnikiem treści, lecz skomplikowaną konstrukcją, w której różne poziomy znaczeń współlistnieją i wzajemnie na siebie oddziałują.

Istotnym aspektem łączącym omawianą koncepcję z architek(s)turą jest wielotworzywowość. Komiksy nie ograniczają się do jednej formy przekazu: łączą tekst, obraz, układ graficzny, a nierzadko również interaktywność, materiał czy strukturę przestrzenną. To właśnie dzięki tej różnorodności można mówić o ich specyficznej architek(s)tonice, w której poszczególne elementy pełnią nie tylko funkcję estetyczną, ale również wpływają na odbiór treści. Wielotworzywowość nie jest więc wyłącznie cechą formalną, lecz świadomym zabiegiem konstrukcyjnym, który kształtuje sposób, w jaki odbiorca wchodzi w interakcję z dziełem.

Z tym zagadnieniem wiąże się również wspomniane pojęcie współkompozycji. W publikacjach, które będę głębiej analizował i interpretował, narracja nie funkcjonuje w oderwaniu od warstwy wizualnej i strukturalnej. Jej poszczególne elementy wzajemnie się dopełniają, tworząc spójną całość. Układ stron, dynamika ilustracji, relacja między tekstem a obrazem: wszystko to wpływa na sposób odczytania treści i jej interpretację. Współkompozycja w tym ujęciu nie oznacza jedynie harmonijnego współlistnienia różnych form wyrazu, ale aktywne budowanie komunikatu poprzez ich wzajemne zależności.

Jak już zostało wspomniane, w ramach tej koncepcji komiks również znajduje swoje miejsce²³⁷. W klasycznych podziałach literackich często traktowany jest marginalnie lub jako

²³⁷ Komiks w klasycznym ujęciu można wpisać w schemat Dąbrowskiego jako przedmiot materialny zasadniczo drugorzędny, ponieważ łączy zarówno warstwę wizualną, jak i tekstową, a ich współlistnienie jest istotnym elementem narracyjnym. Nie zawsze jednak takie przyporządkowanie jest oczywiste – szczególnym przypadkiem są komiksy nieme, w których brak warstwy tekstowej zmienia sposób odbioru i strukturalną organizację medium. W tym kontekście komiks niemy wpisywałby się raczej w kategorię przedmiotu

forma hybrydowa, jednak w świetle teorii Dąbrowskiego można dostrzec w nim pełnoprawny obiekt badawczy, który łączy różne elementy komunikacyjne w jednej strukturze. Komiks operuje nie tylko językiem literackim, ale również wizualnym i symbolicznym, co czyni go naturalnym przykładem wielotworzywowej formy przekazu.

Warto zauważyć, że komiks nie tylko mieści się w tym schemacie, ale także go rozwija. Dzięki swojej sekwencyjnej budowie, specyficznemu podejściu do przestrzeni narracyjnej i relacji między kadrami komiks wprowadza dodatkowe aspekty współkompozycji. Układ kadrów, tempo narracji, użycie symboli graficznych... wszystkie te elementy wpisują się w ideę współlistnienia różnych form wyrazu, a jednocześnie wpływają na dynamikę odbioru.

Biorąc to pod uwagę, koncepcję Dąbrowskiego można uznać za teorię nie jedynie „literacką”, ale także obejmującą komunikację w różnych jej przejawach. Współczesne publikacje coraz częściej zacierają granice między słowem a obrazem, między tekstem a przestrzenią, co wymaga nowego podejścia badawczego. Architek(s)tura książki i komiksu pozwala lepiej uchwycić te procesy, oferując perspektywę, w której narracja i forma są ze sobą nierozzerwalnie powiązane.

Wybór koncepcji Dąbrowskiego wynika z jej szerokiego zastosowania w analizie nie tylko literatury, ale również form wizualnych i materialnych, co pozwala na badanie komiksów w kontekście ich struktury i sposobu organizacji przekazu. Interdyscyplinarność podejścia autora *Literatury i literackości* umożliwia uwzględnienie aspektów przestrzennych, wizualnych i narracyjnych, które są istotne w badaniach nad architek(s)turą.

Oceniamy książki po okładkach

Zagadnienie okładki jako elementu komunikacyjnego książki znalazło się w centrum uwagi jednego z numerów „Sztuki Edycji”. Autorki wstępu do wydania podejmują kwestię różnorodnych technik introligatorskich i stylów opraw, które wykraczają poza swoje pierwotne funkcje ochronne i dekoracyjne:

materialnego przygodnego, gdyż jego komunikat opiera się wyłącznie na obrazie, kolorze i układzie przestrzennym, bez obecności słowa pisanego. Można jednak zauważyć, że w praktyce lekturowej komiksy nieme często funkcjonują w sposób hybrydowy – zwłaszcza w przypadku odbiorców dziecięcych – gdzie narracja może być uzupełniana przez orację dorosłego czytelnika, co wprowadza dodatkową warstwę interpretacyjną i przybliża je do tradycyjnych form opowieści.

Oprawa bezszwowa, biblioteczna, francuska, kartonowa, miękka, twarda, płócienna, spiralna, sprężynowa, z surowym grzbietem, oprawa *à la fanfare*, aksamitna, aldyńska, arabska, architektoniczna, gotycka, grecka, karolińska, koptyjska, koronkowa, luksusowa, malowana, mozaikowa, płaszczowa, radełkowa, sakwowa, średniowieczna, w stylu empire, rokokowa, współczesna czy zabytkowa – choć tak liczne, to jednak ciągle tylko wybrane określenia związane z pojęciem okładki, która chroniąc blok książki, zdobiąc go i promując, pełni też funkcję semantyczną. Tegumentologia stopniowo przestaje być domeną zarezerwowaną wyłącznie dla bibliologów, intrologatorów i poligrafów, konserwatorów zabytków czy historyków sztuki, a tym samym wyrażenie „od deski do deski”, wywodzące się ze średniowiecznego sposobu zabezpieczania ksiąg deskami oprawionymi w skórę, nabiera nowych znaczeń. Refleksje na temat okładki i obwoluty, będących integralnymi częściami woluminu, pojawiają się także w kontekście książki kongenialnej i zachęcają do pogłębionych analiz literaturoznawczych. Zagadnienia semiotyki teksto-graficznej, w tym wypadku polegającej również na budowaniu relacji między słowem a obrazem na płaszczyznach oprawy i obwoluty, nie mieszczą się bowiem w granicach takich zjawisk, jak książka artystyczna, liberatura, książka piękna, książka graficzna, poezja konkretna bądź komiks²³⁸.

Badaczki Justyna Bajda, Olga Taranek-Wolańska i Dorota Ucherek zwracają uwagę na wielowymiarowy charakter okładki, która nie ogranicza się jedynie do funkcji ochronnej, lecz pełni również funkcję estetyczną, promocyjną i semantyczną. Okładka, jako integralna część książki, buduje relację między słowem a obrazem (oraz innymi tworzywami), a jej analiza wymaga podejścia interdyscyplinarnego, łączącego różne perspektywy badawcze. Złożoność formy i treści okładki sprawia, że staje się ona przedmiotem zainteresowania wielu dziedzin naukowych. Bibliologia i edytorstwo badają jej materialne aspekty i znaczenie w kontekście historii książki, projektowanie graficzne oraz estetyka koncentrują się na jej funkcji wizualnej, semiologia analizuje ją jako znak kulturowy, a teoria komunikacji i psychologia społeczna wskazują na jej wpływ perswazyjny i odbiór czytelniczy. Okładka nie tylko sygnalizuje zawartość książki, ale także oddziałuje na czytelnika, podkreślając jej status jako obiektu kultury, którego znaczenie wykracza poza samą treść publikacji.

W przywołanym numerze czasopisma „Sztuka Edycji” Jan A. Choroszy w artykule *Retoryka oprawy. Kilka dotknięć i spojrzeń na całokształt* podejmuje próbę przededefiniowania roli oprawy książki we współczesnym myśleniu edytorskim. Autor wskazuje, że historycznie oprawa traktowana była jako element drugorzędny wobec tekstu – wpisywała się raczej w ramy intrologatorstwa i rzemiosła, nie zaś refleksji krytycznej. Tymczasem współczesne podejście każe dostrzegać w niej pełnoprawny składnik znaczeniowótworczy, który współuczestniczy w kształtowaniu odbioru dzieła.

²³⁸ J. Bajda, O. Taranek-Wolańska, D. Ucherek, *Wstęp*, „Sztuka Edycji” nr 2(26)/2024, s. 5.

Choroszy szczególną uwagę zwraca na okładkę, która – choć często utożsamiana z całą oprawą – stanowi jedynie jej fragment, najczęściej sprowadzony do dwuwymiarowej grafiki. W jego ujęciu okładka staje się przestrzenią ścierania się różnych porządków estetycznych i komunikacyjnych:

Okładka jest oczywiście sama w sobie ciekawym i wdzięcznym przedmiotem obserwacji i analiz, polem, na którym tradycja zмага się z eksperymentem, konwencja z idiomem, naiwność z przerafinowaniem, a obraz i słowo konfrontują się z literą i plamą, stąd rejestracja i opis pomysłów, konceptów, trików i gier, przesuwania płaszczyzn i znaczeń, transformacji realistycznej fotografii i groteskowych przerysowań [...] ²³⁹.

Z perspektywy autora, oprawa (i okładka jako jej najczęściej eksponowany komponent) stanowi nie tylko wizualne uzupełnienie tekstu, lecz także rodzaj performatywnego komunikatu. Uczestniczy ona w akcie percepcji, który wykracza poza sferę wzroku i angażuje wielozmysłowe doświadczenie odbiorcy:

Odbiorca książki, czytelnik-obserwator i czytelnik-eksplorator, używa nie tylko tych receptorów, które są właściwe w widzeniu przedmiotów i postrzeganiu tekstu, lecz ponadto uruchamia ręce, a nawet całe ciało, aktywizując zmysły wzroku, dotyku, węchu, słuchu, odpowiednio orientuje układ kostny, reguluje oddech i dostraja układ nerwowy. Oprawa w spojrzeniu i dotyku ujawnia złożoną strukturę, historię ludzkiego wysiłku, zamysły, intencje i efekty, a jednocześnie stymuluje reakcje. W najbliższym zetknięciu z ciałem odbiorcy manifestuje własną przestrzenność, która – obok szerokości, wysokości i głębokości – odsłania jeszcze jeden wymiar: fakturalny. Niekiedy mierzone w mikronach reliefy, żeberkowania, suche tłoki, aplikacje i dodatki, ale też właściwości użytych materiałów (ich gładkość, szorstkość, miękkość, sztywność, aksamitność, chropawość i tak dalej) tworzą sensualną aurę rozpoznawaną najpierw somatycznie, a później ewentualnie werbalizowaną jako odczucie, wrażenie, może sentyment ²⁴⁰.

Ten fragment doskonale ilustruje ideę oprawy jako artefaktu kulturowego, który działa nie tylko na poziomie intelektualnym, lecz także cielesno-emocjonalnym. Fakturalność oprawy jest zatem nie tyle dodatkiem, ile znaczącym elementem kompozycyjnym, który współtworzy aurę książki i włącza ją w doświadczenie estetyczne czytelnika. Choroszy podkreśla, że „fakturalność jest efektem kreacji, ale jednocześnie – sama w sobie – odwołuje

²³⁹ J. A. Choroszy, *Retoryka oprawy. Kilka dotknięć i spojrzeń na całokształt*, „Sztuka Edycji” nr 2/26(2024), s. 17.

²⁴⁰ Tamże, s. 15-16.

się do ludzkiego wielostronnego doświadczenia”²⁴¹, w którym spotykają się nie tylko przyzwyczajenia i indywidualna wrażliwość, ale także aktualne dyskursy kulturowe, jak choćby ekologiczny czy estetyki zmysłowej.

W dalszej części autor rozwija myśl o złożoności form oprawy, wskazując na rozmaite rozwiązania wzbogacające kontakt z książką: obwoluty, opaski, kasety, futerały czy skrzydełka. Każde z tych elementów wprowadza nowe warstwy znaczeniowe i formalne, poszerzając pole odbiorcze książki. „Rozmnożenie płaszczyzn i stref dostępnych manewrującemu ciału odbiorcy każe myśleć nie o obrazie, nie o rzeźbie, nie o poliptyku, ale o instalacji”²⁴², pisze Choroszy – wskazując tym samym na dynamiczny, przestrzenny i wielowymiarowy charakter współczesnych opraw. Percepcja książki przestaje być więc linearnym odczytem tekstu, a przybiera formę zanurzenia w materialno-semantyczną strukturę, wymagającą zmiany perspektywy, aktywnego uczestnictwa i wrażliwości somatycznej.

W refleksji Choroszego pojawia się również kategoria oprawy jako performansu, co stanowi szczególnie interesujące przesunięcie w stronę myślenia o książce jako dynamicznym artefakcie kulturowym. Proces projektowania i tworzenia oprawy zostaje ukazany jako sekwencja działań o narracyjnym i interakcyjnym charakterze – zarówno na poziomie wydawniczym, jak i odbiorczym. Jak zauważa autor: „Rekonstrukcje ciągu czynności, dyskusji i decyzji [...] wielokrotnie wskazują na zamierzony narracyjny charakter podejmowanych działań i kreowanych artefaktów. Oprawy dają się ująć w ramy piętrowych opowieści, w których centrum znajdują się główni aktorzy dokonujących się zdarzeń (akcji-performansów) [...]”²⁴³. Oprawa nie tylko jest projektowana z myślą o konkretnej strategii oddziaływania, ale też zakłada aktywny udział odbiorcy w odczytywaniu i interpretacji jej komunikatu. W tym sensie może być rozumiana jako „akt wizualny”, którego pełne zaistnienie następuje dopiero w zetknięciu z ciałem i spojrzeniem czytelnika. Performansowy wymiar oprawy ujawnia się również w momentach wyborów projektowych, sporów estetycznych, a nawet „negocjacji i zwrotów akcji” pomiędzy autorem, redaktorem, grafikiem i wydawcą. Książka zyskuje więc status nie tyle statycznego obiektu, ile procesu – kulturowego działania rozpisanego na wiele ról i poziomów uczestnictwa.

W kontekście rozważań nad oprawą jako nośnikiem znaczeń i aktywnym uczestnikiem w procesie odbioru książki warto przywołać także artykuł Anny Foltys-Rusin

²⁴¹ Tamże, s. 16.

²⁴² Tamże.

²⁴³ Tamże, s. 11-12.

zatytułowany *Współczesny „obraz tekstowy” i „obraz tekstu”*. Znaczenie oraz funkcje okładki, opublikowany w tym samym numerze „Sztuki Edycji”. Badaczka podejmuje próbę redefinicji okładki jako medium paratekstowego, które nie ogranicza się do funkcji informacyjnej czy dekoracyjnej, lecz aktywnie współtworzy znaczenia. W ujęciu Folt-Rusin okładka nie jest przezroczystą ramą dla tekstu – wręcz przeciwnie, „sfera okładki nie jest transparentna – nie ogranicza się tylko do zwiększenia czytelności tekstu, lecz wpływa na recepcję książki, steruje jej interpretacją”²⁴⁴. To właśnie dzięki niej książka może już na poziomie wizualnym zasygnalizować swoje przesłanie, emocjonalny ton lub przynależność do konkretnego nurtu kulturowego.

Z tej perspektywy okładka funkcjonuje jako interfejs między tekstem literackim a jego społeczno-kulturowym otoczeniem. Autorka wskazuje, że „okładka mówi nam nie tylko o zawartości książki, ale także o rzeczywistości, w której powstała, w której funkcjonuje – o modzie, gustach, dominującej estetyce, zatem absorbuje to, co zewnętrzne”²⁴⁵. To przestrzeń, w której spotykają się autorzy, wydawcy, graficy i odbiorcy, a więc miejsce intensywnych negocjacji znaczeń. Tak rozumiana okładka działa jak skóra nie tylko „pokrywa” dzieło, ale także „oddycha” jego kontekstami, nasycona wpływami wizualnymi, estetycznymi i ideologicznymi. Tym samym wpisuje się w dynamiczny obieg kultury, funkcjonując jednocześnie jako wizualny komunikat, znak marketingowy i nośnik tożsamości tekstu. Współczesna praktyka czytelnicza, szczególnie w mediach społecznościowych, pokazuje zresztą wyraźnie, że to właśnie okładka staje się jednym z kluczowych elementów recepcji i wartościowania książki – nierzadko pełniąc funkcję recenzji, interpretacji, a nawet krytycznej wypowiedzi.

Ujęcie oprawy książki – w tym także okładki – jako elementu znaczeniowego obecne zarówno w pracach Choroszego, jak i Folt-Rusin, znajduje ciekawe dopełnienie w koncepcji literackości Dąbrowskiego oraz idei architek(s)ury. Choć Dąbrowski skupia się przede wszystkim na funkcjach językowych i strukturze tekstu, nie ignoruje pozatekstowych tworzyw wpływających na kształt literatury jako zjawiska kulturowego. W jego ujęciu literatura nie jest zamkniętym zbiorem dzieł, lecz dynamicznym polem, w którym słowo współistnieje z innymi formami wyrazu, w tym z obrazem, strukturą przestrzenną czy materialnością nośnika. Takie spojrzenie zbliża się do postulatu traktowania oprawy książki jako elementu komunikacyjnego, a nie jedynie użytkowego czy dekoracyjnego. Zarówno

²⁴⁴ A. Folt-Rusin, *Współczesny „obraz tekstowy” i „obraz tekstu”*. Znaczenie oraz funkcje okładki, „Sztuka Edycji” nr 2/26(2024), s. 23.

²⁴⁵ Tamże, s. 22.

teoria Dąbrowskiego, jak i refleksje edytorskie wskazują więc na konieczność interpretowania książki jako całościowego artefaktu: przestrzeni, w której wszystkie tworzywa współtworzą przekaz.

Podobną intuicję rozwija koncepcja architek(s)ture, w której książka (a także komiks czy inne formy z pogranicza sztuk) jawi się jako złożona, wielowymiarowa struktura komunikacyjna. Niezależnie od punktu wyjścia – czy będzie to język, obraz, dźwięk czy materiał – wspólna pozostaje myśl, że komunikat kulturowy nie istnieje w próżni, lecz jest zakorzeniony w swoim fizycznym, wizualnym i symbolicznym „opakowaniu”. Zarówno Dąbrowski, jak i współcześni badacze edytorstwa, literatury i grafiki, akcentują to samo: aby zrozumieć dzieło, należy czytać je nie tylko w poziomie tekstu, ale i w pionie formy, warstw i kontekstów. Taka perspektywa otwiera badania na nowe terytoria – od zmysłowego doświadczenia okładki po analizy jej roli w kulturze wizualnej i interpretacyjnej.

Nim przejdę do zaprezentowania przykładów, chciałbym podkreślić, że w tym przypadku zdecydowałem się na wybór trzech pozycji, ponieważ zależy mi na ukazaniu możliwie szerokiego spektrum rozwiązań formalnych i znaczeniowych, jakie oferują współczesne komiksy. Każda z wybranych okładek reprezentuje nieco inny sposób myślenia o relacji między formą a treścią, co pozwala uchwycić różnorodność strategii edytorskich i graficznych. Choć analizie poddane zostaną przede wszystkim aspekty znaczeniowotwórcze okładek w kontekście samego utworu, nie sposób całkowicie pominąć kwestii takich jak kolorystyka, ilustracja czy format – nawet jeśli w dalszej części rozprawy zostaną one rozwinięte szerzej. W niniejszym fragmencie skoncentruję się zatem na sposobach, w jakie projekt okładki koresponduje z treścią komiksu – czy ją zapowiada, rozwija, a może tworzy z nią napięcie lub ironiczny kontrapunkt.

Okładka *Wyprawy Shackletona*²⁴⁶ Williama Grilla²⁴⁷ (rys. 12) to przemyślana kompozycja wizualna, która nie tylko przyciąga uwagę swoją estetyką, ale także harmonizuje z treścią książki, sygnalizując jej charakter i tematykę. Centralnym elementem jest okrągły motyw przypominający kompas lub rozetę nawigacyjną, co nawiązuje do idei eksploracji, podróży i trudów wyprawy. W centrum ilustracji znajduje się sylwetka podróżnika, najprawdopodobniej sir Ernesta Henry’ego Shackletona, otoczona koncentrycznym układem piktogramów przedstawiających elementy wyprawy – statek, sprzęt, zwierzęta – tworząc

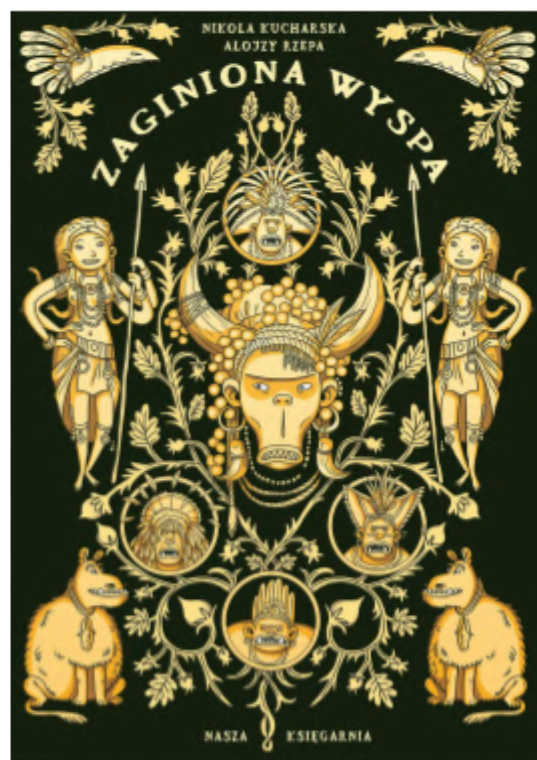
²⁴⁶ W. Grill, *Wyprawa Shackletona*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2015.

²⁴⁷ William Grill (ur. 1990) – brytyjski ilustrator książek dla dzieci. Zadebiutował nagradzonym albumem *Shackleton's Journey* (2014), za który otrzymał Kate Greenaway Medal (2015). Jego kolejną publikacją była *The Wolves of Currumpaw* (2016), inspirowana opowieścią Ernesta Thompsona Setona. Jego ilustracje łączą precyzję z wyrazistą, narracyjną prostotą.

wizualny katalog realiów tej niezwyklej ekspedycji. Taki sposób przedstawienia nie tylko podkreśla dokumentalny charakter książki, ale także sugeruje uporządkowanie i strukturę, co jest spójne z narracją Grilla, bazującą na skrupulatnie ilustrowanych faktach.



Rys. 12 – W. Grill, *Wyprowa Shackletona*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2015 [skan ze zbiorów własnych].



Rys. 13 – N. Kucharska, A. Rzepa, *Zaginiona wyspa*, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Kolorystyka ogranicza się do różnych odcieni błękitu, czerni i bieli, co wprost nawiązuje do lodowego pejzażu Antarktydy i surowości klimatu. Minimalistyczna paleta barw oraz oszczędność środków wyrazu nadają okładce powściągliwy, niemal kontemplacyjny ton. Ten efekt wzmacnia również typografia. Tytuł zapisany nieregularnym pismem przywołuje skojarzenia z dziennikiem podróżnika, co koresponduje z impresyjnym charakterem narracji wewnątrz książki. W przeciwieństwie do wielu okładek przygodowych, Grill unika dramatyzmu czy dynamicznych scen, nie epatuje katastrofą statku *Endurance* ani grozą ekstremalnych warunków. Zamiast tego skupia się na uchwyceniu ducha wyprawy: wytrwałości, współpracy i odkrywczego zapału, które są najistotniejsze dla tej opowieści.

Wizualna oszczędność okładki paradoksalnie czyni ją jeszcze bardziej wyrazistą i spójną z całą koncepcją książki. Projekt nie tylko zapowiada treść, ale wręcz wchodzi z nią w

dialog. Katalogowa, uporządkowana forma ilustracji koresponduje z drobiazgowością narracji, a symboliczna kompozycja podkreśla uniwersalność historii Shackletona jako metafory ludzkiej determinacji. Jednocześnie, już samo wzięcie komiksu do ręki może wywołać u odbiorcy poczucie obcowania z czymś wyjątkowym; opowieścią o wielkiej wyprawie, o wydarzeniach niemal mitycznych, o heroizmie w obliczu ekstremalnych warunków. Utrzymana w stonowanej kolorystyce i minimalistycznej stylistyce okładka nie emanuje efektowną grafiką, lecz buduje atmosferę podniosłości, refleksji i szacunku wobec opisywanej historii. Pełni więc funkcję nie tylko estetyczną, lecz także interpretacyjną, pozwalając odbiorcy już na pierwszy rzut oka zrozumieć ton i zamysł tej wyjątkowej opowieści.

Natomiast okładka *Zaginionej Wyspy*²⁴⁸ Nikoli Kucharskiej²⁴⁹ i Alojzego Rzepy²⁵⁰ (rys. 13) od razu buduje w odbiorcy atmosferę tajemnicy i przygody, wpisując się w konwencję dawnych ksiąg podróżniczych. Jej zdobiona kompozycja, oparta na symetrii i ornamentalnych wzorach, sugeruje bogactwo i różnorodność świata przedstawionego (w podobny sposób jak okładka *Wyprawy Shackletona* Williama Grilla, choć w zupełnie innej stylistyce). Dominuje tu złoto na ciemnozielonym tle, co może budzić skojarzenia zarówno z mapami odkrywców, jak i etnograficznymi atlasami. W ten sposób oprawa nie tylko zapowiada treść, ale także wchodzi w interakcję z odbiorcą, budując napięcie między realnością a fikcją (podobnie jak w koncepcji Foltys-Rusin, według której okładka „steruje interpretacją” książki).

Zastosowanie bogatej ornamentyki i detali wizualnych ma istotne znaczenie, ponieważ odzwierciedla hybrydyczny charakter książki, która łączy elementy fikcyjnego dziennika podróżniczego, komiksu i przewodnika po fantastycznej krainie. Dwójka postaci umieszczonych po bokach, uśmiechniętych i utrzymanych w lekkim, komiksowym stylu, kontrastuje z monochromatycznym monumentalnym złotem oraz bardzo dekoracyjnym tłem, podkreślając zderzenie różnych konwencji narracyjnych – dokładnie tak, jak dzieje się wewnątrz książki. Można to również powiązać z teorią okładki jako performansu, gdzie

²⁴⁸ N. Kucharska, A. Rzepa, *Zaginiona wyspa*, Warszawa 2019.

²⁴⁹ Nikola Kucharska (ur. 1993) – ilustratorka i autorka książek, komiksów oraz gier planszowych dla dzieci i młodzieży. Absolwentka projektowania graficznego na ASP w Katowicach. Zilustrowała ponad 25 książek, publikowanych m.in. w Polsce, Francji, Chinach, Korei i Niemczech. Laureatka i finalistka licznych nagród, w tym Mądrej Książki Roku (2018).

²⁵⁰ Alojzy Rzepa (postać fikcyjna) – pseudonim/autorska kreacja stworzona na potrzeby książki, mająca na celu uwiarygodnienie narracji i wzmocnienie iluzji autentyczności. Jak wyjaśnia autorka, mistyfikacja ta została celowo wpisana w strukturę dzieła, aby zbudować przekonanie, że Rzepa to rzeczywista postać i autor przytaczanych wydarzeń [informacja uzyskana bezpośrednio od autorki].

odbiorca już na etapie pierwszego kontaktu z oprawą wchodzi w interakcję ze światem przedstawionym i jego estetyką.

Podobnie jak w przypadku *Wyprawy Shackletona*, projekt okładki *Zaginionej Wyspy* nie jest jedynie estetycznym dodatkiem, lecz nośnikiem znaczeń i kluczem interpretacyjnym. O ile jednak Grill budował atmosferę surowości i lodowej pustki, Kucharska operuje bogactwem form i złotą kolorystyką, która może przywołać na myśl dawną ikonografię kolonialnych podróży. Jednak zamiast odtwarzać tę konwencję, autorka ironicznie się nią bawi, przerysowując motywy „odkrywania nieznanego” i budując narrację pełną humoru i dystansu. Tym samym okładka wpisuje się w rozumienie książki jako artefaktu kulturowego, który absorbuje i przetwarza zewnętrzne konteksty – co podkreślała Folta-Rusin, zauważając, że okładka „mówi nam nie tylko o zawartości książki, ale także o rzeczywistości, w której powstała”²⁵¹.



Rys. 14 – A. Fléchais, S. Gauthier, *Chłopiec z gór*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2021 [skan ze zbiorów własnych].

²⁵¹ A. Folta-Rusin, *Współczesny „obraz tekstowy” i „obraz tekstu”. Znaczenie oraz funkcje okładki*, „Sztuka Edycji” nr 2/26 (2024), s. 22.

Okladka *Chłopca z gór*²⁵² autorstwa Amélie Fléchais²⁵³ (ilustracje) i Séverine Gauthier²⁵⁴ (scenariusz) (rys. 14) od pierwszego spojrzenia wprowadza odbiorcę w świat subtelnej, baśniowej narracji. Dominująca pastelowa kolorystyka, miękka kreska i delikatne, rozmyte światło budują atmosferę snu, refleksji i nostalgii, co idealnie współgra z tematyką dojrzewania, sztafety pokoleń oraz przemijania, poruszaną w komiksie. Centralną postacią jest tytułowy chłopiec, którego głowa przeistacza się w górski pejzaż – z roślinnością, zwierzętami i szczytami. To ujęcie metaforycznie oddaje ideę opowieści: nasze korzenie, doświadczenia i więzi rodzinne kształtują naszą tożsamość, podobnie jak krajobraz gór rzeźbi się przez lata pod wpływem wiatru i czasu.

Wizualna metaforyczność okładki w oczywisty sposób wpisuje się w koncepcję, o której pisał Choroszy – okładka nie jest jedynie estetycznym dodatkiem, ale pełnoprawnym elementem narracyjnym, który może inicjować interpretację i budować emocjonalny ton dzieła. Zgodnie z jego ujęciem oprawa funkcjonuje jako retoryczny akt komunikacyjny. W przypadku *Chłopca z gór* już na poziomie wizualnym sugeruje ona introspekcję i symbolikę dojrzewania. Nieprzypadkowo kompozycja jest wyważona i spokojna, a oczy chłopca są zamknięte. Narracja opiera się na wędrówce symbolicznej, w której granica między rzeczywistością a snem zaciera się. Latawce/ptaki unoszące się wokół postaci wzmacniają wrażenie lekkości, ale też podkreślają główny motyw wiatru. W baśniowej historii chłopiec wyrusza, by odnaleźć najsilniejszy podmuch, który pomoże jego dziadkowi kontynuować wędrówkę. W kontekście wcześniejszych analiz można zauważyć podobieństwo do *Wyprawy Shackletona*. W obu przypadkach okładka wykorzystuje symbolikę podróży i eksploracji, jednak u Grilla była to ekspedycja fizyczna, podczas gdy *Chłopiec z gór* opowiada o podróży wewnętrznej i emocjonalnej.

Projekt graficzny *Chłopca z gór* jest subtelniejszy niż bogata, ornamentalna oprawa *Zaginionej Wyspy*, ale podobnie jak w przypadku książki Kucharskiej i Rzepy, okładka pełni funkcję interpretacyjną. Pastelowe barwy, miękka faktura ilustracji i symboliczna konstrukcja obrazu sprawiają, że odbiorca od samego początku spodziewa się opowieści czulej, melancholijnej i metaforycznej. Nie jest to dynamiczna „przygodówka”, lecz filozoficzna

²⁵² A. Fléchais, S. Gauthier, *Chłopiec z gór*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2021.

²⁵³ Amélie Fléchais (ur. 1989) – francuska ilustratorka, autorka komiksów i artystka koncepcyjna. Związana z branżą animacji, współpracowała m.in. z wytwórniami Cartoon Saloon i DreamWorks. Jej twórczość była wielokrotnie nagradzana we Francji oraz prezentowana na wystawach w Europie i Stanach Zjednoczonych. Mieszka i pracuje w Le Mans.

²⁵⁴ Séverine Gauthier (ur. 1977) – francuska scenarzystka komiksów dla dzieci i młodzieży, związana z rynkiem frankofońskim. Z wykształcenia doktor nauk humanistycznych, specjalizuje się w historii i kulturze rdzennych mieszkańców Ameryki. Wykłada na The University of Reims Champagne-Ardenne.

baśń o przemijaniu, dorastaniu i godzeniu się z losem. W ten sposób okładka nie tylko komunikuje tematykę książki, ale także – zgodnie z koncepcją okładki jako performansu – angażuje odbiorcę jeszcze przed otwarciem pierwszej strony, wprowadzając go w emocjonalny ton narracji.

Współczesne okładki komiksowe potrafią intrygować kompozycją, kolorem oraz symboliką, ale rzadko eksplorują wymiar materialny książki: fakturę, teksturę czy interaktywność oprawy. Wydaje się, że projektanci i wydawcy wciąż skupiają się przede wszystkim na wizualnych aspektach okładki, traktując ją jako dwuwymiarowy plakat, podczas gdy techniczne możliwości pozwalają na znacznie więcej. Czy w przyszłości pojawią się komiksy z chropowatymi, wybrzuszonymi czy nawet miękkimi, włóchatymi okładkami, które nie tylko przyciągną wzrok, ale także wywołają reakcję dotykową? Takie eksperymenty mogłyby być kolejnym etapem ewolucji projektowania komiksów, angażując odbiorcę nie tylko poprzez obraz, ale również przez bezpośrednie doświadczenie materialności książki. Jak wskazują moje rozważania nad architek(s)turą, analiza okładki nie powinna ograniczać się do jej estetyki, lecz powinna uwzględniać całość dzieła: jego przestrzenność, strukturę i relacje między warstwami treści oraz formy. To wyzwanie dla współczesnych twórców: nie tylko ilustrować, ale budować okładki jako obiekty doświadczalne, które mogą pogłębiać relację między czytelnikiem a książką.

Nie da się ukryć, że oceniamy książki po okładkach – nie tylko dlatego, że przyciągają wzrok, ale przede wszystkim dlatego, że najszybciej wprowadzają nas w klimat dzieła i sugerują interpretacyjne tropy. Oczywiście czytelnicy mogą kierować się opiniami, recenzjami czy rekomendacjami, jednak ostateczna decyzja często zapada w chwili bezpośredniego kontaktu; kiedy stajemy z okładką „oko w oko” i to ona przemawia do nas poprzez obraz, kompozycję i emocje, które wywołuje. Jak wykazała analiza trzech komiksowych okładek, każda z nich pełniła nie tylko funkcję estetyczną, ale również narracyjną i interpretacyjną. *Wyprawa Shackletona* zapowiadała surową, dokumentalną opowieść o wytrwałości; *Zaginiona Wyspa* bawiła się konwencją dawnych książek podróżniczych, ukrywając w niej ironiczny dystans; *Chłopiec z gór* wprowadzał w refleksyjny, baśniowy świat metaforycznej wędrówki. Każda z tych okładek ma własną retorykę, każda budziła inne emocje i każda – zgodnie z koncepcją okładki jako nośnika interpretacji – kierowała odbiorcę w stronę określonego sposobu lektury. Właśnie dlatego oceniamy książki po okładkach; ich projektowanie to sztuka komunikacji, a pierwsze spojrzenie potrafi być równie znaczące, co pierwsza przeczytana strona.

Rozbudowane światy w wielkim formacie

Perspektywa, w której fizyczna forma książki traktowana jest jako integralna część komunikatu, znajduje swoje szczególnie wyraziste potwierdzenie w literaturze dziecięcej i młodzieżowej. W tym obszarze projekt graficzny, format oraz materialność publikacji nie tylko wspierają przekaz, ale często go współtworzą. Dobrym przykładem takiego świadomie zaprojektowanego dzieła jest książka *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*²⁵⁵ autorstwa Aleksandry i Daniela Mizielińskich²⁵⁶ – pozycja, obok której trudno przejść obojętnie, zarówno ze względu na jej imponujący format, jak i atrakcyjność wizualną. Góruje ona (w dosłownym tego słowa znaczeniu) nad innymi dziełami dostępnymi w księgarniach i bibliotekach. Publikacja została doceniona zarówno przez badaczy literatury dziecięcej i komiksu, ale także zaskarbiła sobie przychylność czytelników²⁵⁷. *Którędy do Yellowstone?...* jest albumem komiksowym, który zabiera najmłodszych w podróż po różnorodnych parkach narodowych na całym świecie (rys. 15a).

Głównymi bohaterami opowieści są żubr Kuba oraz wiewiórka Ula, mieszkańcy Puszczy Białowieskiej, którzy otrzymują tajemniczy list z Ameryki i decydują się wyruszyć na wielką wyprawę. Trasa wiedzie przez osiem niezwykłych obszarów chronionych, poczynając od amerykańskiego Yellowstone, a kończąc na indonezyjskim Parku Narodowym Komodo. Przemierzają różne ekosystemy, od amazońskiej puszczy po chiński las bambusowy, a także przez klimaty od mroźnej Arktyki po upalne pustynie Afryki. W każdym z odwiedzanych miejsc żubr i wiewiórka poznają lokalne gatunki zwierząt, ich zwyczaje i środowisko. Książka ma charakter edukacyjny. Jej treść przybliży wiele ciekawostek z zakresu biologii, ekologii i geografii, wyjaśniając między innymi różnice

²⁵⁵ A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020.

²⁵⁶ Aleksandra Mizielińska (ur. 1982) i Daniel Mizieliński (ur. 1982) – duet twórców książek graficznych, ilustratorów i projektantów, znanych z publikacji o charakterze edukacyjnym i wielkoformatowym. Czytelnicy docenili ich już wcześniej m.in. za *Pod ziemią, pod wodą* (2015), kultowe już *Mapy* (wydane w kilku wariantach; 2012, 2016, 2019) czy *Daj gryza. Smakowite historie o jedzeniu* (2020). Autorzy *Którędy do Yellowstone?...* otrzymali Międzynarodowe wyróżnienie Bologna Ragazzi w kategorii „Komiks”, a także Nagrodę Literacką m.st. Warszawy w kategorii „Literatura dziecięca”.

²⁵⁷ Po publikacji *Którędy do Yellowstone?...* pojawiło się wiele przychylnych recenzji. O książce pisano: „Zdecydowanie mocną stroną nowej książki Mizielińskich jest dobór i uporządkowanie informacji. Wybór kilku parków narodowych i podróż przez niemal wszystkie kontynenty to świetne rozwiązanie. [...] wyjątkowo silną stroną książki [...] są sprawnie poprowadzone dialogi, miejscami jasno wykładające naukowe fakty, miejscami zwyczajnie zabawne” K. Rybak, *Wyrwać się w podróż. Recenzja „Którędy do Yellowstone?” Aleksandry i Daniela Mizielińskich [KL dzieciom]*, „Kultura Liberalna”, <https://kulturaliberalna.pl/2020/04/21/krzysztof-rybak-recenzja-ksiazki-ktoredy-do-yellowstone-kl-dzieciom/> [dostęp: 20.05.2024].

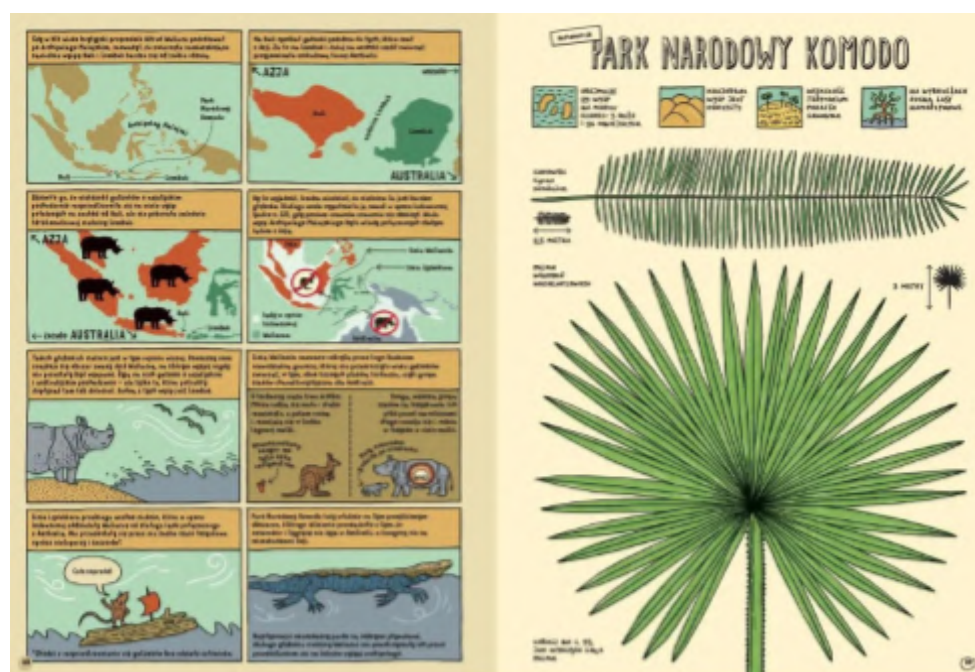
między żubrem a bizonem, mechanizm wędrówek lodowców czy zależności drapieżników w ekosystemie. Całość ma formę ilustrowanej przygody, w której młody czytelnik może odkrywać tajniki świata dzikiej przyrody w różnych zakątkach naszej planety.



Rys. 15a – A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020 [zdjęcie oraz skany ze zbiorów własnych].

Warto zauważyć, że w niniejszej publikacji uwaga czytelnika w pierwszej chwili zostaje zwrócona głównie dzięki formatowi książki ($27,2 \times 37$ cm), który w kontekście literatury dziecięcej wykazuje szereg korzystnych aspektów, bezpośrednio związanych z zagadnieniem architek(s)туры. Powiększona przestrzeń stron pozwala na stworzenie bardziej immersyjnego doświadczenia czytelniczego, gdzie rozbudowane ilustracje i elementy komiksowe wciągają młodego odbiorcę w świat przedstawiony. Rozbudowane ilustracje oraz rozciągnięte na całej powierzchni strony teksty i grafiki tworzą wrażenie zanurzenia w fikcyjnej rzeczywistości. Czytelnik, otwierając tę książkę, staje się niejako uczestnikiem przedstawionych wydarzeń, będąc otoczonym przez szczegółowe elementy wizualne i precyzyjnie wymodelowaną przestrzeń na kartach. Taki zabieg pozwala na dostarczenie młodemu odbiorcy intensywnych doznań związanych z lekturą, wpływając na jego wyobraźnię i emocje w sposób bardziej bezpośredni niż w przypadku tradycyjnych, mniejszych woluminów. Wielkoformatowe książki dziecięce stają się zatem oknem do przedstawionej przez autorów rzeczywistości, umożliwiając czytelnikowi pełniejszą eksplorację i przeżycie prezentowanej w nich historii. Ten efekt osiągany jest poprzez

umiejętne wykorzystanie skali i proporcji. Świetnym przykładem jest to, w jaki sposób autorzy przygotowali niektóre rozkładówki. Posłużyli się formatem, by przedstawić naturalnej wielkości szyszki, liście czy kwiaty (rys. 15b). Nie byłoby to możliwe bez uwzględnienia materialnego aspektu dzieła. Dodatkowo takie rozmiary tekstu i grafik zwiększają czytelność, co jest szczególnie istotne dla młodszych dzieci dopiero poznających proces lektury. Pod względem walorów edukacyjnych, duży format sprzyja prezentowaniu szczegółowych informacji o otaczającym świecie, umożliwiając lepsze zobrazowanie różnorodności gatunków i środowisk naturalnych. Ponadto wymiary strony ułatwiają wspólne przeglądanie publikacji przez rodzica i dziecko, zapewniając wygodę użytkowania.



Rys. 15b – A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020 [skan ze zbiorów własnych].

Tworzenie wielkoformatowych książek dla dzieci – takich jak *Którędy do Yellowstone?* – nie jest przypadkowym gestem projektowym, lecz świadomym zabiegiem kompozycyjnym. Artyści i projektanci, konstruując tę publikację, celowo sięgnęli po skalę i proporcję jako środki budujące intensywność odbioru. W tym przypadku duży format wzmacnia komunikat edukacyjny, uwytłumiając encyklopedyczne przedstawienia elementów świata przyrody oraz ułatwiając ich percepcję najmłodszym czytelnikom.

W kontekście architek(s)ury – myślenia o książce jako zaprojektowanej przestrzeni narracyjnej i wizualnej – skala staje się istotnym czynnikiem wpływającym na jakość

kontaktu z dziełem. Podobnie jak w architekturze monumentalne budowle wywierają określony efekt emocjonalny czy symboliczny, tak wielkoformatowe publikacje dziecięce konstruują immersyjne doświadczenie. Obecność czytelnika w świecie przedstawionym nie wynika tu wyłącznie z treści, ale z otaczającej go materialności – z rozbudowanych ilustracji, które wypełniają pole widzenia, oraz z fizycznej relacji z książką jako obiektem. Z perspektywy koncepcji Stanisława Dąbrowskiego, publikacje tego typu należałoby klasyfikować jako twory wielotworzywowe, w których materialność i przestrzenność pełnią równie istotną funkcję, jak treść werbalna czy ikonograficzna. To właśnie fizyczny aspekt dzieła staje się elementem semantycznym – nie tłem, lecz aktywnym uczestnikiem komunikatu. Świadomie zakomponowana forma umożliwia pełniejszy odbiór, prowadząc do głębszego zaangażowania czytelnika – nie tylko w sferze poznawczej, ale i zmysłowej.

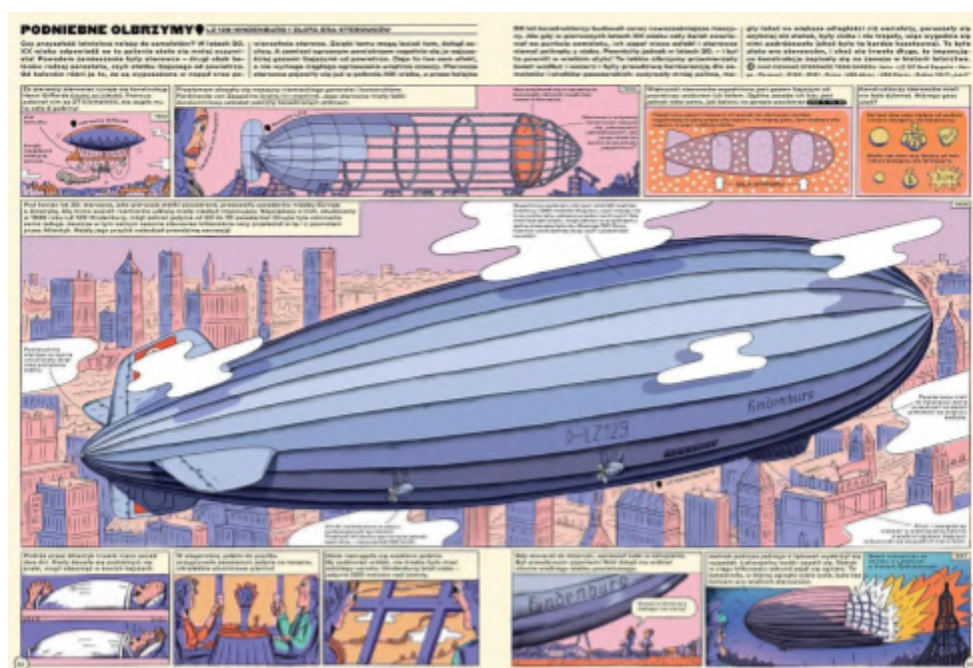
Wielkoformatowym przykładem książki, która doskonale ilustruje założenia kategorii architek(s)tury, jest także *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa*²⁵⁸ autorstwa Jacka Ambrożewskiego²⁵⁹ – publikacja (27,2 × 37 cm) wydana przez Wydawnictwo Dwie Siostry. Album w przystępnej, komiksowej formie przybliża młodszym czytelnikom historię lotnictwa: od mitycznych opowieści i pierwszych prób szybowania aż po współczesne konstrukcje i technologie. Na rozkładówkach książki znalazły się zarówno opisy postaci i przełomowych momentów w dziejach aeronautyki, jak i szczegółowe schematy, przekroje i wizualizacje mechanizmów. Te elementy nie tylko wspierają przekaz edukacyjny, ale stanowią pełnoprawną warstwę narracyjną. Książka uczy poprzez swój układ, porządek, rytm wizualny i organizację treści.

Dzięki nietypowemu, wielkiemu formatowi *Ale odlot!...* autor mógł rozwinąć ilustracje w znacznie większej skali niż w standardowych książkach dla dzieci (rys. 16). Pozwoliło to na „zagęszczenie” treści. W jednej „rozkładówce” mieści się bogactwo szczegółów, schematów, przekrojów technicznych oraz warstw narracyjnych. Tak duża powierzchnia pozwala nie tylko pokazać złożoność maszyn latających, ale także umieścić wokół nich komentarze, opisy, dane i objaśnienia bez utraty czytelności. Ilustracje funkcjonują tu jak plansze edukacyjne (podobnie jak w *Którędy do Yellowstone?...*) umożliwiając odbiorcy zatrzymanie się, rozczytanie i zbadanie przestrzeni strony. Czytelnik

²⁵⁸ J. Ambrożewski, *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa*, Warszawa 2022.

²⁵⁹ Jacek Ambrożewski (ur. 1989) – ilustrator i projektant graficzny, absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Laureat licznych nagród graficznych, m.in. Polskiej Sekcji IBBY i Polskiego Towarzystwa Wydawców Książek. Jego autorski album *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa* został wyróżniony w konkursie Książka Roku 2022 i trafił na prestiżową międzynarodową listę Białych Kruków (White Ravens, 2023).

nie tylko śledzi opowieść, ale dosłownie zostaje w nią wchłonięty, podobnie jak eksploruje się przestrzeń ekspozycyjną w muzeum lub porusza się po planie architektonicznym.



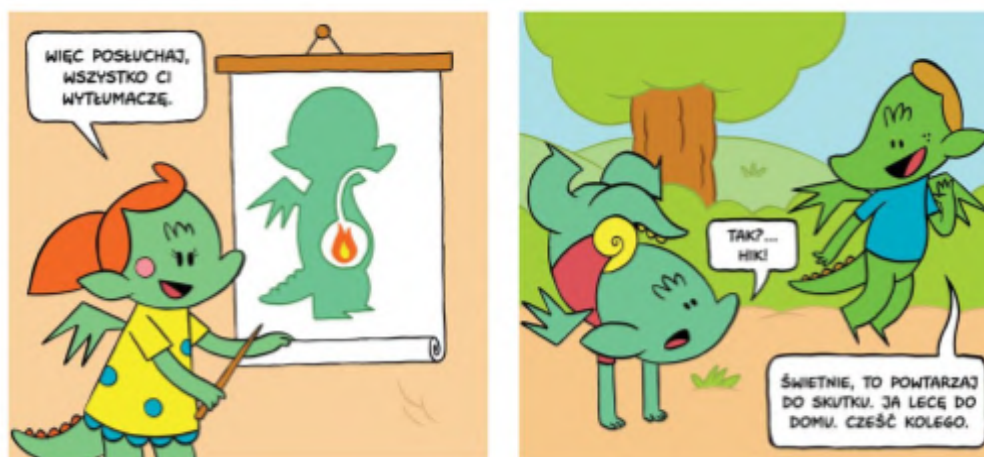
Rys. 16 – J. Ambrożewski, *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa*, Warszawa 2022 [skan ze zbiorów własnych].

W duchu architek(s)ury *Ale odlot!...* funkcjonuje zatem jako dzieło wielowymiarowe: łączy funkcję poznawczą z przestrzennym doświadczeniem książki jako medium. Publikacja Ambrożewskiego nie tylko przekazuje wiedzę, ale czyni to za pomocą precyzyjnie zaprojektowanej formy graficzno-edytorskiej, w której każdy element ma funkcję komunikacyjną. Materialność – format, układ ilustracji, rytm wizualny – pełni tu nie rolę tła dla narracji, lecz funkcjonuje jako jej warstwa konstytutywna. Książka nie tylko przekazuje wiedzę o locie, lecz dzięki swojej przestrzennej formie angażuje odbiorcę zarówno poznawczo, jak i emocjonalnie.

W rękach dziecka – o kompaktowych komiksach

Choć format książek dziecięcych wyraźnie wpływa na sposób ich odbioru, nie należy traktować kompaktowego rozmiaru wydania jako odbierającego mu dobrą jakość. Mniejsze publikacje są projektowane świadomie – ich wymiary mogą zostać dostosowane do założeń konstrukcyjnych, treściowych lub odbiorczych, które dana książka ma realizować.

W przypadku literatury dziecięcej pomniejszoneformaty komiksów okazują się wyjątkowo praktyczne. Ich poręczność sprzyja mobilności. Młodzi czytelnicy mogą bez trudu zabierać ulubione tytuły ze sobą do szkoły, na wyjazdy czy codzienne spacer. Dodatkowo mniejsze wymiary zapewniają większą wygodę w czytaniu, zwłaszcza w sytuacjach, w których dziecko nie korzysta z lektury w domowym zaciszu, ale sięga po nią w różnych miejscach i okolicznościach.



Rys. 17 – M. Jasiński, P. Nowacki, *Smoczek Loczek. Bardzo straszna czkawka*, Poznań 2016 [skany ze zbiorów własnych].

W przeciwieństwie do wielkoformatowych, intensywnie ilustrowanych albumów takich jak *Którędy do Yellowstone?...* czy *Ale odlot!...*, publikacja *Smoczek Loczek. Bardzo straszna czkawka*²⁶⁰ reprezentuje zupełnie inne podejście do projektowania książki dziecięcej. Komiks o wymiarach zaledwie około 16 × 14,5 cm został stworzony z myślą o najmłodszych odbiorcach dopiero uczących się obcowania z książką (rys. 17). Publikacja jest poręczna, lekka i łatwa do samodzielnego trzymania, co wspiera rozwijanie nawyku samodzielnego przeglądania i czytania książek już we wczesnym wieku.

Wizualna prostota tomu została zaprojektowana z namysłem. Każda strona zawiera tylko jeden kadr. Pozwala to najmłodszym czytelnikom w pełni skupić się na jednym obrazie bez nadmiaru bodźców. Mimika postaci, gesty i kolory zostały opracowane z ogromną dbałością o przejrzystość i zrozumiałość przekazu. Zaproponowany układ sprzyja rozwijaniu umiejętności interpretacji komunikatów niewerbalnych, co może być szczególnie pomocne w trakcie wspólnego czytania z rodzicami. Nieskomplikowana fabuła oparta na zabawnej

²⁶⁰ M. Jasiński, P. Nowacki, *Smoczek Loczek. Bardzo straszna czkawka*, Poznań 2016. W ramach cyklu „Mój pierwszy komiks” ukazała się także kontynuacja: M. Jasiński, P. Nowacki, *Smoczek Loczek. Na ratunek księżniczce*, Poznań 2016.

przygodzie bohatera z czkawką, nie tylko bawi, ale też uczy świadomości ciała i emocji. Wszystko to wskazuje na przemyślaną decyzję autorów – Macieja Jasińskiego²⁶¹ (scenariusz) i Piotra Nowackiego²⁶² (ilustracje) – którzy, rezygnując z wielości kadrów i rozbudowanej narracji, postawili na klarowność, rytm i wizualną dostępność. Format, układ oraz objętość publikacji wydają się podporządkowane idei czytelności i przyjazności wobec niedoświadczonego odbiorcy. *Smoczek Loczek...* pełni więc funkcję edukacyjną oraz rozrywkową – nie poprzez nadmiar tekstu, ale przez bardzo czytelny kod wizualny i sytuacyjny.

Równie istotnym aspektem jest fizyczna trwałość publikacji: tom został wydrukowany na twardych kartonowych kartach, co znacznie wydłuża jego żywotność w rękach najmłodszych odbiorców. Wydawnictwo Tadam – poprzez cykl „Mój pierwszy komiks” – proponuje całą serię tytułów o zbliżonym charakterze: przystosowanych do potrzeb dzieci, które jeszcze nie opanowały płynnego czytania, ale aktywnie wchodzą w świat narracji wizualnej. W tym kontekście *Smoczek Loczek...* stanowi doskonały przykład książki, w której każdy element – format, objętość, kompozycja, a nawet materiał – został podporządkowany potrzebom użytkownika. To architektoniczne myślenie w skali mikro, które pokazuje, że także najmniejsze publikacje mogą być projektowane z pełną świadomością komunikacyjną.

Innym przykładem publikacji jest *Łauma*²⁶³ autorstwa Karola „KRL”²⁶⁴ Kalinowskiego – komiks wyróżniony między innymi nagrodą dla najlepszego polskiego roku

²⁶¹ Maciej Jasiński (ur. 1978) – polski scenarzysta komiksowy i filmowy, a także dziennikarz specjalizujący się w tematyce gier, kina i komiksu. Autor scenariuszy do licznych albumów o tematyce historycznej i społecznej (m.in. *Solidarność 25 lat*, *Książd Jerzy Popiełuszko* czy *Uczeń Heweliusza*), a także współtwórca serii dla dzieci, takich jak „Detektyw Miś Zbyś na tropie”. Pomysłodawca cyklu „Z archiwum Jerzego Wróblewskiego” (2017–dziś). Laureat wielu nagród komiksowych, w tym na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi.

²⁶² Piotr Nowacki (ur. 1979) – polski ilustrator i twórca komiksów, znany z charakterystycznego stylu graficznego. Jego prace często cechują się minimalizmem w użyciu tekstu, co pozwala na silne wyeksponowanie narracji wizualnej. Nowacki jest autorem wielu popularnych komiksów dla dzieci, w tym takich tytułów jak *OM. Apetyt na przygodę* – który bardziej szczegółowo omawiam w dalszej części rozprawy – czy serie, takie jak trzytomowi „Nieustraszeni Łowcy Strachów” (2022–2023) oraz dziesięciotomowego „Detektyw Miś Zbyś na tropie” (2021–dziś). Jego twórczość jest ceniona za umiejętność tworzenia angażujących historii, które poprzez swoje uproszczone formy graficzne pozostają zrozumiałe i atrakcyjne dla młodszych czytelników.

²⁶³ K. Kalinowski „KRL”, *Łauma*, Warszawa 2017.

²⁶⁴ Karol „KRL” Kalinowski (ur. 1982) – rysownik komiksowy, ilustrator i animator, związany z Olsztynem. Autor m.in. *Ligi Obrońców Planety Ziemia* (2004), *Yoel. Święty Smok i Jerzy* (2007) oraz cyklu „Kaerelki”. Publikował w magazynie „Produkt”, antologiach komiksowych i pismach literackich. Zajmuje się także animacją oraz działalnością edukacyjną i społeczną – prowadził warsztaty komiksowe i współorganizował wydarzenia komiksowe w Olsztynie.

na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi w 2010 roku²⁶⁵. Autor z wyczuciem łączy elementy humorystyczne z wątkami fantastycznymi i chwile prawdziwej grozy. Główną bohaterką opowieści jest Dorotka Santor, kilkuletnia dziewczynka, która jedzie razem z rodzicami w odwiedziny do babci na Suwalszczyznę, do wsi Łojmy. Okazuje się jednak, że krewnej już tam nie ma – zmarła, dokonując samospalenia. Dorotka szybko dowiaduje się, że była ona szeptuchą, w związku z czym przekazała jej w genach zdolności nadprzyrodzone. W konsekwencji dziewczynka potrafi dostrzegać istoty niewidzialne dla innych: bożka urodzaju, skrzaty domowe, a nawet przywołuje boga Peruna. Choć obdarzona niezwykłymi mocami, wciąż bywa załęczniona – zwłaszcza w obliczu węży oraz Łaumy, demonicznej postaci z miejscowych wierzeń, która według legend porywa dzieci. Gdy w szkole Dorotki zaczynają znikać uczniowie, dziewczynka postanawia pokrzyżować plany bogini.



Rys. 18 – K. Kalinowski „KRL”, *Lauma*, Warszawa 2017 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Ilustracje towarzyszące opowieści utrzymane są w prostym, wręcz dziecięcym stylu, choć nie brakuje im precyzji i staranności wykonania (rys. 18). Zredukowana liczba detali pozwala skutecznie oddać nastrój narracji, koncentrując uwagę odbiorcy na najważniejsze

²⁶⁵ O sukcesie *Laumy* świadczy nakład oraz sprzedaż tytułu – pozycja bardzo szybko wyprzedawała się z księgarni, a na stronach internetowych dzieło można kupić jedynie w cenie przewyższającą kilkukrotnie tę okładową. Komiksem zainteresowali się również filmowcy i ludzie teatru. Sprzedane zostały prawa do adaptacji filmowej oraz do wersji scenicznej.

elementach fabuły. Zastosowanie czarno-białej palety barw doskonale współgra z częstymi retrospekcjami oraz fragmentami odwołującymi się do podań i lokalnych legend. Taka minimalistyczna forma graficzna doskonale współgra z treścią opowieści, nadając jej nieco baśniowy charakter przy jednoczesnym zachowaniu spójnej estetyki²⁶⁶. Prosty, ale wyrafinowany styl ilustracji stanowi integralną część dzieła, wzbogacając i dopełniając przekaz literacki.

Postać złej wiedźmy, porywającej dzieci i stanowiącej główne zagrożenie w opowieści, skłania do refleksji nad potencjalnym adresatem tej historii. Podobne wątpliwości budzi sposób śmierci babci. Uwzględniając fakt, iż główną bohaterką jest kilkuletnia dziewczynka, Dorotka, oraz liczne motywy fantastyczne, takie jak magiczne stworzenia czy nadprzyrodzone zdolności, można wysunąć hipotezę, że opowieść ta dedykowana jest przede wszystkim dzieciom. Kreacja postaci Łaumy, będącej archetypem złej wiedźmy porywającej dzieci, jest charakterystycznym zabiegiem w literaturze dziecięcej, mającym na celu wzbudzenie emocji i napięcia, a jednocześnie dostarczenie młodemu czytelnikowi satysfakcji z ostatecznego pokonania antagonisty. Obserwując szatę graficzną komiksu można zauważyć, że opowieść może wykraczać poza ramy typowej literatury dziecięcej. Zastosowanie minimalistycznego, czarno-białego rysunku sugeruje bowiem zamiar stworzenia dzieła o bardziej uniwersalnym charakterze, mogącego zainteresować również starszego czytelnika wrażliwego na subtelne zabiegi formalne. Dodatkowym argumentem jest to, że o *Łaumie* zawsze mówi się w kontekście komiksu dziecięcego, skierowanego do młodszej publiczności.

Wnikliwa analiza architek(s)tonicznej formy wydawniczej *Łaumy* pozwala na zauważenie interesujących paraleli pomiędzy tym dziełem a tradycyjną baśnią. W przeciwieństwie do kształtu *Którędy do Yellowstone?*... można dostrzec, że pozycja KaeReLa nie wyróżnia się wielkością (23.5 x 16.5 cm). Ze względu na swoje kompaktowe rozmiary dzieło dobrze prezentuje się na półce, jest poręczne w lekturze. Aspekt fizycznego wymiaru publikacji niewątpliwie ułatwia czytanie w warunkach domowego zacisza, w sposób analogiczny do doświadczenia obcowania z tradycyjnymi baśniami często czytаныmi dzieciom przed snem. Ów nostalgiczny rys wzmacniają również ilustracje, które swoją linearnością, monochromatycznością i delikatnością zdają się nawiązywać do

²⁶⁶ W recenzjach pojawiają się także głosy, że *Łauma* ma wiele wspólnego z koncepcją grozy w literaturze dziecięcej, o której więcej można przeczytać m.in. u: J. Ługowska, *Bajka w literaturze dziecięcej*, Warszawa 1988; M. Jonca, *Enfants terribles. Dzieci złe, źle wychowane w literaturze polskiej XIX wieku*, Wrocław 2005; czy V. Wróblewska, *Od potworów do znaków pustych. Ludowe demony w polskiej literaturze dla dzieci*, Toruń 2014.

drzeworytniczych rycin zdobiących edycje baśni. Taka stylizacja warstwy wizualnej, przy jednoczesnym zachowaniu charakterystycznej dla komiksu sekwencyjności kadrów, tworzy intrygujący efekt syntezy tradycyjnej formy wydawnictw baśni z nowatorskimi środkami wypowiedzi charakterystycznymi dla prezentowanego w rozprawie medium. Dialog pomiędzy dawnymi a współczesnymi rozwiązaniami formalnymi pozwala na uatrakcyjnienie przekazu, czyniąc go atrakcyjnym zarówno dla młodszych, jak i starszych czytelników wrażliwych na subtelne gry z konwencjami.

Warty wspomnienia jest także tekstura *Łaumy* (materiał, w którego powstała). Strony i teksturowa okładka są śliskie, co bez wątpienia wpływa na wrażenia czytelnika podczas obcowania z publikacją. Dzięki wybranemu papierowi dzieło jest zdecydowanie bardziej trwałe i odporne na zabrudzenia (co jest istotne, jeśli książka ma służyć młodemu czytelnikowi przez wiele lat). Specyfika użytych surowców sprawia, że czytanie staje się bardziej bezpośrednie i zmysłowe. Przewracanie kartek, gest prześlizgiwania dłonią po okładce czy gładkich stronach, w odróżnieniu od szeleszczącego papieru standardowych wydań, wzbogaca doświadczenie lektury o interesujący wymiar haptyczny. Czyni to z *Łaumy* nie tylko nośnik treści, ale także materialny przedmiot stymulujący zmysły czytelnika. Można zatem podejrzewać, że decyzje autora dotyczące fizycznej formy dzieła, poczynwszy od proporcji, przez styl ilustracji, aż po właściwości wykorzystanych materiałów, tworzą spójną, przemyślaną strategię budowania specyficznego doświadczenia czytelniczego. Zabieg ten pozwala na subtelne powiązanie tradycyjnych rozwiązań baśniowych z nowoczesnymi środkami wyrazu właściwymi dla medium komiksu, tworząc w rezultacie unikatowy obiekt na pograniczu różnych konwencji.

Komiks z kartonu

Kolejnym elementem, który może przyciągnąć uwagę odbiorcy, jest nietypowe tworzywo wykorzystane przy produkcji publikacji. Warto w tym kontekście przyjrzyć się komiksowi *Rok na placu budowy*²⁶⁷ Artura Nowickiego²⁶⁸ – artystę znanego przede wszystkim z książek

²⁶⁷ A. Nowicki, *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020.

²⁶⁸ Artur Nowicki (ur. 1968) – ilustrator książek i czasopism dla dzieci, absolwent Wydziału Wychowania Artystycznego WSP w Częstochowie. Od 1994 roku zajmuje się projektowaniem graficznym dla najmłodszych. Autor ilustracji do wielu publikacji uznanych pisarzy, współpracuje z licznymi wydawnictwami. Prowadzi także warsztaty twórcze i spotkania autorskie. Członek Stowarzyszenia Przyjaciół Książki dla Młodych (Polskiej Sekcji IBBY).

poświęconych tematyce pojazdów²⁶⁹. Jego książka zaskakuje nie tylko dużym formatem (23,1 × 31 cm), ale również wykonaniem. Całość utworu wydrukowano na twardych, kartonowych stronach, które można spotkać głównie w książkach dla najmłodszych.

Już na pierwszej rozkładówce poznajemy głównych bohaterów: maszyny budowlane (rys. 19a). Każda z nich przedstawia się czytelnikowi, dzieląc się z nim krótką charakterystyką dotyczącą swojego działania. Zgodnie z treścią fabuły wózek widłowy podnosi ciężkie palety, zagęszczarka utwardza grunt, a piła tarczowa przecina metalowe elementy. Zwraca uwagę fakt, że pojazdy często przejmują zadania zazwyczaj wykonywane przez ludzi. W rezultacie na ilustracjach próżno szukać postaci ludzkich – zamiast nich pojawiają się zwierzęta, narzędzia oraz autonomiczne maszyny budowlane, tworzące własny, zamknięty ekosystem.



Rys. 19a – A. Nowicki, *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Głównym tematem *Roku na placu budowy* jest obserwacja procesu powstawania nowego garażu ze stacją obsługi. Już w styczniu na podstawie planu przygotowanego przez

²⁶⁹ Inne popularne pozycje artysty to: *Co jest w środku? Pojazdy* (2021), *Fakty i plotki o autach* (2023; w serii wydawnictwa Nasza Księgarnia „Fakty i plotki”), *Maluch w przedszkolu* (2024) czy prężna współpraca z Marcinem Brykczyńskim przy serii „Opowiem ci mamo” wydawnictwa Nasza Księgarnia: *Opowiem ci, mamo, co robią auta* (2014), *Opowiem ci, mamo, co robią samoloty* (2015), *Opowiem ci, mamo, co robią statki* (2016), *Opowiem ci, mamo, co robią pociągi* (2017) oraz *Opowiem ci, mamo, co jeździ na dwóch kołach* (2019).

architekta komiksowy niwelator rozpoczyna wytyczanie drogi i fundamentów pod nowy obiekt. Szczególną wartość utworu Nowickiego stanowi możliwość śledzenia postępujących prac budowlanych miesiąc po miesiącu. Podobnie jak na prawdziwym placu budowy, tutaj również dzieje się bardzo wiele. Akcja nie ogranicza się wyłącznie do powstającego budynku; równolegle zachodzą zmiany w tle, takie jak modyfikowanie ekspozycji w witrynie księgarni, wyglądu i asortymentu kwiaciarni, sklepu z zabawkami, pobliskiej kamienicy. *Rok na placu budowy* oferuje niemal nieograniczone możliwości interpretacyjne i narracyjne. Choć na większości rozkładówek nie pojawiają się słowa, książka wypełniona jest wizualnymi informacjami, które pobudzają wyobraźnię i zachęcają do samodzielnego tworzenia opowieści.

Z perspektywy organizacji architek(s)tonicznej przestrzeni książki kartonowe strony oferują szereg cech wspierających rozwój i edukację najmłodszych odbiorców. Przede wszystkim wyróżniają się większą trwałością i odpornością na zniszczenia w porównaniu do tradycyjnych publikacji papierowych, co pozwala dziecku na wielokrotne, swobodne przeglądanie książki bez ryzyka uszkodzenia. Dodatkowym atutem jest możliwość łatwego utrzymania wydania w czystości – strony można przetrzeć wilgotną chusteczką bez obawy o zniszczenie. Zastosowany materiał jest bezpieczny dla małych rąk i ust: nie niesie ryzyka skaleczenia, zadławienia się ani połknięcia. Samodzielne przewracanie kartonowych stron przez dziecko wspomaga rozwój jego koordynacji wzrokowo-ruchowej i motoryki małej. Ograniczeniem wydania może być natomiast niewielka liczba rozkładówek, co utrudnia przekazanie bardziej złożonych treści. W przypadku *Roku na placu budowy* nie stanowi to jednak przeszkody. Forma dwunastu scen odpowiadających kolejnym miesiącom roku idealnie koresponduje z możliwościami technologicznymi kartonowego wydania, pozwalając na pełne wykorzystanie dostępnej powierzchni i materiału.

Karton jako materiał wpływa nie tylko na konstrukcję książki, ale również na doświadczenie sensoryczne towarzyszące lekturze. Zmysł dotyku odgrywa w tym procesie szczególną rolę, a tekstura powierzchni – odmienna od gładkiego papieru – buduje fizyczną relację odbiorcy z publikacją. Chropowata, lekko szorstka struktura kartonu zachęca do eksploracji, wzmacniając kontakt dziecka z książką na poziomie cielesnym i emocjonalnym. Wrażenia dotykowe wspierają skupienie, pamięć i zaangażowanie w opowieść. W duchu architek(s)tonicznego myślenia o książce, jej tekstura nie jest wyłącznie cechą materiału; ma za zadanie współtworzyć przestrzeń lekturową, w której przekaz rozgrywa się równolegle na poziomach wizualnym, haptycznym, narracyjnym.

W tym kontekście przydatne okazuje się myślenie zaproponowane przez Dąbrowskiego, który podkreślał, że komunikat nie zawęża się do warstwy tekstowej. Przekaz kształtuje się na przecięciu wielu współdziałających ze sobą komponentów – od typografii po materiał, z którego książka została wykonana. W przypadku *Roku na placu budowy* mamy do czynienia z publikacją, w której tekst istnieje, ale nie dominuje pozostałych aspektów wydania. Znaczenie budowane jest równolegle przez obraz, układ stron oraz właściwości kartonu zgodnie z duchem wspomnianej już wielotorzowości.

W przypadku *Roku na placu budowy* wybór kartonu jest nieprzypadkowy – grube, twarde strony współgrają z tematyką publikacji, przywołując na myśl surowce znane z placów budowy. Tekstura kartonu wzmacnia to skojarzenie i tworzy dodatkową warstwę narracyjną, dzięki której książka nie tylko opowiada o budowie, ale sama buduje przestrzeń odbioru – masywną, solidną i angażującą zmysły najmłodszych czytelników.

Na zakończenie tego fragmentu chciałbym wrócić jeszcze do aspektu komiksowości *Roku na placu budowy*, bowiem we wcześniejszym rozdziale przywołując *Rok w lesie* umieściłem go wśród książek obrazkowych, co może wprawić czytelnika w zakłopotanie. W ramach badań nad literaturą dla dzieci książkę *Rok na placu budowy* można analizować także jako przykład komiksu. Pomimo że formalnie klasyfikowana jest jako książka ilustrowana, prezentuje ona szereg cech gatunkowych charakterystycznych dla komiksu. Warto podkreślić bliskość tych dwóch fenomenów, o którym wspominają także inni badacze, m.in. Magdalena Toczyłowska-Talarczyk – specjalistka z zakresu książek obrazkowych: „Obserwując historię, rozwój i wzajemny wpływ obu kierunków, można stwierdzić, że niemożliwe jest nieprzekraczalne oddzielenie od siebie tych gatunków, szczególnie dziś, gdy wraz z rozwojem technologii druku i multimediiów jest możliwe tak płynne ich przenikanie”²⁷⁰. Słowa naukowczyni zdają się doprowadzać do niniejszej konkluzji: „każdy komiks jest (przynajmniej potencjalnie) książką obrazkową, ale nie każda książka obrazkowa jest komiksem”²⁷¹. W przypadku omawianej publikacji narracja wizualna opiera się na sekwencji ilustracji ukazujących kolejne etapy prac budowlanych: od przygotowania terenu, przez wznoszenie konstrukcji, aż po finalizację projektu. Taki sposób prowadzenia opowieści – bez użycia słów – umożliwia jej intuicyjne śledzenie i rozumienie dynamiki zdarzeń. Obrazy następują po sobie w logicznym porządku, tworząc strukturę analogiczną do paneli

²⁷⁰ M. Toczyłowska-Talarczyk, *Granice pojęć – książka obrazkowa, komiks, nowela graficzna*, „Architecturae et Artibus”, nr 4/2018, s. 106.

²⁷¹ *Książka obrazkowa. Wprowadzenie*, red. M. Cackowska, H. Dymel-Trzebiatowska, J. Szyłak, Poznań 2017, s. 131.

komiksowych, co pozwala traktować książkę jako formę graficznej narracji bliskiej komiksowi.



Rys. 19b – A. Nowicki, *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Działanie komiksu Nowickiego może wydawać się zwodnicze ze względu na jego rozbudowaną strukturę. Przyglądając się opowieści jednego bohatera – na przykład różowego samochodzika (rys. 19b) – można dostrzec logiczną ciągłość i powiązania z kolejnymi kadrami. Umożliwia to zbudowanie pełnej narracji (na tym opiera się każdy tom serii). Na początku historii poznajemy postać i dowiadujemy się, kim jest, następnie obserwujemy jej pracę. Różowy samochodzik pomaga oczyścić teren, następnie stawia pierwsze konstrukcyjne elementy, a na samym końcu ozdabia choinkę (wszak to grudzień, a zarazem ostatnia rozkładówka/kadr) na imprezie świętując przy tym zakończenie budowy. Ponowna lektura może wzbogacić opowieść o kolejne elementy takie jak interakcje z innymi pojazdami, czy ostateczna obserwacja powstawania całej konstrukcji. W tym przypadku mamy więc do czynienia z dwunastoma niezwykle rozbudowanymi i szczegółowymi kadrami, a co za tym idzie, z wieloma pomniejszych historiami przeplatającymi się ze sobą. *Rok na placu budowy*, choć formalnie jest książką ilustrowaną, wykazuje wiele cech charakterystycznych dla komiksu. Takie ujęcie pozwala mi na włączenie tej pozycji do dyskursu badawczego dotyczącego literatury komiksowej dla dzieci.



Architekt(s)tura komiksów dla najmłodszych odbiorców odsłania obszar, który wykracza daleko poza warstwę narracyjną i graficzną. Sposób wydania – począwszy od formatu, przez materiały, po projekt okładki – wpływa na sposób, w jaki dziecko wchodzi w kontakt z

publikacją. W przestrzeni księgarni i bibliotek najmłodszy (lub ich opiekunowie) podejmują decyzje czytelnicze już na poziomie fizycznego kontaktu z książką. Okładka, jako pierwsza i najbardziej widoczna płaszczyzna komunikacji, wprowadza w świat opowieści – nie tylko ją promuje, ale też wstępnie interpretuje. Zwraca uwagę kolorystyką, fakturą, stylem ilustracyjnym, a w niektórych przypadkach – jak wskazywali autorzy artykułów zawartych w tomie „Sztuki Edycji” – również estetyką oprawy samą w sobie, nie mieszczącą się w prostych klasyfikacjach.

Podobnie jak w projektowaniu architektury, wybór formy, materiału i układu przestrzeni wizualnej w książce dziecięcej nie jest arbitralny. Różnorodność formatów – od monumentalnych albumów po poręczne, kieszonkowe wydania – jest zazwyczaj wynikiem przemysłowej decyzji twórców, którzy dostosowują strukturę publikacji do wieku, możliwości poznawczych i sposobu użytkowania przez młodych odbiorców. Takie pozycje jak *Którędy do Yellowstone?...* Mizielińskich, *Ale odlot!...* Ambrożewskiego, *Smoczek Loczek...* Jasińskiego oraz Nowackiego czy *Łauma* Kalinowskiego ukazują, jak rozmiar, kompozycja i organizacja treści przekładają się na doświadczenie narracyjne. Z kolei w *Roku na placu budowy* fizyczna forma – karton, tekstura, ciężar – współtworzy z obrazem coś więcej niż książkę: przestrzeń do eksploracji. Dąbrowski podkreślał, że komunikat literacki – a szerzej: kulturowy – może być realizowany w wielu tworzywach jednocześnie. Jego postulat w pełni realizuje się w przykładach książek i komiksów dla dzieci, które omawiałem w tym rozdziale.

Warto więc uznać, że architek(s)tura w komiksach dziecięcych to nie metafora, lecz narzędzie badawcze – sposób opisu i analizy materialnych aspektów książki, które wpływają na odbiór, interpretację i funkcjonowanie dzieła. To także praktyka twórcza, w której autor – świadomy projektant – decyduje o każdym aspekcie przekazu, korzystając z form mniej oczywistych, lecz bardziej adekwatnych do celu komunikacyjnego. W efekcie książka przestaje być jedynie pojemnikiem na treść. Staje się konstrukcją, którą można eksplorować, zapamiętywać i do której chce się wracać. Tak rozumiane podejście nie tylko poszerza pole interpretacyjne, ale również redefiniuje sposób, w jaki myślimy o książkach dla najmłodszych.

Rozdział 5.

Między kreską a plamą.

W głąb architek(s)туры komiksu dziecięcego

Sposób wizualnego przedstawienia treści w komiksach jest niezwykle istotny, gdyż to właśnie ilustracje są kolejnym elementem (po cechach opisanych we wcześniejszej części), z którym spotyka się młody odbiorca po otwarciu danego tytułu. Historyk sztuki oraz kurator wystaw Maciej Szymaniak, promując serię albumów „The Best Polish Illustrators”²⁷², podkreśla: „Zobrazować można wszystko, każdą opowieść, fakt, anegdotę, żart, uczucie lub wrażenie. Ilustracja wyjaśnia, dopowiada, informuje, bawi i komentuje. Ilustrowanie zaś to potrzeba obecna w nas, odkąd człowiek pozostawił pierwsze świadome barwne ślady na skale”²⁷³. Ikonografia, kolorystyka oraz zastosowane style ilustracji znacząco wpływają na atrakcyjność komiksu, a także na zrozumienie przez dziecięcego czytelnika fabuły. Celem tej części jest kompleksowe omówienie różnorodnych cech wizualnych współczesnych komiksów dla dzieci. W tej części rozprawy przeanalizuję najpopularniejsze style ilustracji, sposoby wykorzystania barw oraz inne zabiegi artystyczne mające na celu jak najlepsze dostosowanie warstwy graficznej do potrzeb i możliwości percepcyjnych najmłodszej grupy odbiorców.

Punktem wyjścia do dalszych rozważań nad tym, czym w zasadzie jest ilustracja, także ta w komiksie, będzie próba zdefiniowania tego fenomenu. Jedną z wartych uwagi prób omówienia opisywanego zagadnienia skonstruowała polska historyczka sztuki Janina Wiercińska. Badaczka wskazuje na kilka ciekawych aspektów:

Ilustracja [...] to utwór rysunkowy, malarski, graficzny, a nawet fotograficzny, umieszczony w rękopisie, lub jakimkolwiek druku. Zadaniem jej jest objaśnianie, uzupełnianie, interpretowanie lub dopowiadanie tekstu; ewokowanie pewnych stanów uczuciowych, wzmagających działanie utworu. O ilustracji – w tym znaczeniu – można mówić tylko i wyłącznie wówczas, gdy [...] temu tekstowi towarzyszy. Decyduje bowiem o tym funkcja, dla której została powołana do życia, funkcja w sposób zasadniczy uzależniona od słowa, od tekstu.²⁷⁴

²⁷² Fundacja SLOW realizuje projekt The Best Polish Illustrators w celu uhonorowania pracy młodych polskich artystów. W skład TBPI wchodzi kilkanaście tematycznych, poświęconych łącznie wszystkim dziedzinom ilustracji: *The Best Polish Illustrators 1* | PRESS (2016); *The Best Polish Illustrators 2* | CONCEPT ART (2017); *The Best Polish Illustrators 3* | POSTER, 2017; *The Best Polish Illustrators 4* | COMIC BOOK (2020); *The Best Polish Illustrators 5* | TYPOGRAPHY (2024); w planach są także tomy dotyczące karykatur, tatuaży, logo, kaligrafii oraz artystów będących na początku swej twórczej drogi. Wspomniany projekt realizowany jest ze środków przekazanych przez czytelników i darczyńców.

²⁷³ M. Szymaniak, *Ilustracja i jej oblicza*, „{slow}”, <https://beslow.pl/slow/ilustracja-i-jej-oblicza> [dostęp: 30.07.2024].

²⁷⁴ J. Wiercińska, *Sztuka i książka*, Warszawa 1986, s. 37.

Najważniejszym zadaniem ilustracji według Wiercińskiej jest towarzyszenie tekstom, co często można zaobserwować w przypadku rozpraw i monografii naukowych. Wówczas ilustracje przedstawiają, na przykład przekrój układu oddechowego człowieka, złożoność drzewa genealogicznego danej rodziny czy budowę komórki bakterii. Do grona ilustracji tzw. technicznych możemy zaliczyć także rysunki towarzyszące instrukcji obsługi płyty indukcyjnej czy opisy składania mebli. Nie jest to jednak kompletny obraz omawianego fenomenu. Krytyczka Anita Wincencjusz-Patyna kontruje wypowiedź Wiercińskiej twierdząc, że jej podejście „sprowadza rolę ilustracji do uzupełniania tekstu, czyniąc ją tym samym skrajnie służebnym medium”²⁷⁵. Towarzyszenie tekstom i wierne odzwierciedlenie ich treści jest więc cechą, która nie powinna być przypisywana do każdej ilustracji, jaką możemy napotkać. W kontekście komiksu jej rola jest znacznie bardziej złożona i integralna niż w przypadku ilustracji technicznych, które jedynie towarzyszą tekstowi, służąc jego uzupełnieniu. Komiks – traktowany medium wizualno-literackie - opiera się na symbiozie obrazu i tekstu, w której te elementy są równorzędne i wzajemnie się uzupełniają. Ilustracja w komiksie nie jest jedynie dodatkiem do tekstu, lecz odgrywa kluczową rolę w budowaniu narracji, tworzeniu atmosfery, a także w przekazywaniu emocji i informacji, które nie zawsze mogą być wyrażone słowami. Dodatkowo oba przytoczone stanowiska pokazują, że rola omawianego zagadnienia jest wieloaspektowa i uwarunkowana kontekstem. W zależności od tego, czy ilustracja ma charakter naukowy, instruktażowy czy narracyjny, jej funkcje mogą się różnić.

Analiza stylistyki ilustracji, choć tradycyjnie oparta na badaniach z zakresu sztuk wizualnych oraz literatury dziecięcej, powinna być również wzbogacona o perspektywę samych twórców. Są oni bezpośrednimi uczestnikami procesu kreacyjnego, więc dysponują unikalną wiedzą na temat własnych praktyk artystycznych oraz świadomych decyzji, które podejmują w obszarze środków wyrazu wizualnego. Włączenie ich głosu do analizy pozwala na bardziej wszechstronne zrozumienie mechanizmów kreacyjnych kształtujących ikonografię współczesnych utworów przeznaczonych dla dzieci. Z jednej strony badania z zakresu teorii sztuki i literatury dziecięcej dostarczają narzędzi do analizy formalnej i interpretacyjnej ilustracji, umożliwiając identyfikację stylów, motywów oraz funkcji, jakie pełnią obrazy w kontekście tekstu literackiego. Z drugiej, uwzględnienie refleksji samych twórców wprowadza do tych rozważań dodatkową warstwę – zrozumienie motywacji, które kierują artystami podczas procesu twórczego, a także ich intencji związanych z użyciem

²⁷⁵ A. Wincencjusz-Patyna, *Między słowem a obrazem – kiedy rysunek staje się ilustracją*, „DYSKURS: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu”, nr 16/2013, s. 238.

określonych technik, kolorystyki, kompozycji czy symboliki. Takie połączenie, integrujące teoretyczne ustalenia badaczy z autoanalizą twórców, umożliwia stworzenie bardziej kompleksowego obrazu zjawiska. Pozwala na zgłębienie nie tylko zewnętrznych cech i funkcji ilustracji, ale również na wniknięcie w procesy myślowe i artystyczne leżące u podstaw powstawania tych dzieł. W rezultacie zyskujemy pełniejsze zrozumienie zjawisk estetycznych i narracyjnych, jakie kształtują współczesną ikonografię literatury dziecięcej, oraz mechanizmów, które determinują wybory artystyczne w ramach tego specyficznego obszaru twórczości. Wielowymiarowa analiza nie tylko wzbogaca nasze rozumienie ilustracji jako formy sztuki, lecz także przyczynia się do głębszej refleksji nad interakcją między obrazem a tekstem w literaturze dziecięcej. Przyczynia się także do poznania roli, jaką ilustracja odgrywa w procesie odbioru i interpretacji dzieła przez najmłodszych czytelników. Autor ilustracji, okładek i animacji Daniel Włodarski²⁷⁶ na swojej stronie internetowej pisze:

Każda z sztuk plastycznych, jej przeznaczenie i forma wykonania służy określonym celom. Internet sprawił, że wiele rzeczy się miesza i w części przypadków granica zaczyna się zacierać. Z jednej strony wydawać się może, że to niedobrze, przecież można zatracić to co mamy w ilustracji najlepszego. Z drugiej strony stwarza to więcej możliwości i poznajemy kolejne oblicza ilustracji. Ilustracja komentuje, dopowiada, objaśnia nie tylko na papierze ale i w świecie cyfrowym, na muralach, plakatach. Ilustracja ma różne oblicza, nie tylko kształtuje i uczy ale świetnie komentuje rzeczywistość. Należy pamiętać, że w każdym przypadku współlistnieje z fragmentem tekstu, cytatem, pojedynczym słowem, a to sprawia, że utożsamiamy rysunek z ilustracją nie odwrotnie.²⁷⁷

Wypowiedź artysty podkreśla złożoność i wielowymiarowość współczesnej ilustracji, wskazując na ewolucję jej funkcji i formy w kontekście rosnącej dominacji mediów cyfrowych oraz przenikania się różnych form sztuk wizualnych. Autor zwraca uwagę na dialektyczne napięcie między tradycją a nowoczesnością, które ujawnia się w iluzorycznym zacieraniu granic pomiędzy różnymi mediami. Z jednej strony istnieje obawa, że ta transformacja może prowadzić do utraty unikalnych walorów ilustracji jako odrębnej formy wyrazu. Z drugiej jednak wskazuje się na otwarcie nowych możliwości artystycznych i interpretacyjnych, jakie wynikają z poszerzenia przestrzeni, w których ilustracja może

²⁷⁶ Do najpopularniejszych książek artysty należą: *Gdzie się zwierzę spać wybierze?* (stworzonej we współpracy z Marcinem Brykczyńskim; 2022), *Nibybór* (we współpracy z Agnieszką Frączek; 2020) czy *Pamiętniki Fenka. Kamperem przez Polskę* (we współpracy z Anną Jurczyńską; 2019). Warto w tym miejscu wspomnieć także, że ilustrator niezwykle często podejmuje się tematów regionalnych czy związanych z polskim folklorem.

²⁷⁷ D. Włodarski, *O tym, co jest ilustracją, a co nią nie jest. Czyli o rysunku, który nie jest ilustracją*, [cytat ze strony internetowej artysty], <https://ilustracjedladzieci.com/o-tym-co-jest-ilustracja-a-co-nia-nie-jest/> [dostęp: 18.08.2024].

funkcjonować (od tradycyjnego papieru po murale, plakaty oraz media cyfrowe). Włodarski podkreśla, że ilustracja, niezależnie od medium, w którym występuje, pełni funkcję nie tylko edukacyjną i estetyczną, ale także krytyczną, angażując się w komentowanie współczesnej rzeczywistości. To ukazuje jej dynamiczny charakter, zdolność do adaptacji oraz rolę narzędzia refleksji społecznej²⁷⁸.

Kolejnym ważnym aspektem jest relacja ilustracji z tekstem, jak i wskazanie zależności między nimi. Temat ten podejmuje artystka Gosia Herba w wywiadzie dla internetowego magazynu „Grafmag”. Na pytanie dziennikarki Moniki Suchodolskiej o to, w jaki sposób ilustratorka pracuje z tekstem, artystka odpowiada:

Ilustrując książki dla dzieci staram się w subtelny sposób dopowiadać historię podaną w tekście. Szczególnie poezja pozwala na stworzenie takiej równoległej narracji. Jeszcze inaczej jest przy tworzeniu picture-booków. Tam tekst i rysunek są równe sobie i dopełniają się wzajemnie. Rysunek na równi ze słowem niesie treść²⁷⁹.

Można zauważyć, że przekonania artystki nie korespondują z przywołaną wcześniej definicją Wiercińskiej, która ogranicza rolę ilustracji do prostego obrazowania tekstu. W opinii Herby ilustracja nie pełni jedynie funkcji wspierającej tekst, lecz aktywnie uczestniczy w narracji, wchodząc w subtelny interakcję z treścią literacką. Artysta, poprzez swoje dzieło, nie tylko uzupełnia tekst, ale również wprowadza dodatkowe warstwy znaczeniowe, które mogą wzbogacać, reinterpretować, a nawet w pewnym stopniu modyfikować oryginalne przesłanie słowne. Szczególnie w przypadku poezji ilustracja ma potencjał do tworzenia równoległej narracji współistniejącej z tekstem, rozwijającej go czy sugerującej nowe interpretacje. Jeszcze bardziej złożona relacja występuje w przypadku tworzenia picture-booków, w których tekst i rysunek są równorzędnymi, wzajemnie się dopełniającymi elementami. W takim kontekście ilustracja na równi ze słowem niesie treść, stając się integralną częścią opowieści, co podkreśla autonomiczny, ale równocześnie współzależny charakter obu tych elementów. Słowa Herby znajdują swoje potwierdzenie w opiniach innych artystów, takich jak wspomniana już w dysertacji Emilia Dziubak:

²⁷⁸ Więcej podobnych wątków dotyczących tego zagadnienia porusza: A. Kwaśnicka-Janowicz, *Problemy związane z wprowadzaniem ilustracji do haseł słownikowych*, [w:] *Nowe studia leksykograficzne*, t. 2, red. P. Żmigrodzki, R. Przybylska, Kraków 2008, s. 163-174.

²⁷⁹ M. Suchodolska, „Unikam rysowania ilustracji dyktowanej przez klienta”. Rozmowa z ilustratorką – Gosią Herbą, „Grafmag”, 2018, <https://grafmag.pl/artykuly/rozmowa-z-ilustratorka-gosia-herba>, [dostęp: 18.07.2024].

Idealnie jest, gdy ilustracja współgra z tekstem, rozbudowuje go, dopowiada treść „między słowami”, wnosi do historii ducha miejsca, uwypukla indywidualność postaci, obrazuje emocje i nastrój. Inspirują mnie zazwyczaj moje wspomnienia danych miejsc, przeżyć. Normalne jest, że w każdej z ilustracji jest jakaś część mnie, więc nie da się na surowo ilustrować tylko tekstu, skupić się zimno tylko na nim. Nie lubię jednak celowego przemycania dodatkowych, ukrytych treści, moralizowania, próby dominacji obrazu nad tekstem. Pomysły zazwyczaj pojawiają się same. To chyba kwestia wejścia w historię i przeżycia jej tak, jakby zdarzyła się właśnie mnie²⁸⁰.

Dziubak podkreśla organiczne powiązanie między warstwą wizualną a tekstową. Zdaniem artystki ilustracje powinny nie tylko uzupełniać i rozwijać przekaz słowny, ale także wносить dodatkowe elementy, takie jak klimat, charakterystykę postaci czy intensyfikację emocji. Perspektywa artysty, oparta na jego osobistych wspomnieniach, nadaje interpretacji tekstu indywidualny wymiar. Zaprezentowane stanowisko odzwierciedla zatem holistyczne, twórcze podejście do pracy artystycznej, w której warstwa wizualna stanowi równoprawny, organicznie związany element dzieła.

Ilustracja jest specyficzną dziedziną sztuki, która cechuje się unikatowym związkiem z towarzyszącym jej tekstem. W przypadku wielu książek dla dzieci nie stanowi jedynie pasywnego dopełnienia warstwy słownej, lecz tworzy z nią nierozzerwalną całość. A przy okazji ilustracja zachowuje własną „tożsamość” i siłę ekspresji – jest samostanowiącym się dziełem sztuki. Podobną rolę odgrywa ilustracja w komiksach, gdzie stanowi integralną część narracji. Poprzez metaforyczne i symboliczne obrazowanie, ilustracja w komiksach ma za zadanie nie tylko odzwierciedlać treść tekstową, ale również wizualizować idee, emocje i nastrój. Artysta-ilustrator musi zatem wykazać się nie tylko warsztatowymi umiejętnościami, ale także głębszym zrozumieniem przekazu literackiego oraz zdolnością do jego twórczej interpretacji. Harmonijna współpraca pomiędzy ilustratorem a autorem tekstu (jeśli są to dwie inne osoby) jest fundamentalna dla stworzenia spójnej, atrakcyjnej i zrozumiałej dla czytelnika książki. Brak tej synergii może prowadzić do dysharmonii i obniżenia atrakcyjności finalnego produktu. Ilustracja w książkach, a także komiksach dla dzieci stanowi zatem nierozzerwalną część procesu twórczego, wymagającą zrozumienia oraz komplementarności różnych mediów.

Ilustracje stanowią nieodłączną część procesu komunikacji, niosąc ze sobą bogactwo form i środków wyrazu, od abstrakcyjnych, minimalistycznych ujęć po fotorealistyczne reprezentacje. Różnorodność stylistyczna odzwierciedla kreatywność artystów i

²⁸⁰D. Chmiel, *Emilia Dziubak. Rozmowa*, „Bardziej Lubię Książki Niż Ludzi. O książkach, które lubię bardziej niż ludzi”, 2016, <https://bardziejlubieksiazki.pl/rozmowy/emilia-dziubak-rozmowa/> [dostęp: 18.08.2024].

projektantów, dążących do efektywnego przekazu informacji. Jednakże mnogość podejść artystycznych sprawia, że zbudowanie spójnego systemu klasyfikacji to złożone wyzwanie, wymagające dogłębnej analizy cech formalnych, środków wyrazu oraz kontekstu ich zastosowania. Jednym z wyróżników komiksu jest indywidualny, łatwo rozpoznawalny styl. Ilustratorzy dobierają go w zależności od charakteru danej historii oraz preferencji młodej publiczności. Stworzone przez artystów dzieła mogą przybierać różne formy – od uproszczonych, nazywanych często „komiksowymi” ujęć, po bardziej realistyczne, disnejowskie interpretacje. Równie istotne są oryginalne, autorskie style twórców, wyrażane poprzez specyficzną kreskę, kolorystykę czy kompozycję. Im bardziej wyrazisty i spójny jest styl, tym lepiej koresponduje on z narracją komiksu i lepiej przyciąga uwagę czytelników. Unikalna stylistyka wynika bezpośrednio z doświadczenia i warsztatu artystycznego twórcy, nie ograniczając twórcy, ale stając się sposobem na zdefiniowanie własnego, rozpoznawalnego języka wizualnego. W przypadku ilustracji komiksowych dla dzieci wypracowanie takiego autorskiego podejścia ma szczególne znaczenie, gdyż zapewnia spójność estetyczną i emocjonalną więź z młodym odbiorcą²⁸¹.

Na swoim blogu Włodarski zaproponował wyjątkowo trafne, ale i proste kryteria podziału ilustracji²⁸² na 1) technikę i styl wykonania, w którego skład wchodzi: ilustracja tradycyjna (drzeworyt i miedzioryt, wytrawianie metali, ołówki, węgiel drzewny, litografia, akwarela, akryl, gwasz, kolaż, tusz i mixmedia), a także styl nowoczesny (ilustracja cyfrowa z dwoma odłami: rastrowa i wektorowa)²⁸³; oraz na 2) przeznaczenie i rodzaj ilustracji:

²⁸¹ Rozdział ten stanowi autonomiczną całość, choć we fragmentach jego konstrukcji i interpretacjach odnaleźć można inspiracje analizą opublikowaną w czasopiśmie „Paidia i Literatura”. Zob. K. Wrzeszcz, Gdy ludzi nie ma, zwierzęta harcują. Motywy zwierzęce w polskim komiksie dziecięcym, „Paidia i Literatura”, nr 4/2022, <https://journals.us.edu.pl/index.php/pl/article/view/13827> [dostęp: 10.05.2025].

²⁸² D. Włodarski, O tym, co jest ilustracją, a co nią nie jest. Czyli o rysunku, który nie jest ilustracją, [cytat ze strony internetowej artysty], <https://ilustracjedladzieci.com/o-tym-co-jest-ilustracja-a-co-nia-nie-jest/> [dostęp: 18.08.2024].

²⁸³ Ilustracje rastrowe, zbudowane z siatki pikseli, charakteryzują się wysoką rozdzielczością i bogactwem szczegółów, co pozwala na realistyczne i detaliczne odwzorowanie scen. Tego typu ilustracje sprawdzają się dobrze w oddawaniu złożonych kompozycji, efektów świetlnych czy rozbudowanych tła. Dzięki temu mogą one tworzyć niezwykle atrakcyjną, dopracowaną wizualnie oprawę komiksów skierowanych do młodszych czytelników, przyciągając ich uwagę i pobudzając wyobraźnię. Z kolei ilustracje wektorowe, oparte na matematycznych definicjach kształtów, cechują się większą prostotą i czytelną linią. Ich zaletą jest łatwość modyfikacji, skalowania bez utraty jakości oraz relatywnie niewielkie rozmiary plików. Te właściwości predysponują ilustracje wektorowe do zastosowań w komiksach dla dzieci, gdzie ważne są czytelne, wyraziste formy, łatwe do zapamiętania, a także szybkie i sprawne dostosowywanie ilustracji do różnych formatów publikacji. Uproszczone, stylizowane rysunki wektorowe mogą lepiej komunikować się z młodymi odbiorcami, których percepcja grafiki jest jeszcze kształtowana. Umiejętne połączenie zalet obu tych technologii ilustracyjnych pozwala zatem twórcom komiksów dla dzieci na stworzenie spójnej, atrakcyjnej i funkcjonalnej warstwy wizualnej, wzmacniającej przekaz narracyjny.

ilustracja prasowa, ilustracja książkowa, komiksy, reklama, concept art. W odniesieniu do tytułu całości dysertacji najistotniejszymi punktami przedstawionymi przez artystę będzie oczywiście komiks ulokowany w przeznaczeniu ilustracji, ale także styl nowoczesny, a powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Przede wszystkim, ilustracja cyfrowa charakteryzuje się znacznie większą dostępnością i łatwością w sposobie tworzenia w porównaniu do tradycyjnych technik graficznych. Artyści mogą korzystać z szerokiej gamy cyfrowych narzędzi i programów, pozwalających na szybkie generowanie, edycję i przekształcanie obrazów. Ułatwia to znacznie proces ilustrowania, szczególnie przy tworzeniu sekwencyjnych komiksowych kompozycji, które wymagają częstych zmian i dostosowań. Ponadto styl nowoczesny doskonale wpisuje się w dynamicznie zmieniające się trendy oraz szybki rozwój technologii. Współcześni twórcy komiksów, zwłaszcza tych skierowanych do młodszej publiczności, muszą nadążać za oczekiwaniami odbiorców oraz ewoluującymi standardami estetycznymi. Ilustracja cyfrowa umożliwia im płynne reagowanie na te zmiany, a także dalsze eksperymenty i innowacje w obrębie wizualnej narracji. Wreszcie, warto zaznaczyć, że nawet jeśli artyści wykorzystują bardziej tradycyjne techniki, ostateczny efekt ich pracy jest i tak przetwarzany i dopracowywany komputerowo na komputerze. Pozwala to osiągnąć wysoki poziom precyzji i spójności stylistycznej, niezbędny we współczesnym, multimedialnym krajobrazie komiksowym.

W postapokaliptyczny stylu

Różnorodność stylistyczna ilustracji przejawia się nie tylko w obszarze klasycznych form graficznych. Znajduje także odzwierciedlenie w rozwiązaniach kompozycyjnych i formalnych stosowanych w komiksach. Ilustracje, które w komiksie budują narrację i kształtują percepcję czytelnika są ważnym elementem architek(s)ury tychże dzieł. Podobnie jak w architekturze, w której elementy, takie jak formy, światło i kolor, tworzą spójną całość, w komiksach ilustracje pełnią analogiczną funkcję. Aspekty kompozycyjne i formalne, takie jak uproszczone formy, dynamiczne kadry czy zróżnicowane oświetlenie i kolorystyka, pozwalają ilustratorom stworzyć świat przedstawiony, podobnie jak architektoniczne środki wyrazu kształtują doświadczenie przestrzeni.

W tym miejscu chcę przywołać wydany przez Kulturę Gniewu cykl „Bajka na końcu świata” (seria „Krótkie Gatki”)²⁸⁴, który jest najpopularniejszym komiksem Marcina

²⁸⁴ Cykl „Bajka na końcu świata” składa się już dziewięciu tomów, są to kolejno: *Bajka i jej gang* (t. 0, 2021 rok), *Ostatni ogród* (t. 1, 2017 rok), *Opuszczony dom* (t. 2, 2017 rok), *Ożywczy deszcz* (t. 3, 2018 rok), *Opowieść*

Podolca²⁸⁵. Na początku lektury czytelnik poznaje dwie bohaterki: Wiktorię oraz Bajkę, która jest psem – dla niej ów „koniec świata” paradoksalnie staje się szansą na lepsze życie. Po olbrzymim trzęsieniu ziemi Bajka wydostaje się ze schroniska. Następnie spotyka Wiktorię. Dziewczynka z kolei stara się odnaleźć zaginionych w kataklizmie rodziców. W komiksie Podolec skonstruował uniwersum, w którym akcja zaczyna się już po tragedii. Pomimo mrocznego klimatu bohaterki nie poddają się w drodze do dalszych przygód. Na swojej drodze spotykają liczne, intrygujące stworzenia (m.in. w pierwszym tomie pojawia się tapir prowadzący je do tajemniczego ukrytego ogrodu w opuszczonym zoo. Zwierzę rozsiewa po całej okolicy nasionka roślin, by odbudować zniszczony ekosystem). Warto zwrócić uwagę na to, że opustoszałe i częściowo zawalone budynki czy pustyнный krajobraz przedstawiany w komiksie niepokojąco przypomina efekty konfliktów zbrojnych. Politolog Wojciech Lewandowski rozpoznaje tę przestrzeń:

Z punktu widzenia estetyki tworzonych w okresie zimnej wojny opowieści postapokaliptycznych wydaje się, że najbardziej popularnym wyobrażeniem był pustyнный krajobraz zniszczonego przez wojnę atomową świata. Paweł Jezierski, charakteryzując estetykę postapokaliptyczną, wskazuje na popularność wyobrażenia degenerującego się pustynnego świata, w którym podstawowe potrzeby zaspokajają przetwarzanie odpadków. Zawieszeniu ulegają normy moralne, a prawo siły zdaje się być podstawą nowego porządku²⁸⁶.

Oczywiście należy wskazać, że nie jest to przyjazne miejsce, nawet gdy motyw ten wykorzystany zostaje w komiksach dla najmłodszych odbiorców. Na postaci serii „Bajka na końcu świata” czekają różne niebezpieczeństwa: niespodziewana choroba, halucynogenne deszcz czy wszechobecne wyziewy z kraterów. Mimo to Bajka i Wiktoria zbliżają się do siebie i zaprzyjaźniają, zwiedzają ostatni na Ziemi ogród. Nocami razem obserwują niebo, ponieważ dziewczynka wierzy, że znajdują się na nim znaki, dzięki którym odnajdzie rodziców.

W trakcie lektury odbiorca może doznać uczucia osamotnienia. W tomie piątym, w którym bohaterki na krótki czas rozdzielają się, oraz w tomie zero, gdzie Podolec przedstawia historię z perspektywy Bajki nastrój opowieści staje się przygnębiający, co ma uczyć dziecko

gołębia (t. 4, 2019 rok), *Odległe krainy* (t. 5, 2020 rok), *Operacja Trufla* (t. 6, 2021 rok), *Ognie na niebie* (t. 7, 2022), *Otwarte drzwi* (t. 8, 2023).

²⁸⁵ M. Podolec, *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017. W tej części pracy skupiam się na analizie warstwy ilustracyjnej właśnie tego tomu.

²⁸⁶ W. Lewandowski, *Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie? O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie powieści graficznej V jak Vendetta*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K. M. Maj, Kraków 2017, s. 422.

radzenia sobie z trudnymi emocjami. Stałym elementem jest napięcie narracyjne związane z poszukiwaniami prowadzonymi przez Wiktorię. Czy odnajdzie swoją rodzinę – symbol bezpieczeństwa i równowagi? Fundamentem opowieści jest więc przyjaźń między dziewczynką a jej psią towarzyszką; wątek ten stanowi niekiedy jedyne oparcie dla trwającego w niepewności i strachu o ich bezpieczeństwo czytelnika. Istotną częścią sagi jest wędrówka bohaterów i czyniona przez nich eksploracja: opuszczonych budynków, piaszczystych miast czy zdewastowanych przedmieść (rys. 20a). Dzięki temu przygodowy klimat komiksów nabiera akcentów grozy, co wzmacnia u odbiorcy niepokój, który jest nieodzownym elementem utworów postapokaliptycznych²⁸⁷.



Rys. 20a – M. Podolec, *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Styl ilustracji w komiksie odznacza się wyjątkową klarownością i prostotą, typową dla współczesnych publikacji skierowanych do młodszych odbiorców. Dzieło Podolca charakteryzuje się wyraźnymi konturami i uproszczoną formą ułatwiającymi dzieciom

²⁸⁷ Marcin Podolec (ur. 1991) – rysownik, twórca komiksów i reżyser animacji, urodzony w Jarosławiu, mieszkający w Łodzi. Wykłada w łódzkiej Szkole Filmowej, a od 2017 roku prowadzi studio Yellow Tapir Films, specjalizujące się w animowanych dokumentach, teledyskach i filmach krótkometrażowych.

percepcję wizualną i zrozumienie treści. Nieskomplikowanie formy nie umniejsza jednak emocjonalnej głębi przedstawionych scen, które w skuteczny sposób oddają atmosferę opowieści. Zarówno ludzie, jak i zwierzęta przedstawione w komiksie, są wyraziści, a ich zachowanie oraz gesty precyzyjnie oddają emocje. Taka kreacja postaci pozwala na silne zżycie się odbiorcy z bohaterami; przygody postaci stają się bardziej angażujące i poruszające dla młodego czytelnika. Szczególnie uroczy i zapadający w pamięć jest pies bohaterki, Bajka, którego rysunkowy dizajn szybko zyskuje sympatię dziecka i przyciąga uwagę. W komiksie Podolca można dostrzec elementy baśniowe, które łączą realistyczny, postapokaliptyczny świat z fantastyką. Komiksowy świat przedstawiony przez artystę balansuje na granicy rzeczywistości i wyobraźni, co doskonale oddaje dualizm opowieści – z jednej strony opowiada o surowym świecie po katastrofie, z drugiej zaś przywołuje na myśl baśniowe krajobrazy i stworzenia.



Rys. 20b – M. Podolec, *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Dynamika kadrów w „Bajce na końcu świata” jest dobrze wyważona, dzięki czemu narracja pozostaje płynna i łatwa do śledzenia. Prostota kompozycji pozwala na skupienie uwagi na głównych elementach fabularnych, bez zbędnego przeładowania ilustracji detalami,

a to dodatkowo wspiera młodych czytelników w odbiorze treści. Ważnym aspektem komiksu jest związek narracji z ilustracjami. W tym przypadku można zauważyć, że narracja postapokaliptyczna bezpośrednio determinuje styl i kolorystykę ilustracji. Pustynny, surowy krajobraz typowy dla postapokaliptycznej wizji świata jest przedstawiany za pomocą dominujących odcieni żółci i brązów podkreślających jałowość i opuszczenie przestrzeni. Z kolei żywe odcienie zieleni pojawiają się w miejscach, gdzie natura odzyskuje swoje prawa, symbolizując życie i nadzieję (rys. 20b). Ilustracje te nie tylko budują atmosferę, ale także wzmacniają przekaz historii, tworząc spójny obraz świata, w którym przeszłość i teraźniejszość splatają się w walce o przetrwanie.

Ilustracja w komiksie „Bajka na końcu świata” stanowi integralny element architek(s)ury tego dzieła, współkształtując jego strukturę i dynamikę opowieści. Podolec buduje komiks nie tylko za pomocą słów, ale przede wszystkim poprzez starannie skonstruowane obrazy, które prowadzą czytelnika przez postapokaliptyczny świat. Kolorystyka, kształty postaci i kompozycja kadrów tworzą wizualną architek(s)urę nie tylko odzwierciedlającą emocje i nastrój, ale także kreującą tempo i rytm opowieści. Dzięki przemyślanemu wykorzystaniu przestrzeni w kadrze oraz zastosowaniu kontrastujących ze sobą palet barw, Podolec buduje wizualną narrację, która wciąga czytelnika w świat bohaterów. Ilustracje te nie są jedynie dodatkiem do tekstu – stanowią integralną część architektury(s)ury komiksu, nadając mu głębię i wielowymiarowość. W ten sposób, przez świadome zastosowanie ilustracji, komiks staje się złożoną konstrukcją, gdzie każda wizualna decyzja ma znaczenie dla odbioru całości. Architektura(s)ura „Bajki na końcu świata” jest zatem przykładem harmonijnego połączenia formy i treści, w której ilustracje nie tylko ilustrują, ale wręcz budują narrację, tworząc spójną i sugestywną wizję świata przedstawionego.

Magiczne palety barw – rola koloru w budowaniu świata komiksów

Kolor to coś więcej niż tylko gra światła i pigmentów na powierzchni. To podstawowy język wizualnego postrzegania, narzędzie ekspresji, a zarazem nośnik znaczeń. Barwy przenikają całą naszą rzeczywistość, kształtując sposób, w jaki odbieramy otoczenie i samych siebie. Ich wpływ wykracza daleko poza sferę estetyczną. Kolor potrafi wywołać określone emocje, wpływać na nastrój, determinować zachowania. Włączenie koloru w rozważania dotyczące architektura(s)ury komiksu pozwala na pełniejsze zrozumienie struktury dzieła, w którym barwy pełni ważną funkcję w kształtowaniu nastroju, emocji i symboliki. Kolor, jako

integralny element narracji wizualnej, współtworzy doświadczenie odbiorcy i wzbogaca interpretację fabuły.

W literaturze spotykamy się z niezwykle szczegółowymi omówieniami teorii kolorów i ich wpływu na percepcję odbiorcy. Konteksty tych wypowiedzi są rozmaite; od koncepcji okołoliterackich w *Chroma. Księga Kolorów*²⁸⁸ Dereka Jarmana, poprzez rozważania z dyscypliny nauk o sztuce (*Sekrety kolorów*²⁸⁹ autorstwa Kassii St Clair czy *#Kolor*²⁹⁰ Olki Barczak), aż po literaturę dla najmłodszych i tytuły, takie jak *Kolorowy potwór*²⁹¹ Anny Llenas, *Kolory*²⁹² Hervé'ya Tulleta czy *Moja pierwsza książka o kolorach*²⁹³ Erica Carle'a. Uniwersalna zdolność barw do komunikowania i oddziaływania czyni z nich jedno z najpotężniejszych narzędzi w arsenale twórców i artystów. Szczególnego znaczenia nabiera to w przypadku medium tak silnie przesiąkniętego wizualnością, jak komiks. W jego przypadku kolor odślania cały swój potencjał, stając się integralną częścią narracji, a zarazem czynnikiem kształtującym percepcję i przeżycia odbiorcy. Wnikliwe zbadanie roli barw w komiksach, ich różnorodnych zastosowań i oddziaływania na młodego czytelnika stanowi zatem fascynujące oraz niedające się pominąć wyzwanie dla współczesnej humanistyki.

W publikacjach o tej tematyce podkreśla się, że kolory mają istotny wpływ na przyciąganie uwagi dzieci, kształtowanie ich emocji oraz wspieranie procesu poznawczego. Często wskazuje się na uniwersalne znaczenia przypisywane określonym barwom; na przykład żółć uznaje się za kolor radości i energii, zieleń – symbol spokoju i natury, a czerwień traktuje się jako kolor intensywnych emocji. Jednak w rzeczywistości kwestia kolorystyki w książkach dla dzieci jest znacznie bardziej złożona i podlega różnorodnym interpretacjom. Socjolog kultury Krzysztof Jurek pisze:

Barwy miały i mają w rozmaitych kulturach odmienne, niekiedy przeciwne znaczenia symboliczne, poczynając od barw malowideł na ścianach jaskiń paleolitycznych, pigmentów wcieranych w skórę ciał przez prymitywne plemiona, aż do barw heraldycznych, ubiorów sakralnych, fresków świątyń czy kolorów sygnalizacji drogowej. Barwy i kolory kształtują nasze życie, ułatwiają percepcję otaczającej nas rzeczywistości²⁹⁴.

²⁸⁸ D. Jarman, *Chroma. Księga kolorów*, przeł. P. Świerczek, Katowice 2017.

²⁸⁹ St Clair K., *Sekrety kolorów*, przeł. A. Wojtasik, Warszawa 2022.

²⁹⁰ O. Barczak, *#Kolor*, Warszawa 2021.

²⁹¹ A. Llenas, *Kolorowy potwór*, przeł. J. Maksymowicz-Hamann, Warszawa 2019.

²⁹² H. Tullet, *Kolory*, Warszawa 2014.

²⁹³ E. Carle, *Moja pierwsza książka o kolorach*, Warszawa 2020.

²⁹⁴ K. Jurek, *Znaczenie symboliczne i funkcje koloru w kulturze*, „Kultura-Media-Teologia”, nr 6/2011, s. 70.

Odbiór kolorów może być silnie uzależniony od kontekstu kulturowego, indywidualnych doświadczeń dziecka oraz intencji autora i ilustratora. To, co w jednej kulturze może być odbierane jako kolor o pozytywnym znaczeniu, w innej może wywoływać zupełnie odmienne skojarzenia. Ponadto złożoność tematu potęguje fakt, że kolory nie tylko wpływają na emocje, ale także na zrozumienie i interpretację treści wizualnych. W książkach dla dzieci kolorystyka może wzmacniać narrację, sugerować ukryte znaczenia lub wręcz przeciwnie, łagodzić i upraszczać przekaz. Dlatego, mimo że teoria kolorów dostarcza narzędzi do analizy, ostateczna interpretacja i zastosowanie kolorystyki w literaturze dziecięcej wymaga uwzględnienia wielu czynników, które wykraczają poza podstawowe założenia teoretyczne.

Nadawanie barw komiksom ewoluowało znacząco na przestrzeni lat, przechodząc od tradycyjnych, ręcznych metod do zaawansowanych technik cyfrowych. W klasycznych komiksach barwy były наносzone ręcznie, co wymagało precyzji i dużego nakładu pracy. Najpopularniejszymi narzędziami były tusze, akwarele, a także farby gwaszowe i tempera. Ręczne kolorowanie często ograniczało się do podstawowych, płaskich barw z minimalnym cieniowaniem ze względu na techniczne ograniczenia druku (w późniejszym procesie tworzenia kopii) oraz czasochłonność procesu. Barwniki nakładano na kalki bądź bezpośrednio na plansze, co sprawiało, że każda kopia komiksu była unikalna. Kolorystyka musiała być dostosowana do ograniczeń, szczególnie w przypadku druku offsetowego, który wymagał prostych, wyraźnych kolorów²⁹⁵. Natomiast współczesne komiksy są zazwyczaj kolorowane cyfrowo, przy użyciu programów graficznych takich jak Adobe Photoshop,

²⁹⁵ Tematyką koloru w komiksie zajął się Marek Kasperski zatrudniony w jednej z największych europejskich galerii specjalizujących się w sprzedaży oryginalnych prac plastycznych związanych z rynkiem popkultury – Artkomiks. W swym artykule pisze: "Jak wiadomo powszechnie, lata temu do wytwarzania koloru w komiksach na potrzeby druku służyły blaundry, czyli druki z oryginalnej narysowanej planszy komiksowej, gdzie czarny tusz konturów zastąpiono błękitną kreską. Takie »szablony« były później wypełniane przez kolorystę (rzadko) bądź samego autora (najczęściej) farbami wodnymi – zwykle gwaszem bądź akwarelą. Tak, «wytworzone» strony komiksu składały się z dwu kart: oryginalnej planszy (rysunek ołówkiem i tuszem, tzw. kreska) oraz koloru (blaundry + diapozytów dla wzmocnienia konturów). U nas tak tworzyli m.in. Tadeusz Baranowski, Janusz Christa, Bogusław Polch czy Tadeusz Raczkiwicz [...] W USA proces ten wyglądał inaczej, co też jest dość powszechną wiedzą. Tam proces ten doczekał się nawet specjalizacji w formie zawodu kolorysty. Każdy oryginał planszy w czerni i bieli miał swoją kopię w formie wydruku (a czasem nawet dwie kopie) i na tych kopiach copięciem bądź akwarelą наносzony był kolor. Tam jednak niezwykle ciężko o komplety składające się z oryginalnej planszy i koloru tej samej strony. Powód? Prace te tworzyły zupełnie różne osoby nierzadko w zupełnie różnych częściach świata. Sam przy okazji prywatnej kolekcji »Flora« takich kompletów mam może z dwa-trzy, gdzie oryginalne plansze były kupowane w Wielkiej Brytanii ze względu na fakt, że ich rysownikiem był Brytyjczyk, zaś kolory we Francji, ze względu na fakt, że lwią część dorobku pewnej kolorystki była w posiadaniu jednego kolekcjonera znanego z Sekwany. Przez kilkanaście lat praktyki nie wiele więcej widziałem możliwości do stworzenia takich kompletów". M. Kasperski, *Rzecz o kolorach w komiksie*, Galeria komiksu ArtKomiks.pl, 2019, <https://artkomiks.pl/rzecz-o-kolorach-w-komiksie/> [dostęp: 10.08.2024].

Procreate czy Clip Studio Paint. Proces ten zaczyna się od zeskanowania lub stworzenia cyfrowego szkicu, który następnie jest kolorowany przy użyciu szerokiej gamy narzędzi komputerowych. Techniki cyfrowe pozwalają na uzyskanie bogatej palety barw, precyzyjnego cieniowania, gradientów oraz efektów specjalnych, takich jak światło i przezroczystość. Co więcej, cyfrowa kolorystyka umożliwia łatwą edycję i poprawki, co znacząco przyspiesza proces produkcji. Możliwość pracy na warstwach pozwala na precyzyjne dopasowanie kolorów a także na eksperymentowanie z różnymi stylami kolorowania, od realistycznych po stylizowane, uproszczone formy. Obie te metody mają swoje zalety i wady, a wybór techniki często zależy od estetyki, jaką chce osiągnąć artysta oraz od narzędzi dostępnych w danym czasie.



Rys. 21a – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Przykładem utworu, w którym położono niezwykle duży nacisk na znaczenie barw, jest *Bardzo dzika opowieść*²⁹⁶ – komiks stworzony przez duet znakomitych twórców²⁹⁷ –

²⁹⁶ T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019.

²⁹⁷ Cykl „Bardzo dzika opowieść” został wydany przez Kulturę Gniewu w serii „Krótkie Gatki” i składa się z dwóch tomów, są to kolejno: *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc* (2019) oraz *Bardzo dzika opowieść. Mistrz Ryś* (2020).

Tomasza Samojlika²⁹⁸ i Podolca, z kolorystyką autorstwa Agaty Mianowskiej²⁹⁹. Akcja rozgrywa się w Lesie Złamanych Serc, gdzie zwierzęta muszą stawiać czoła różnym przeciwnościom losu. W tej zaskakującej i emocjonującej opowieści ryś – dotychczasowy obrońca lasu – zniknął, a w okolicy zaczyna rządzić gang psubratów. Nadzieję dla lasu może przynieść tylko mała, zagubiona kotka, która w towarzystwie papużki, żółwia i patyczaka wyrusza na misję ratunkową. Komiks łączy w sobie humor, napięcie oraz momenty wzruszeń, opowiadając historię o przyjaźni i poszukiwaniu swojego miejsca na świecie. Styl ilustracji w *Bardzo dzikiej opowieści* jest prosty, ale jednocześnie bardzo ekspresyjny. Postaci zwierząt są narysowane w sposób *cartoonowy*, z dużym naciskiem na mimikę i gesty, co dodaje im charakteru i sprawia, że są one wyraziste i łatwo rozpoznawalne. Kompozycja kadrów jest przejrzysta, co sprzyja płynności narracji i sprawia, że historia jest przystępna nawet dla młodszych czytelników (rys. 21a).

Najbardziej charakterystycznym elementem wizualnym komiksu jest jego kolorystyka opracowana przez Mianowską. Dominują w niej ziemiste, przydymione barwy: odcienie brązów, szarości, stonowanych zieleni i rdzawych czerwieni. Kolory nadają opowieści specyficzny, nieco melancholijny klimat, który kontrastuje z dynamiczną akcją i humorystycznymi elementami fabuły. Może to odzwierciedlać stan Lasu Złamanych Serc – nieobecność rysia, zagrożenie ze strony psubratów oraz ogólną atmosferę opuszczenia i niepewności. Przydymione kolory mogą symbolizować także zmierzch nadziei, wciąż jednak niecałkowicie pogrzebanej dzięki determinacji i odwadze głównych bohaterów. Dzięki tej niestandardowej jak na komiksy dziecięce paletce barw ilustracje oddają pewną powagę sytuacji, ale jednocześnie pozostawiają miejsce na subtelne emocje. Komiks staje się bardziej wielowarstwowy: z jednej strony ukazuje zmagania bohaterów z rzeczywistością, a z drugiej daje nadzieję na odrodzenie i poprawę tego stanu. Mimo pochmurnej tonacji kolorystycznej pojawiają się momenty, w których barwy rozjaśniają się, co podkreśla zmiany w akcji i nastrojach postaci, prowadząc czytelników przez emocjonalne wzloty i upadki opowieści.

²⁹⁸ Tomasz Samojlik (ur. 1978) – biolog i popularyzator nauki, zajmujący się historią przyrodniczą Puszczy Białowieskiej. Autor książek i komiksów dla dzieci, w których łączy edukację z rozrywką. Twórca takich postaci jak żubr Pompik, ryjówka Dobrzyk czy wilk Ambaras. Laureat nagrody Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz Serwisu Nauka w Polsce PAP w VII edycji konkursu „Popularyzator Nauki” (2012).

²⁹⁹ Agata Mianowska (ur. 1992) – ilustratorka i reżyserka filmów animowanych, absolwentka Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi. Związana ze studiem Yellow Tapir Films, gdzie realizuje projekty animacyjne. Autorka internetowego „Kalendarza rysunkowego”, w którym dokumentuje codzienność za pomocą rysunków.



Rys. 21b – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Z całości opracowanej przez Mianowską wyróżnić można charakterystyczne wstawki, które pojawiają się w kontekście retrospekcji, snów lub wewnętrznych monologów postaci (rys. 21b). W tych kadrach dominują nietypowe względem całości, wyraziste barwy – różowy i fioletowy – które znacznie odbiegają od ziemistych, stonowanych kolorów obecnych w głównej narracji. Tego rodzaju kolorystyczne zmiany pełnią ważną funkcję narracyjną. Po pierwsze, odróżniają te momenty od rzeczywistości, sygnalizując czytelnikowi, że akcja toczy się w innym czasie, przestrzeni lub stanie umysłu bohatera. Intensywne, nasycone barwy często odzwierciedlają emocjonalne natężenie sceny, nadając jej surrealistyczny charakter odpowiadający przedstawieniom snów lub wyobrażeń postaci. Ponadto, użycie kontrastujących kolorów w retrospekcjach podkreśla ich subiektywny charakter. Fiolet i róż, dominujące na stronie, mogą sugerować pewne przerysowanie sytuacji – wyolbrzymienie emocji lub znaczenia, które postaci przypisują tym wydarzeniom. Tego typu kolorystyka sprawia, że retrospekcje czy sny stają się bardziej sugestywne, a ich treść

nabiera dodatkowego, metaforycznego wymiaru, co nie tylko wzbogaca estetykę komiksu, ale również pełni funkcję interpretacyjną, pomagając czytelnikowi zrozumieć złożoność i głębię przeżyć bohaterów. Dzięki takiemu podejściu wstawki te stają się integralnym elementem narracji, wpływając na jej odbiór i interpretację.

W rozważaniach dotyczących architek(s)ury komiksu kolorystyka stanowi istotny element, który zasługuje na szczególną uwagę. Dotychczasowe analizy komiksów koncentrowały się głównie na kompozycji, narracji wizualnej i formalnych rozwiązaniach związanych z układem kadrów. Jednak włączenie koloru i jego reprezentacji do tych rozważań otwiera nowe perspektywy interpretacyjne i pozwala na głębsze zrozumienie struktury dzieła komiksowego. Problem w badaniu tego wątku polega na tym, że każda interpretacja zależy od konkretnego kontekstu i percepcji odbiorcy. To, co działa w jednym komiksie, niekoniecznie musi być skutecznym rozwiązaniem w innym. Kolor może być użyty w sposób intencjonalny przez twórców, ale jego odbiór zawsze będzie subiektywny i zróżnicowany. Dlatego każdy przykład kolorystyki w komiksie należy badać osobno, uwzględniając zarówno ogólny ton i temat dzieła, jak i specyficzne znaczenia, jakie barwy mogą mieć w danej scenie lub dla poszczególnych postaci. Tego typu analiza wymaga wnikliwości i elastyczności, ponieważ kolor w komiksach pełni wiele funkcji: od estetycznej, przez symboliczno-narracyjną, po emocjonalną. Jak pokazuje przykład *Bardzo dzikiej opowieści*, w której za kolorystykę odpowiadała specjalnie wyznaczona artystka, barwy mają zdolność do kształtowania atmosfery, podkreślania emocji, a nawet symbolizowania wątków fabularnych. W tym komiksie dominacja ziemistych i przydymionych tonów nie tylko buduje specyficzny nastrój opowieści, ale także odzwierciedla stan świata przedstawionego, ukazując jego melancholię, zagrożenie i niepewność. Włączenie koloru w obręb rozważań architektura(s)tonicznych pozwala na pełniejsze zrozumienie, jak poszczególne elementy komiksu współdziałają ze sobą, tworząc spójną całość.

W czerni i bieli

Choć komiks jest medium nierozdzielnie związanym i często także kojarzonym z językiem barw – zwłaszcza, gdyby wziąć pod uwagę komiksy dla najmłodszych odbiorców – to w rzeczywistości potrafi on sprawnie funkcjonować również poza tą sferą. Komiksowe opowieści stworzone wyłącznie w czerni i bieli lub inspirowane ascetyczną (w tym kontekście) estetyką dalekowschodnich *mang* wnoszą do dziedziny sztuk graficznych nowy wymiar ekspresji. Pozbawione intensywności kolorystycznych zabiegów zmuszają czytelnika

do skupienia się niemal na samej warstwie rysunkowej i konstrukcji sekwencji kadrów. To z kolei rodzi intrygujące pytania – w jaki sposób taka monochromia może wpłynąć na odbiór komiksowej narracji? Jak artyści wykorzystują proste środki wyrazu, by stworzyć wyraziste, wciągające historie? W jaki sposób komiksy bez koloru angażują młodych czytelników, kształtując ich wrażliwość wizualną? Zbadanie tych zagadnień pozwoli dogłębnie zrozumieć rolę barwy w medium komiksu, a także odkryć, w jaki sposób twórcy potrafią tworzyć porywające opowieści, sięgając po zaskakująco oszczędne środki plastyczne.

Komiksy dla dzieci (ale także młodzieży) stworzone w czerni i bieli to wyjątkowa forma sztuki zyskująca na popularności pomimo dominującego trendu nasyczonej kolorystyki. W przeciwieństwie do większości komiksów czarno-białe ilustracje koncentrują się na prostocie i klarowności przekazu, co stanowi istotny walor edukacyjny i estetyczny. Brak koloru nie oznacza jednak braku wyrazu – wręcz przeciwnie, wymaga od twórców większej precyzji w budowaniu narracji i wywoływaniu emocji. Świetnymi przykładami takich komiksowych form mogą być omawiana już wcześniej *Lauma* Karola „KRL” Kalinowskiego, dwutomowa francuska seria „Jaś Ciekawski” Matthiasa Picarda (o której więcej w dalszej części rozprawy) czy *YE*³⁰⁰ Guilherme’a Petreca, młodego brazylijskiego artysty, który już zdobywa uznanie na międzynarodowej scenie komiksowej.

Czarno-biała stylistyka często sięga po tradycje i inspiracje związane z klasycznymi formami sztuki, takimi jak drzeworyt, grafika czy rysunek techniczny. Taka estetyka pozwala na większe zróżnicowanie tonów i faktur, co dodaje głębi i wyrazistości ilustracjom. Dzięki temu młodzi czytelnicy mogą skupić się na szczegółach rysunku, dostrzegać niuanse w mimice postaci, a także lepiej zrozumieć dynamikę kompozycji. W efekcie komiksy w czerni i bieli stają się narzędziem kształtującym wrażliwość wizualną i wyobraźnię dzieci. Monochromatyczna forma niesie ze sobą także istotne wyzwania. Bez koloru, który mógłby ułatwiać rozróżnianie postaci, przedmiotów czy miejsc, twórcy muszą znaleźć inne sposoby na wyróżnienie i zróżnicowanie elementów narracji. W praktyce oznacza to większy nacisk na kontrast, grubość linii, kształty oraz grę światła i cienia. W ten sposób komiksy te rozwijają u dzieci zdolność do abstrakcyjnego myślenia i interpretacji wizualnych symboli; jest to szczególnie ważne w kontekście ich dalszego rozwoju intelektualnego i artystycznego. Nie bez znaczenia pozostaje także wpływ czarno-białych komiksów na sposób, w jaki dzieci

³⁰⁰ *YE* to baśniowa opowieść o dojrzewaniu i przezwyciężaniu strachu, której głównym bohaterem jest chłopiec o imieniu YE. Przygody tej postaci rozgrywają się w magicznych krainach wykreowanych przez wyobraźnię autora. W komiksie czytelnik może znaleźć elementy mistycyzmu przywodzącego na myśl japońską animację, niepokojącą grozę, rozmach rodem z *Cirque de Soleil*, a także wiedźmy, piratów i tajemnicze postaci. Wszystko to zostało pięknie i wyraziście zilustrowane, tworząc fascynującą, wielowarstwową opowieść. Zob. G. Petrecu, *Ye*, przeł. M. Cichy, Warszawa 2018.

angażują się w lekturę. Ograniczona paleta barw zmusza młodego czytelnika do większego skupienia i aktywnego udziału w procesie interpretacji. Odbiorcy muszą bardziej zaangażować wyobraźnię, aby „dodać” kolory, które mogłyby pasować do sceny lub postaci (co z kolei może wzmacniać ich kreatywność). Co więcej, prostota i oszczędność środków wyrazu mogą sprzyjać koncentracji na fabule i dialogach, a to z kolei ma duże znaczenie w rozwijaniu umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Jednym z wielu wyjątkowych elementów kultury japońskiej wciąż jest – obok Pokémonów, Hello Kitty i walkmana – manga³⁰¹, którą przy okazji poruszanego wątku chciałbym głębiej omówić. Zanim pojawiła się w formie, w jakiej znana jest dziś, musiało upłynąć wiele lat. Za protomangę uważa się między innymi średniowieczne zwoje nazywane *emaki-mono*. Dzieła te podejmowały tematykę zarówno religijną, jak i świecką. Charakterystyczne było dla nich połączenie tekstu z ilustracjami. Powstające w okresie Edo³⁰² utwory przedstawiały głównie legendy lub historie słynnych mnichów. Ta forma utrwalenia wypowiedzi dotarła do Japonii z Chin. Ewa Witkowska, zajmująca się zagadnieniami mangi w polskiej humanistyce, pisze: „Dzisiejsza manga ma stanowić połączenie tej tradycji z wpływami amerykańskiej popkultury, w tym filmów, animacji i przede wszystkim komiksu, który dotarł do Japonii wraz z amerykańskimi wojskami po zakończeniu II wojny światowej”³⁰³. Badaczka prezentuje sylwetkę Osamu Tezukiego, którego Japończycy tytułują „bogie mangi”. Naukowczyni zwraca uwagę na to, jak duży wpływ miała jego twórczość i styl pracy na współczesne oblicze tej sztuki.

Wiele z cech, które kojarzą się zachodniemu czytelnikowi z tą odmianą komiksu, wprowadził właśnie on. Zafascynowany kinem, m.in. filmami DeMille’a i Chaplina, naśladował w swoich pracach ruchy kamery filmowej, stosując różne ujęcia, zbliżenia czy statyczne kadry, by oddać wrażenie ruchu.

³⁰¹ Terminem najczęściej kojarzonym z komiksową twórczością na terenach Azji jest *manga*, określenie to tak mocno zdomowało się w powszechnej świadomości, że zaczęło obejmować niemal wszystkie formy sztuki komiksowej pochodzące z krajów azjatyckich. Tymczasem rzeczywistość jest znacznie bardziej złożona. Poza japonizmami takimi jak *manga*, we wschodniej Azji funkcjonuje cała gama odrębnych tradycji i konwencji komiksowych. Na Tajwanie popularne są na przykład *lianhuanhua* – krótkometrażowe komiksy obrazkowe wydawane w formie broszur, często o tematyce historycznej lub dydaktycznej. Z kolei w Korei Południowej wyróżnia się *manhwa*, czyli komiksy o stylistyce zbliżonej do mang, ale z własnymi, rozpoznawalnymi cechami formalnymi i tematycznymi. Należy też wspomnieć o chińskich *lianhuanhua* oraz *manhua* – komiksy chińskie, które stanowią odrębną gałąź tej sztuki, niepodlegającą wpływom japońskim. Tak bogata różnorodność nazewnictwa odzwierciedla wielość lokalnych tradycji, technik, sposobów narracji i tematyki w obszarze azjatyckiej sztuki komiksowej, przekraczającej daleko poza utarte schematy postrzegania tej dziedziny twórczości.

³⁰² Okres w historii Japonii trwający od 1603 do 1868 roku, w którym władzę sprawowali szoguni z rodu Tokugawa.

³⁰³ E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012, s. 79.

Łączył to z uroczymi rysunkami, wzorowanymi na klasycznych animacjach Disneya, które uwielbiał: tworzone przez niego postacie miały okrągłe twarze oraz wielkie oczy, tak kojarzone dzisiaj z mangą³⁰⁴.

Te cechy postaci i tworzenia bohaterów przez lata rozwijały się i, mimo że każdy artysta tworzący mangę ma swój własny, indywidualny styl, można zauważyć podobieństwa. Popularność omawianego fenomenu potwierdza fakt, iż uznano go za część sztuki użytkowej³⁰⁵. Co więcej, pod koniec lat dziewięćdziesiątych sprzedaż mang w Japonii stanowiła około czterdziestu procent ogólnej sprzedaży książek i czasopism³⁰⁶. Powodem takiego stanu jest zmiana sposobu odbierania tej formy sztuki przez społeczeństwo – manga nie była traktowana jako rozrywka adresowana tylko do dzieci i młodzieży, lecz do całych pokoleń. Bibliotekoznawczyni Katarzyna Bikowska podsumowuje to zagadnienie: „Ekspansja japońskiego komiksu spowodowała, że stał się on symbolem kultury tego kraju, także poza jego granicami”³⁰⁷. Kulturoznawcy Helena Jadwiszczok-Molencka oraz Jacek Molencki dodają:

Istotne jest również stanowisko japońskich badaczy, według których popkultura to niezwykle dobry produkt eksportowy, gdyż ociepla wizerunek Japończyków wśród pokoleń pamiętających o ich zbrodniach wojennych. Kiyoyuki Kosaka stwierdza nawet, że manga stanowi produkt dla każdej płci, grupy społecznej oraz pokolenia, gdyż nie jest jednorodnym zjawiskiem, a wiele z powstających dzieł stoi na wysokim poziomie tematycznym, narracyjnym i artystycznym³⁰⁸.

Na przestrzeni lat wykrystalizowało się wiele typów mang. Ta gatunkowa struktura jest niezwykle skomplikowana, a powstawanie nowych odmian determinuje ich treść oraz odbiorców. Najpopularniejszym rozróżnieniem jest to, które dzieli je ze względu na płeć oraz wiek czytelników: *josei* (kierowane do dorosłych kobiet), *seinen* lub *hentai* (adresowane do dorosłych mężczyzn), *shōjo* (przeznaczone dla młodych kobiet i nastoletnich dziewczyn), *shōnen* (dedykowane młodym mężczyznom i nastoletnim chłopcom), *kodomo-muke* (dla dzieci). Należy jednak pamiętać, że w każdym z tych gatunków kryją się inne – pomniejsze.

³⁰⁴ Tamże, s. 80.

³⁰⁵ Zob. K. Zarychta, *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej”, nr 7/2015, s. 159-172.

³⁰⁶ Zob. B. Kurc, *Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Łódź 2003, s. 78.

³⁰⁷ K. Bikowska, *Manga w bibliotece*, „Biuletyn EBIB”, nr 7(141)/2013, <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/445/536> [dostęp: 01.08.2024].

³⁰⁸ H. Jadwiszczok-Molecka, J. Molecki, *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych*, [w:] *Patrzeć i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 200.

Przykładami mogą być: *mahō-shōjo* znane również pod nazwami *mahou-shoujo* oraz *magical girls* – to opowieści o nastoletnich dziewczynach, które mają za zadanie uratować świat³⁰⁹; *isekai* – w tym rodzaju mang bohaterzy przenoszą się do równoległego świata, zazwyczaj jest to rzeczywistość bogów; czy *gekiga* – to utwory skierowane do dojrzałych czytelników – podejmowana tematyka często dotyczy problemów społecznych oraz politycznych. Obecnie manga traktowana jest zarówno jako sztuka wysoka, jak i część popkultury³¹⁰. Mnogość jej kategorii jest niezwykła – od sensacji, przez komedie romantyczne, aż po mrozące krew w żyłach opowieści o śmiercionośnych istotach pochodzących z innych wymiarów³¹¹.

Utworem, któremu chciałbym się bliżej przyjrzeć i omówić jest manga *Jak leczyć magiczne stworzenia. Dziennik medycyny magicznej*³¹² (oryg. *Watashi to Sensei no Genjuu Shinryouroku*). Ta fascynująca opowieść osadzona jest w świecie, gdzie magia i fantastyczne stworzenia są częścią codziennego życia. Pierwsze wydanie mangi miało miejsce w 2016 roku, a do 2020 roku na rynku ukazało się łącznie pięć tomów (seria zakończona). Fabuła mangi koncentruje się na losach głównego bohatera, wykwalifikowanego lekarza specjalizującego się w medycynie magicznej. W przedstawionym świecie bohater opiekuje się różnorodnymi, często niezwykłymi stworzeniami. Manga w sposób przystępny i humorystyczny przedstawia wyzwania związane z leczeniem istot obdarzonych nadprzyrodzonymi zdolnościami, ukazując jednocześnie złożoność problemów zdrowotnych, z którymi się borykają.

Ilustracje w tej mandze, mimo ograniczenia do dwóch barw, potrafią skutecznie budować atmosferę, oddając różnorodność przedstawionego świata poprzez zróżnicowane tonacje i kontrasty. Wykorzystanie światła i cienia, dynamiczne linie oraz różnorodność faktur sprawiają, że obrazy nabierają głębi i przestrzenności (rys. 22a; rys. 22b). Specyfika czarno-białych ilustracji jest o tyle interesująca, że wymaga od młodych odbiorców

³⁰⁹ Przykładem niezwykle popularnym na rynku światowym może być wydawana w latach dziewięćdziesiątych *Czarodziejka z Księżycy* – seria stworzona przez mangakę Naoko Takeuchi.

³¹⁰ Powstała nawet manga *Aż do nieba. Tajemnicza historia Polski* (*Ten no hate made*) opisująca życie Józefa Poniatowskiego autorstwa japońskiej twórczyni Riyoko Ikeda. Zapowiedziana została także adaptacja serialowa japońskiego komiksu *Chi.: Chikyuu no Undou ni Tsuite* (*About the Movement of the Earth*). Autorem tej pozycji jest mangaka o pseudonimie Uoto. Artysta zaczerpnął inspirację z życia i dzieł Mikołaja Kopernika. Warto podkreślić, że utwór został wyróżniony w 2022 roku prestiżową Nagrodą Kulturalną im. Tezuki Osamu. Fakt ten potwierdza wysoki poziom artystyczny i intelektualny tej pracy, która w ciągu 2 lat (2020-2022) doczekała się publikacji 8 tomów, obejmujących łącznie 62 rozdziały.

³¹¹ Fragment poświęcony historii mangi, jej typologii oraz wybranym koncepcjom teoretycznym został opracowany na podstawie tekstu: K. Wrzeszcz, *Ujęcie tematyki homoseksualnej w mangach*, „Facta Ficta. Journal of theory, narrative and media”, nr 9/2022, s. 95-112.

³¹² Kaziya, *Jak leczyć magiczne stworzenia. Dziennik medycyny magicznej*, t. 1, przeł. M. Zdonek, Warszawa 2019.

większego zaangażowania w proces czytania i interpretacji. Brak koloru nie jest tutaj postrzegany jako ograniczenie, lecz jako narzędzie, które pobudza wyobraźnię i pozwala skupić się na samej opowieści oraz emocjach wyrażanych przez postaci. W mandze Kaziya monochromatyczność podkreśla również tradycyjny charakter rysunku łączącego w sobie klasyczną technikę z nowoczesną narracją. Takie rozwiązanie tworzy pomost między przeszłością a współczesnością w sztuce komiksowej.



Rys. 22a – Kaziya, *How to Treat Magical Beasts*. *Mine and Master's Medical Journal*, t. 1, przeł. A. Liu, J. Goh, Los Angeles 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Mangę czyta się od prawej do lewej, co wymaga od zachodnich czytelników pewnej adaptacji i zmiany nawyków. Ten odmienny układ stron i kadrów wpływa na percepcję narracji oraz na tempo, w jakim historia jest odbierana. Dla młodych odbiorców, którzy dopiero uczą się struktury i rytmu komiksu, takie doświadczenie może być zarówno wyzwaniem, jak i fascynującą przygodą, uczącą nowych sposobów postrzegania opowieści obrazkowych.

W *Jak leczyć magiczne stworzenia...* oraz wielu podobnych dziełach komiksowych, ograniczenie się do czerni i bieli sprzyja minimalizmowi, który pozwala skupić się na narracji oraz dynamice kadrów. Linie i kontrasty zyskują tu szczególne znaczenie, a rysownicy wykorzystują szeroką gamę tonacji, od delikatnych odcieni szarości po głęboką czerń, aby

stworzyć bogate, wielowymiarowe światy. Charakterystycznym elementem jest zróżnicowanie kreski, która potrafi być zarówno delikatna i subtelna, jak i mocna oraz zdecydowana. Pomaga to w oddaniu zarówno spokojnych (rys. 22a) i dynamicznych scen (rys. 22b). Kolor pojawia się w mandze często w ograniczonym zakresie, np. na stronach tytułowych lub w scenach o szczególnym znaczeniu – jego obecność nabiera wyrazistego i symbolicznego charakteru. Taki zabieg może służyć do wyróżnienia ważnych postaci lub przedmiotów, które odgrywają istotną rolę w fabule. Może także podkreślać zmiany nastroju czy magiczny aspekt danego fragmentu. Wprowadzenie koloru w mangach dodaje głębi interpretacyjnej i może znacząco wpłynąć na odbiór historii. Dla młodych czytelników, którzy zazwyczaj kojarzą kolor z intensywnością emocji i szczegółowością świata przedstawionego, takie użycie barw pełni funkcję szczególnego narzędzia narracyjnego. Może to służyć jako wprowadzenie do bardziej skomplikowanych aspektów wizualnych w komiksach, ucząc młodych odbiorców zwracania uwagi na subtelne różnice i konteksty, które nie zawsze są wyrażane poprzez oczywiste środki artystyczne.



Rys. 22b – Kaziya, *How to Treat Magical Beasts*. *Mine and Master's Medical Journal*, t. 1, przeł. A. Liu, J. Goh, Los Angeles 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Czarno-biała estetyka mangi jest wynikiem między innymi uwarunkowań historycznych czy artystycznych, które ukształtowały ten wyjątkowy gatunek komiksu w

Japonii. Tradycja tworzenia utworów w monochromatycznym stylu ma głębokie korzenie sięgające okresu powojennego, kiedy to japoński rynek komiksowy zaczął gwałtownie się rozwijać. Na wybór takiej estetyki wpłynęły zarówno względy praktyczne, jak i artystyczne. Produkcja komiksów w tej formie była znacznie tańsza i szybsza niż druk w pełnym kolorze. W latach powojennych Japonia doświadczyła szybkiego rozwoju gospodarczego, a manga stały się masowo produkowanym medium, które musiało sprostać rosnącemu zapotrzebowaniu. Tworzenie w ten sposób pozwoliło na obniżenie kosztów druku oraz przyspieszenie cyklu produkcyjnego. Dzięki temu manga mogła stać się dostępna dla szerokiej publiczności, co przyczyniło się do jej ogromnej popularności. Monochromatyczność była i jest także kwestią artystycznego wyboru. Ilustratorzy rozwinęli niezwykle wyrafinowany styl narracji wizualnej, w którym kontrasty, linie oraz różnorodność tonów budują atmosferę i nadają opowieści wyrazistą dynamikę. Czernie, biele i odcienie szarości stały się nieodłącznym elementem języka wizualnego mangi, umożliwiając twórcom wyrażanie szerokiego spektrum emocji oraz oddanie złożoności świata przedstawionego za pomocą prostych, ale sugestywnych środków artystycznych. Kolejnym istotnym czynnikiem jest tempo, w jakim manga są tworzone. Autorzy, często pracujący pod dużą presją czasu, muszą dostarczać nowe rozdziały z cyklicznością tygodniową lub miesięczną. Praca w czerni i bieli pozwala na szybsze tworzenie ilustracji, co jest niezbędne przy tak intensywnym harmonogramie publikacyjnym. Warto zauważyć, że czarno-biała estetyka jest także głęboko zakorzeniona w japońskich sztukach wizualnych. Tradycyjne drzeworyty *ukiyo-e* popularne w okresie Edo, również wykorzystywały ograniczoną paletę barw. To dziedzictwo sprawia, że omawiany fenomen, nawet w swojej nowoczesnej formie, pozostaje w dialogu z tradycją japońskiej sztuki, wykorzystując czarno-białą estetykę jako narzędzie do tworzenia złożonych i głębokich opowieści.

Architekt(s)tura w mangach dla najmłodszych czytelników przejawia się przede wszystkim w starannym budowaniu przestrzeni narracyjnej dostosowanej do percepcji i potrzeb odbiorcy. Szczególną uwagę przykładą się do prostoty i czytelności układu kadrów ułatwiających zrozumienie i śledzenie opowieści. Plansze są zwykle większe i bardziej uporządkowane niż w mangach dla dorosłych, co pomaga młodym czytelnikom w nawigacji po stronach i łatwiejszym przyswajaniu historii. Ważnym elementem architekt(s)ury jest również sposób, w jaki twórcy manipulują przestrzenią i czasem w obrębie kadrów. Manga dla dzieci często wykorzystują bardziej statyczne układy, które pozwalają na dłuższe zatrzymanie się na poszczególnych scenach, co sprzyja refleksji i pogłębia zrozumienie fabuły. Proste, klarowne linie i wyraziste kontury są preferowane, aby postacie i tła były

łatwo rozpoznawalne i zrozumiałe dla najmłodszych. Architek(s)toniczne znaczenie kolorystyki, a właściwie jej nieobecność, jest wieloaspektowa. Przede wszystkim, czarno-biała paleta barw staje się narzędziem do podkreślenia symboliki i znaczeń ukrytych w rysunkach. Ograniczona kolorystyka skłania czytelników do zwracania uwagi na detale, tekstury, oraz cienie, które często pełnią funkcję sugestii emocjonalnych i nastrojowych. W ten sposób architek(s)tura wizualna mangi angażuje czytelnika w aktywny proces interpretacji, podczas którego każdy element rysunku może nabrać nowego, głębszego znaczenia.

W przypadku mang dla najmłodszych, kolor – lub raczej jego brak – silnie wpływa na kształtowanie emocji i nastroju opowieści. Prosta, ograniczona paleta może wprowadzać poczucie spokoju i porządku, co jest ważne dla młodszych odbiorców, podczas gdy bardziej dynamiczne i złożone układy tonalne mogą wzbudzać emocje takie jak napięcie czy ekscytacja. Architek(s)tura kolorystyczna, nawet w swojej minimalistycznej formie, jest więc narzędziem, które pozwala twórcom mang na subtelne, ale efektywne budowanie emocjonalnej głębi i atmosfery. W ostatecznym rozrachunku kolorystyka w mandze – niezależnie od tego, czy jest obecna w pełni, czy jedynie sugerowana poprzez czerń i biel – stanowi integralny aspekt architek(s)tonicznej konstrukcji dzieła. Ma bezpośredni wpływ na sposób, w jaki czytelnik odbiera i interpretuje historię, a także na to, jak nawiguje po ilustracjach. W ten sposób przytoczony wątek kolorystyki funkcjonuje nie tylko jako element estetyczny, ale również jako istotny komponent struktury narracyjnej, wpływający na to, jak manga jest tworzona, odbierana i przeżywana przez czytelników.



W architek(s)turze komiksów dla najmłodszych czytelników to, co widzimy na pierwszy rzut oka po otwarciu książki, pełni istotną rolę. Każdy element wizualny, niezależnie od jego charakteru, powinien być traktowany z starannością, gdyż wszystkie tworzą harmonijną całość.

Styl ilustracyjny artysty wnosi unikalną jakość do komiksu, stanowiąc integralny składnik jego struktury architek(s)tonicznej. Indywidualne podejście twórcy do formy, linii oraz sposobu przedstawienia postaci czy tła definiuje estetykę utworu i wpływa na sposób jego organizacji. W tym kontekście istotne jest, aby ilustrator traktował każdy rysunek z równą pieczołowitością; dzięki temu będzie możliwe wykreowanie spójnej przestrzeni wizualnej, w której czytelnik może poruszać się płynnie, bez zakłóceń. Nadmierne

wyeksponowanie jednego komponentu – stylu, koloru czy formatu – bez wyraźnego uzasadnienia może prowadzić do wrażenia nierównowagi w obrębie publikacji. Kolorystyka w komiksach dla najmłodszych ma znaczenie porównywalne z innymi elementami wizualnymi: barwy wywołują emocje, budują nastrój i potrafią symbolicznie zaznaczyć istotne momenty fabularne. Ich odbiór wymaga jednak indywidualnego podejścia, ponieważ każdy utwór wizualny stanowi autonomiczną kompozycję. Analiza powinna zatem uwzględniać zarówno kontekst kulturowy, jak i autorską intencję.



Rys. 23 – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [materiały ze zbiorów prywatnych Agaty Mianowskiej, udostępnione na potrzeby rozprawy].

Powyższa ilustracja (rys. 21) przedstawiająca proces twórczy związany z doбором kolorystyki w komiksie *Bardzo dzika opowieść*. Ujawnia on, jak ważnym elementem w architektonice dzieła jest odpowiednie dobranie barw. Artystka, dokonując prób i eksperymentów z różnymi paletami kolorystycznymi, poszukiwała rozwiązania, które

najlepiej odda atmosferę i emocje poszczególnych scen. Proces ten pokazuje, że kolorystyka nie jest przypadkowa, lecz wymaga precyzyjnych decyzji artystycznych, które bezpośrednio wpływają na odbiór całego dzieła. Te próby znalezienia odpowiedniego rozwiązania kolorystycznego mają zasadnicze znaczenie dla finalnego kształtu komiksu, ponieważ wpływają na to, jak czytelnik będzie interpretował i przeżywał przedstawioną historię.

Rozdział 6.

Architek(s)tura słowa.

Jak komiksy dla dzieci uczą, bawią i opowiadają

Podstawową różnicą między komiksem a tradycyjną literaturą jest sposób przekazywania narracji. W komiksie to obraz stanowi główny środek wyrazu, podczas gdy w literaturze funkcję tę pełni przede wszystkim słowo. W literaturze niezależnie od jej rodzaju – czy to w prozie, poezji, czy dramacie – słowo pełni funkcję fundamentu, na którym opiera się cała struktura narracyjna i znaczeniowa. To poprzez słowo czytelnik wnika w świat przedstawiony, poznaje postaci, ich uczucia oraz relacje. Natomiast w komiksie tekst ma najczęściej charakter uzupełniający. Słowo, choć istotne, nie tworzy samoistnie spójnej struktury, lecz jest rozproszone i współlistnieje z obrazem pełniącym funkcję głównego nośnika informacji. Element wizualny w komiksie nie tylko ilustruje tekst, ale często samodzielnie kreuje fabułę.

O ile bowiem tradycyjna ilustracja w książce literackiej działa zazwyczaj jako element uzupełniający, wzbogacając przekaz słowny, o tyle w komiksie obraz i tekst są nierozdzielnie ze sobą związane, tworząc wspólnie unikalną formę narracji. Jeśli więc określimy komiks mianem „literatury graficznej” lub „obrazkowej”, użycie terminu „literatura” nabiera tu charakteru metaforycznego. W tym znaczeniu „literatura” odnosi się nie tylko do słowa pisanego, ale do każdego rodzaju przekazu, który podlega procesowi lektury i interpretacji. Odbiór komiksu przypomina proces czytania, ponieważ wymaga od czytelnika (najczęściej) linearnego śledzenia narracji, która rozwija się zarówno poprzez obrazy, jak i tekst³¹³.

Warto jednak zauważyć, że komiks skierowany do młodszych odbiorców, może również spełniać cele edukacyjne i wychowawcze, które odróżniają go od dzieł adresowanych do dorosłych. Tekst i obraz w komiksach dla dzieci muszą być odpowiednio dostosowane do poziomu rozwojowego młodego czytelnika. Oznacza to, że narracja

³¹³ Wątek ten komiksoznawcy podejmują najczęściej przy okazji próby wypracowania definicji omawianego fenomenu. Zob. J. Szyłak, *Komiks*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 262–268; czy Birek W., *Komiks*, [w:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazdy, Warszawa 2012, s. 479–482. Istotne stanowisko wokół publikacji teoretycznokomiksowych zajmuje Bartosz Kurc pisząc: „umieszczenie hasła »komiks« w słownikach poświęconych terminom literackim czy sytuowanie go w kręgu tradycyjnych sztuk plastycznych, na tle których gatunek wypada dość blado, wydaje się nieporozumieniem, ponieważ komiks nie jest ani literaturą, ani malarstwem”. B. Kurc, *Komiks. Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Koluszki 2021, s. 9. Kierując się jego postawą, możemy – spośród definicji słownikowych – wskazać jedną, poruszającą interesujący nas na ten moment element: „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”. K. Lichtblau, *Komiks*, [w:] *Interpretacyjny słownik terminów kulturowych*, red. J. Madejskiego, S. Iwasiowa, Szczecin 2014, s. 84. Wobec powyższego tym, co pozwala na prowadzenie narracji – werbalnej oraz wizualnej – umożliwiającej pokazanie danego wątku w ciągu przyczynowo-skutkowym, jest wielokrotnie wspomniana sekwencyjność.

obrazowa powinna być klarowna, a tekst nieskomplikowany, aby ułatwić dziecku zrozumienie przekazywanych treści. Można przy tym powiedzieć, że komiks działa jak pomost między światem obrazów a światem słowa, wprowadzając młodego odbiorcę w kontekst kulturowy w sposób naturalny i angażujący.

Do zagadnień dialogu i narracji w komiksie odnosił się Wojciech, badając różnorodne formy pogranicznych komiksu i opisując relację pomiędzy nimi a sztukami sąsiednimi. Uczony zauważył, że różnice między dialogiem a narracją w opowieściach graficznych są szczególnie widoczne w tych formach komiksowych, które mogą całkowicie rezygnować z narracji słownej. Birek wskazuje na dwa typy komiksów, w których słowna narracja nie występuje: komiks „niemy” i komiks dialogowy. W komiksie niemym występuje brak tekstu słownego. Narracja jest przekazywana wyłącznie za pomocą obrazów, co wymaga od czytelnika aktywnego zaangażowania w interpretację wizualną. Komiks dialogowy z kolei ogranicza tekst do dialogów, wyłączając wszelkie formy narracji słownej. W takim przypadku narracja obrazu jest wzmocniona przez wypowiedzi postaci, jednak nie ma tu klasycznego narratora (trzecioosobowego), który opisywałby tło wydarzeń lub myśli postaci, jak to ma miejsce w literaturze³¹⁴.

Na tym etapie rozważań można postawić tezę (której słuszność w tym rozdziale będę sprawdzał), że w komiksach skierowanych do dzieci najczęściej spotykaną formą tekstu są dialogi, podczas gdy komiksy całkowicie nieme stanowią rzadkość, podobnie jak utwory, w których dominuje tekst narracyjny. Struktura bazująca głównie na dialogach jest wyraźnie preferowana w literaturze komiksowej dla młodych odbiorców, co można zaobserwować na przykładzie wielu popularnych serii komiksowych przeznaczonych dla dzieci, takich jak seria „Bajka na końcu świata” czy wiele mang. W tego typu komiksach dialogi są podstawowym narzędziem narracyjnym; nadają rytm opowieści, rozwijają akcję i ułatwiają dzieciom zrozumienie relacji między bohaterami.

Warto zauważyć ich prostą i bezpośrednią formę komunikacji, która jest łatwa do przyswojenia. Dzieci, które dopiero uczą się czytać, często potrzebują wsparcia w postaci

³¹⁴ Następnie badacz wyszczególnia i opisuje zróżnicowane natężenie danych elementów w kontekście i powinowactwie z obrazem. Podkreśla jednak, że „zapropozowane wyżej kryteria typologii rodzajów relacji między narracją słowną a obrazową sprawiają czasami niejakie kłopoty w zastosowaniu do całych utworów, mogą okazać się przydatne do opisu ich mniejszych części kompozycyjnych, których określone funkcje w strukturze utworu wymuszają nieraz zastosowanie jednej z określonych tu form powiązania obu tworzyw”. W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 141. W kontekście całości rozważań badacz wskazuje, że choć istnieją wyraźne różnice między komiksem a sąsiadującymi z nim formami artystycznymi, to w praktyce często dochodzi do zacierania się granic. W wielu przypadkach można dostrzec tendencję do łączenia cech różnych dziedzin, co prowadzi do powstawania form pośrednich, które łączą elementy komiksu z innymi sztukami.

jasnych, zrozumiałych komunikatów, niesklaniających do prowadzenia zbyt skomplikowanego procesu interpretacyjnego. Dialogi spełniają tę funkcję, pozwalając dziecku na szybkie śledzenie fabuły oraz zrozumienie relacji między bohaterami. W takich dziełach wymiany zdań między bohaterami są prostolinijne, zabawne i często opatrzone ilustracjami wyrażającymi emocje postaci. Rzadko spotykane komiksy nieme mogą stanowić wyzwanie dla dzieci, które dopiero rozwijają swoje umiejętności czytania i interpretacji wizualnej. W takich komiksach cała narracja musi być przekazywana wyłącznie poprzez obrazy, co wymaga od czytelnika bardziej zaawansowanego poziomu wyobraźni i zdolności do zrozumienia kontekstu wizualnego.

Tendencja do preferowania dialogów w komiksach dla dzieci może wynikać również z tego, że to właśnie one pomagają budować relacje między postaciami. Jest to istotne w kontekście tworzenia bliskiego związku emocjonalnego młodego czytelnika z bohaterami opowieści. Dzieci łatwiej identyfikują się z bohaterami, których słowa i działania są im bliskie i zrozumiałe. Dialogi umożliwiają łatwiejsze wprowadzenie do utworu humoru oraz codziennych sytuacji, z którymi dziecko może się utożsamiać. Warto również zauważyć, że wymiany zdań mogą mieć walor edukacyjny, jak dzieje się to w przypadku *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*. Za sprawą zawartych w komiksie dialogów dzieci uczą się nowych słów, konstrukcji zdaniowych oraz poprawnych form komunikacji. Komiksy mogą więc wspierać rozwój językowy dzieci.

Relacja między tekstem a obrazem stanowi fundament skuteczności i spójności przekazu. Zasadniczą istotą tej relacji jest umiejętne dopełnianie się tych dwóch elementów, tak, aby tworzyły one harmonijną całość, w której tekst i obraz wzajemnie się uzupełniają, wzmacniając przekaz fabularny. Tekst w komiksie dostarcza nie tylko informacji, ale również kontekstu pomagającego czytelnikowi zrozumieć znaczenie obrazów. Na przykład dialogi mogą wyjaśniać działania postaci, nadając im sens i głębię emocjonalną, podczas gdy narracja może dostarczać tła fabularnego lub wewnętrznych przemyśleń bohaterów, które nie byłyby w pełni uchwytnie za pomocą samego obrazu. Obraz z kolei oferuje natychmiastową i intuicyjną percepcję wydarzeń, miejsc i postaci, umożliwiając czytelnikowi szybkie zanurzenie się w świecie przedstawionym. Obrazy potrafią również wyrazić subtelne emocje, atmosferę oraz dynamikę akcji – elementy, których oddanie wyłącznie przez tekst byłoby znacznie trudniejsze i mniej efektywne. Ich wielotworzywowe połączenie tworzy

ikonotekst³¹⁵ zaprojektowany do wsparcia rozwoju, edukacji i emocjonalnej stymulacji młodego odbiorcy.

Dymki i cichy upadek muru

W kontekście analizy komiksów skierowanych do dzieci warto przyjrzeć się szczególnie istotnemu komponentowi, jakim są dymki. Stanowią one fundamentalny element struktury komiksowej, służący do przekazywania wypowiedzi bohaterów lub ich myśli³¹⁶. Ich zadaniem jest wizualne oddzielenie tekstu od reszty obrazu oraz wskazanie, kto jest autorem wypowiedzi³¹⁷. Dymki umożliwiają dynamiczne prowadzenie dialogów, pozwalając na bezpośrednie przedstawienie interakcji między postaciami, co angażuje odbiorców i ułatwia im śledzenie akcji. Birek podczas ustaleń terminologicznych stworzył opis:

Dymek – graficzna enklawa tekstu słownego, będącego zapisem wypowiedzi postaci. Jej parametry graficzne (kształt, rodzaj obramowania, kolor, ukierunkowanie „wskaźnika”) określają charakter, niektóre właściwości oraz identyfikują nadawcę wypowiedzi. W odróżnieniu od wypowiedzi dialogowych tekst narratora wpisany jest w enklawy o odmiennych właściwościach graficznych (inny kształt, kolor, brak „wskaźnika”, a nawet szczególne usytuowanie w kadrze czy też poza nim), które na użytek tej pracy z braku powszechnie przyjętego terminu proponuję nazywać **połem narracji** lub **panelem narracyjnym**³¹⁸.

³¹⁵ Ikonotekst w kontekście komiksu odnosi się do złożonego systemu komunikacyjnego, w którym tekst i obraz są ze sobą nierozzerwalnie związane, tworząc jednolitą całość narracyjną. Pojęcie to podkreśla, że w komiksie znaczenie nie wynika wyłącznie z samego tekstu ani z samego obrazu, lecz z ich wzajemnej interakcji. Ikonotekst nie jest więc jedynie prostym zestawieniem słów i ilustracji, ale raczej dynamicznym związkiem, w którym oba elementy wzajemnie się dopełniają, wpływając na interpretację i odbiór całego dzieła. Obrazy mogą rozwijać lub kontrastować z treścią zawartą w tekście, a tekst może wyjaśniać, wzbogacać lub przewartościowywać to, co jest przedstawione wizualnie. W ten sposób ikonotekst tworzy specyficzną formę narracji, gdzie słowo i obraz współpracują, aby przekazać treści, które byłyby trudne lub niemożliwe do wyrażenia w innym medium. „Ikonoteksty, podobnie jak książki obrazkowe, mogą występować w różnych odmianach, spośród których tylko część spotykamy w komiksach, część tylko w książkach obrazkowych, część zaś jest wspólna i jednym, i drugim, i to wspólna do tego stopnia, że jednych od drugich odróżnić nie sposób”. Szyłak J., *To ptak! To samolot! To ikonotekst! Książka – komiks – picturebook (medium czy media?), [w:] Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, M. Michał, Poznań 2014, s. 22.

³¹⁶ W języku włoskim element ten jest tak istotny, że określenie *fumetti* czyli „dymki” służy jednocześnie jako zastępstwo dla angielskich zwrotów *comic* oraz *strip*.

³¹⁷ Zdarzają się sytuacje, w których dymek nie posiada wskaźnika określającego nadawcę wypowiedzi. Ma to miejsce wtedy, gdy postać mówiąca nie jest widoczna lub nie można jej zidentyfikować (głos jest słyszalny, ale nie wiadomo, kto mówi). Brak takiego referencyjnego wskaźnika sam w sobie staje się informacją, sugerującą niemożność rozpoznania nadawcy.

³¹⁸ W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 35.

Dymki w komiksie funkcjonują jako graficzne enklawy tekstu, które oddzielają wypowiedzi postaci od reszty obrazu, jednocześnie nadając im specyficzny charakter. Kształt, rodzaj obramowania, kolor oraz ukierunkowanie wskaźnika dymka mogą znacząco wpływać na interpretację emocji oraz intonacji wypowiedzi. Na przykład zaokrąglone dymki są typowe dla standardowych dialogów, podczas gdy dymki o postrzępionych krawędziach mogą sygnalizować krzyk lub silne uczucie. W dalszej części badacz rozwija:

Wartość informacyjna dymka obejmuje z reguły sam fakt mówienia, identyfikuje nadawcę za pomocą graficznego wskaźnika oraz określa pewne parametry wypowiedzi, jak jej akustyczne natężenie czy formę emisji dźwięku: inaczej wygląda dymek, zawierający (i denotujący) szept (w klasycznym komiksie amerykańskim przyjęło się np. oznaczać ten rodzaj wypowiedzi przez nadanie konturowi dymka formy linii przerywanej), inaczej – zwykłą głośną wypowiedź, a jeszcze inaczej – krzyk (często poprzez nadanie dymkowi kształtu, pełnego ostrych, załamanych i „zębatych” krawędzi³¹⁹.

Zróznicowanie kształtu i rozmiaru dymka oraz użyty krój pisma mogą wzbogacać warstwę emocjonalną dialogu, czyniąc z dymków nie tylko narzędzie do przekazywania treści werbalnej, ale również nośnik niuansów interpretacyjnych. Tym samym dymki pełnią funkcję integralnych składników narracji wizualnej, które – w odróżnieniu od tekstu narracyjnego umieszczonego w odmiennych graficznie polach narracyjnych – precyzyjnie identyfikują nadawcę wypowiedzi i podkreślają jego cechy. Krzysztof Teodor Toeplitz jak i wielu innych komiksologów³²⁰, dodaje, że „zazwyczaj rysownicy umieszczają »dymek« tam, gdzie nakazuje to logika rysunku, a więc w miejscach pustych, zajmowanych przez neutralne tła lub przedmioty bez znaczenia. Kształt »dymku« podporządkowuje się tym przestrzeniom, przybierając tym samym formy dyktowane przez logikę kompozycji”³²¹.

³¹⁹ Tamże, s. 229.

³²⁰ „Dymek jest standardową formą osadzenia zapisu tekstu słownego w komiksie, ale – choć powszechnie kojarzony jest z tym medium, a nawet uznawany jest za jego kwintesencję – tekst może zostać w komiksie umieszczony także z pominięciem jego wyodrębnienia. W niektórych utworach okazjonalnie, zaś w innych całkowicie teksty dialogów umieszczane są bezpośrednio wewnątrz kadru bez dodatkowego graficznego wyodrębniania. Tekst umieszczony jest zazwyczaj na neutralnym, często specjalnie na tę okoliczność pozbawionym znaczących elementów ikonicznych tle, nie wyróżniającym się barwą od ikonicznego otoczenia. Można tu mówić o przezroczystym czy wirtualnym dymku, wyznaczanym wyłącznie przez układ tekstu i jego graficzną bezkolizyjność z elementami struktury ikonicznej. Czasami tekstowi towarzyszy dyskretny, zamarkowany linią wskaźnik, określający jego nadawcę; jeśli tego wskaźnika brak, tej identyfikacji dokonuje się na podstawie sąsiedztwa kompozycyjnego tekstu i określonej postaci oraz oczywiście treści tekstu”. W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 235.

³²¹ K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 21.



Rys. 24a – E. Gnone, F. Artibani, *Halloween*, t. 1 serii „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2003 [skan ze zbiorów własnych].



Rys. 24b – A. Ferrari, G. Adragna, *Serce przyjaźni*, t. 1 serii „Czarodziejki W.I.T.C.H. Nowe historie”, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2023 [skan ze zbiorów własnych].

Kanonicznym przykładem komiksów lat 90. obecnych w naszej kulturze do dziś jest seria „W.I.T.C.H.”³²² przeznaczona głównie dla młodzieży. Zadebiutowała w 2001 roku, stając się jednym z najbardziej rozpoznawalnych tytułów tego gatunku (rys. 24a). Cykl został stworzony przez włoską twórczynię Elisabett Gnone (za scenariusz odpowiada natomiast Francesco Artibani), a jej głównymi bohaterkami są nastoletnie dziewczyny – Will, Irma, Taranee, Cornelia oraz Hay Lin – które odkrywają, że posiadają magiczne moce i są strażniczkami równowagi między światem ludzi a magicznym wymiarem Meridian. Akcja koncentruje się na przygodach dziewczyn, które muszą chronić swoje światy przed różnorodnymi zagrożeniami, jednocześnie radząc sobie z codziennymi problemami młodych dorosłych. Komiksy „W.I.T.C.H.” były pierwotnie wydawane w formie miesięcznika, który zawierał jeden odcinek przygód czarodziejek. Każdy numer oferował nowe rozwinięcia fabuły, przyciągając czytelników dynamiczną akcją, ciekawymi postaciami i wyrazistą

³²² E. Gnone, F. Artibani, seria „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2001–2012.

oprawą graficzną. Seria szybko zdobyła ogromną popularność, zarówno w Europie, jak i na innych kontynentach, dzięki unikalnemu połączeniu elementów fantasy z tematyką codziennego życia nastolatek. Komiks został przetłumaczony na wiele języków, co świadczy o jego globalnym sukcesie³²³.

Na fali popularności komiksu w 2004 roku zadebiutował animowany serial telewizyjny *W.I.T.C.H. Czarodziejki*³²⁴, który przyciągnął uwagę szerokiej publiczności. Zyskał on znaczną popularność, jednak został zakończony już po pierwszym sezonie, pozostawiając wiele wątków fabularnych niedokończonych. Serial wiernie oddawał główne wątki komiksowe, choć wprowadzał także pewne modyfikacje i uproszczenia w fabule, dostosowując ją do formatu telewizyjnego. Animacja pozwoliła na poszerzenie odbiorców komiksu, docierając do dzieci i młodzieży, którzy wcześniej nie mieli styczności z wersją drukowaną.

Najbardziej aktualnym rozwinięciem marki „W.I.T.C.H.” jest wydanie *rebootu* komiksu³²⁵, które ukazało się niedawno, ponieważ pierwszy tom miał premierę w 2023 roku i już zapowiedziano kontynuację (rys. 24b). Nowa wersja serii, choć oparta na oryginalnej fabule, wprowadza nowoczesną estetykę i dostosowuje treści do współczesnych realiów i oczekiwań młodszych odbiorców. *Reboot* nie tylko odświeża szatę graficzną, ale również rozwija pewne wątki, wzbogacając je o nowe konteksty i rozwiązania fabularne. *Reboot* serii „W.I.T.C.H.” wprowadza znaczące zmiany w porównaniu do oryginalnej wersji z 2001 roku, przesuując akcent z magicznych elementów na głębsze rozwinięcie charakterów postaci. Współczesna wersja rozpoczyna historię od Elyon, przyjaciółki Corneli, co różni się od pierwotnego wprowadzenia, gdzie centralną postacią była Will. Zmiany te są widoczne również w charakterach bohaterów: mama Will została przedstawiona jako bardziej beztrocka, a Taranee, wcześniej cicha i łagodna, teraz jawi się jako naburmuszona i oschła. W nowej wersji mocno wyeksponowano także wątek piłkarski, którego wcześniej nie było. Zmiany te prawdopodobnie wynikają z chęci odświeżenia marki i dostosowania fabuły do współczesnych oczekiwań odbiorców, którzy cenią bardziej złożone postacie i aktualne

³²³ W odpowiedzi na niegasnące zainteresowanie serią, wydawnictwo Egmont podjęło się reedycji komiksu w postaci zbiorczych tomów (projekt rozpoczęty w 2021 roku dalej trwa). Te nowe wydania zbierały po kilka oryginalnych odcinków w jednym tomie, co było wygodnym rozwiązaniem dla fanów, którzy chcieli mieć całą serię skondensowaną w mniejszej liczbie woluminów. Reedycja przez Egmont przyczyniła się do odświeżenia serii i umożliwiła nowym pokoleniom czytelników odkrycie przygód czarodziejek, jednocześnie stanowiąc atrakcyjny produkt kolekcjonerski dla dawnych fanów.

³²⁴ *W.I.T.C.H. Czarodziejki* [serial], reż. M. Gordon-Bates, Włochy 2004–2006.

³²⁵ A. Ferrari, G. Adragna, seria „Czarodziejki W.I.T.C.H. Nowe historie”, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2023–teraz.

tematy, które rezonują z ich codziennymi doświadczeniami³²⁶. Zmieniona opowieść wymagała zaangażowania nowych twórców, którymi stali się scenarzysta Alessandro Ferrari³²⁷ oraz ilustratorka Giulia Adragna³²⁸.



Rys. 24c – E. Gnone, F. Artibani, *Dwanaście portali*, t. 2 serii „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2003 [skan ze zbiorów własnych].

W komiksach „W.I.T.C.H.” tekst został wkomponowany w narrację w sposób ścisły i znaczący – wpływa zarówno na rozwój fabuły, jak i na ekspresję emocji postaci. Na zaprezentowanych planszach widać, że został on zintegrowany z obrazem w sposób, który

³²⁶ Niezwykle ciekawe analizy wspomnianych wyżej wątków w serii „W.I.T.C.H.” publikuje Paulina Szulborska, popularyzatorka zagadnień związanych z popkulturą, występująca pod pseudonimem @paolaszulborska. Swoje przemyślenia prezentuje w formie krótkich filmów wideo publikowanych na platformie TikTok. Zob. P. Szulborska, TikTok, <https://www.tiktok.com/@paolaszulborska> [dostęp: 18.08.2024].

³²⁷ Alessandro Ferrari (data urodzenia nieznana, brak wiarygodnych źródeł) – włoski scenarzysta komiksowy, autor adaptacji graficznych filmów Disneya i „Gwiezdných wojen”. Absolwent kursu scenariopisarstwa w Accademia Disney w Mediolanie (2005).

³²⁸ Giulia Adragna (data urodzenia nieznana, brak wiarygodnych źródeł) – włoska ilustratorka i rysowniczką komiksowa, znana także pod pseudonimem „Fragola”. Współpracowała z Disneyem, Panini Comics, Boom! Studios oraz Sergio Bonelli Editore. Prowadzi zajęcia z mangi, ilustracji i self-publishingu w Scuola del Fumetto w Palermo.

pozwała na płynne śledzenie akcji. W obu przypadkach zastosowano klasyczne dymki dialogowe, które nie tylko przekazują treść wypowiedzi, ale także pomagają w identyfikacji nadawcy. Co ciekawe nie każdy z nich posiada wyraźny wskaźnik (ogonek) skierowanym w stronę postaci. Znaczna część tekstu zawartego na pierwszej planszy (rys. 24a) jest monologiem Hay Lin (babci bohaterki), co w górnej części nie jest zaznaczone – to czytelnik powinien zorientować się, kto mówi. Natomiast na drugiej ilustracji (rys. 24b) słowa wypowiedziane przez mistyczną istotę podkreślono kontrastowym, czarnym dymkiem, ułatwiając tym samym identyfikację nadawcy. Ten zabieg może mieć jeszcze jedno ważne interpretacyjne znaczenie. Wypowiada się przecież ktoś z innego wymiaru, co zostaje dodatkowo podkreślone poprzez użyty kolor. Druga plansza (z *rebootu* komiksu) charakteryzuje się dodatkowo dynamicznym układem tekstu i obrazu, który tworzy pionową falę. Tekst w połączeniu z intensywnymi kolorami i dynamicznymi liniami ruchu tworzy wizualny efekt, który wzmacnia przekaz emocjonalny i magiczny charakter sceny. Plansza z oryginalnej wersji komiksu prezentuje bardziej klasyczny sposób użycia dymków, które są stosunkowo jednorodne i skupiają się na przekazywaniu dialogów w sposób bezpośredni i przejrzysty. Przez to atmosfera wydaje się spokojniejsza i bardziej domowa.

Znacznie więcej ciekawych elementów dialogowych możemy dostrzec na kolejnych stronach. Uwagę przykuwają błękitne prostokątne dymki pozbawione wskaźników zawierające wypowiedzi niewidocznej na planszy istoty atakującej bohaterki. Forma graficzna odbiegająca od poprzednich dymków, podkreśla nieobecność mówcy w kadrze oraz jego anonimowość, co potęguje w utworze atmosferę zagrożenia i tajemniczości. Zastosowanie tej techniki jest niezwykle efektywne w kontekście budowania napięcia, gdyż odbiorca nie jest w stanie od razu zidentyfikować nadawcy komunikatu (rys. 24c). Kolejnym elementem konstrukcji dialogu są krzyki Taranee, przedstawione w poszarpanym dymku. Ten zabieg wyraźnie sugeruje, że postać znajduje się w stanie silnego stresu lub strachu. Poszarpane kontury w połączeniu z większymi, wyrazistymi literami odzwierciedlają intensywność głosu bohaterki, co dodatkowo wzmacnia dramatyzm sytuacji. Ostatnim, równie istotnym elementem, są wypowiedzi zawierające myśli Will, które mają kształt puszystej chmurki (przy której wskaźnik nie jest linią, a drobniejszymi punktami). Użycie tej formy dymku wskazuje, że mamy do czynienia z wewnętrznymi monologami postaci. W tym przypadku myśli postaci koncentrują się na próbie rozwiązania problemu i pomocy przyjaciółkom. Ta forma graficzna w sposób subtelny, acz wyraźny, oddziela wewnętrzne

refleksje od dialogów i działań, co pozwala na głębsze zrozumienie motywacji dziewczyny i pozwala przewidzieć nadchodzącą akcję.

Można zatem udowodnić, że komiks skutecznie wykorzystuje różnorodne techniki graficzne do wzbogacenia narracji i wzmocnienia oddziaływania na czytelnika. Każdy z dymków spełnia określoną rolę komunikacyjną – nie tylko przekazuje treść, ale również wzbogaca wizualny aspekt opowieści.

Innym charakterystycznym elementem tekstowym pojawiającym się w komiksach, także tych z serii „W.I.T.C.H.”, są onomatopeje³²⁹. Odgrywają one istotną rolę w budowaniu dynamiki narracji oraz w tworzeniu immersyjnego doświadczenia dla czytelnika. Są to wyrazy dźwiękonaśladowcze, które imitują dźwięki towarzyszące określonym wydarzeniom, jak na przykład wybuchy, strzały, czy kroki. Birek podkreśla znaczenie tego elementu tekstowego, pisząc:

Najbardziej czytelne są natomiast onomatopeje, oparte na etymologicznym związku z wyrażeniami języka, odnoszącymi się do pochodzenia lub źródła denotowanego dźwięku. Nie trzeba dodawać, że zwykle już same te wyrażenia mają charakter onomatopeiczny, będąc złożeniami fonemów i ich układów, nawiązujących do charakteru odpowiednich efektów akustycznych. Do takiej odmiany można zaliczyć zarówno czysto onomatopeiczne wyrażenia typu ŁUBUDU! czy TRACH!, jak i wyrażenia, pełniące w słowniku języka naturalnego funkcję wyrazów, jak ŚWIST, PISK, STUK, GONG, SKRZEK, TRZASK, JEK, SZUS itp. bądź utworzone na podobieństwo rzeczowników odczasownikowych, jak np. MLASK, SIORB, RĄB czy DRAP. W skrajnych przypadkach używa się wręcz wyrazów języka, opisujących dany odgłos, stosując je w funkcji onomatopei (np. WESTCHNIENIE, DZWON, KRZYK, SKOK czy PŁACZ). Literniczy zapis takich wyrazów nabywa zwykle cech, właściwych typowym onomatopejom. Rodzajem eksperymentu ze „słowną onomatopeją” jest w pełni opisowy sposób ich denotowania, gdy zamiast zapisu onomatopeicznego w kadrze (lub poza nim) pojawia się neutralny graficznie napis, określający charakter odgłosu, opatrzony strzałką, wskazującą jego źródło, lub nawet jej pozbawiony³³⁰.

³²⁹ „Onomatopeje, czyli wyrażenia dźwiękonaśladowcze, uważane są za jeden z bardziej charakterystycznych elementów struktury komiksu i ujmowane zazwyczaj w osobną warstwę, sytuowaną gdzieś pomiędzy słowem a komunikatem ikonycznym”. W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 264. W swoim tekście nie podkreślam zaproponowanego przez komiksoznawcę rozgraniczenia, ponieważ część dymków dialogowych również można umieścić pomiędzy wskazanymi formami. Jest to w moim przekonaniu kolejny dowód na konieczność analizowania każdego dzieła oddzielnie.

³³⁰ W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004, s. 269.

Zastosowanie onomatopei nie tylko dodaje autentyczności przedstawianym scenom, ale także wpływa na rytm opowieści, nadając jej odpowiedniego tempa i intensywności. Stanowią one zatem ważny element kompozycyjny, łączący warstwę wizualną z foniczną.

W W.I.T.C.H. onomatopeje wspierają dynamikę akcji oraz wizualnie oddają dźwięki, które trudno byłoby przekazać za pomocą samego obrazu. W przedstawionej scenie ataku na niebieskiego potwora, wyrażenia takie jak „Kzz Kzz”, „CRAKKLLCRRK” oraz „KRA-KA-DOOM” łączą w sobie efekt dźwiękonaśladowczy i ekspresyjny. Słowa „Kzz Kzz” i „CRAKKLLCRRK” imitują dźwięki uderzeń oraz tarcia, co sugeruje, że bohaterki próbują się przedrzeć przez przeszkodę. Ich szarpana, zniekształcona forma odzwierciedla nieregularność i brutalność tych działań. Z kolei „KRA-KA-DOOM” to przykład onomatopei oddającej huk walących się cegieł i rozbijającej się ściany. Użycie dużych, ciężkich liter oraz myślników między sylabami zwiększa wrażenie potęgi i gwałtowności wydarzenia, akcentując moment przełomu, gdy bohaterki wkraczają do pomieszczenia. Onomatopeje w tej scenie nie tylko imitują dźwięki, ale także intensyfikują emocje związane z akcją, podkreślając gwałtowność i dramatyzm sytuacji. Przez to czytelnik niemal „słyszy” rozgrywające się wydarzenia, co zwiększa jego zaangażowanie i pogłębia immersję w świecie przedstawionym. W komiksie W.I.T.C.H. onomatopeje funkcjonują jako narzędzie narracyjne, które wzmacnia oddziaływanie wizualne i pomaga w pełniejszym odbiorze opowiadanej historii.

Onomatopeje stanowią ważne narzędzie ekspresji w komiksach, zwłaszcza dla dzieci, które często dopiero uczą się czytania i interpretowania obrazów. Dzięki nim dźwięki, które są nieodłącznym elementem wydarzeń w fabule, stają się „słyszalne” dla czytelnika. Przykładowo, w scenach akcji, jak te przedstawione w komiksie „W.I.T.C.H.”, słowa takie jak „KRA-KA-DOOM” czy „CRAKKLLCRRK” wzmacniają intensywność i dramatyzm wydarzeń. Graficzne przedstawienie dźwięków poprzez rozmiar, kształt i kolor liter potęguje efekt i tworzy atmosferę odpowiadającą dynamice akcji. Tym samym stają się integralnym elementem narracji, który wspiera i uzupełnia warstwę wizualną komiksu.

Dymki, z kolei, organizują przestrzeń tekstową w komiksach, kierując wzrok czytelnika i sugerując sposób odczytywania dialogów. Ich kształt, rozmiar, a także umiejscowienie względem postaci i tła mają ogromne znaczenie w odbiorze tekstu. W komiksach dla dzieci, w których to prostota i klarowność są kluczowe, dymki muszą być projektowane z myślą o czytelniku jeszcze nie w pełni biegłym w czytaniu. Różnicują one mowę postaci, myśli, a także odgłosy, co pomaga w zrozumieniu, kto mówi i w jakim kontekście. Jeśli natomiast nie wiemy, który bohater jest autorem wypowiedzi, to mamy do

czynienia z jakąś intencjonalną tajemnicą, którą czytelnik musi odkryć. Dymki są przewodnikiem po świecie komiksu, pomagając młodemu czytelnikowi nawigować przez opowieść i zrozumieć jej poszczególne elementy.

W kontekście architek(s)ury komiksów dla najmłodszych, zarówno onomatopeje, jak i dymki, współtworzą złożoną strukturę, która łączy słowo z obrazem w sposób nierozzerwalny. Analizując te elementy osobno, można zauważyć ich indywidualne funkcje, jednak pełne zrozumienie ich roli możliwe jest tylko wtedy, gdy są badane w ich wzajemnych relacjach.

Las słów i gąszcz informacji

Komiksy dla najmłodszych czytelników stanowią istotne wsparcie w procesach edukacyjnych, oferując unikalne narzędzie wspomagające rozwój dzieci w różnych aspektach: językowym, poznawczym, emocjonalnym czy społecznym. Jako medium łączące słowo i obraz wprowadzają najmłodszych w świat kultury, oferując im przy tym atrakcyjną formę rozrywki. Ich edukacyjna wartość wynika z właściwości, które sprawiają, że są skuteczne w dydaktyce. Na tę zależność wskazuje między innymi Krystyna Zabawa, pisząc:

Atutem komiksu jest z pewnością jego atrakcyjność dla dzieci, zwłaszcza chłopców, tradycyjnie uważanych (co zresztą potwierdzają badania) za tzw. „trudnych” czytelników. Nie bez znaczenia jest fakt, że dzięki tego typu książkom istnieje szansa na alfabetyzację kultury, zarówno w zakresie obrazu, jak i słowa. Młodszy uczniowie mają przy tym poczucie osiągnięcia w postaci szybkiego przeczytania lektury. Prawdopodobne wydaje się też, że sięgną (już bez nauczycielskiej zachęty) po inne tytuły komiksowej serii³³¹.

Badaczka podkreśla wartość dzieł komiksowych w kontekście pracy z dziećmi, które mogą mieć trudności z czytaniem tradycyjnych książek. W dalszej części tekstu Zabawa zwraca uwagę na to, że komiks, choć rekomendowany w podstawie programowej dla klas 1-3 szkoły podstawowej, często jest pomijany przez nauczycieli i traktowany jako mniej wartościowa forma sztuki. Autorka podkreśla jednak, że jest to interesujące medium z własną poetyką, które często osiąga wysoki poziom artystyczny interesujący również dla starszych dzieci i młodzieży. Literaturoznawczyni wspominają również o klasycznych seriach komiksowych, takich jak „Kajko i Kokosz” Janusza Christy, „Tytus, Romek i A'Tomek”

³³¹ K. Zabawa, *Współczesna literatura dziecięca – propozycje*, „Polonistyka. Innowacje” nr 3/2016, s. 125.

Henryka Jerzego Chmielewskiego oraz „Asterix” René Gosciniego i Alberta Uderzo, które są przykładem wartościowych dzieł w tym gatunku.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że tego typu dzieła wciąż niekiedy spotykają się z ostracyzmem ze strony systemu edukacji nie tylko w Polsce. Skąd to twierdzenie? W styczniu 2022 roku rada szkoły w McMinn w stanie Tennessee (USA) usunęła z programu nauczania powieść graficzną *Maus* autorstwa Arta Spiegelmana. Pozycję tę często omawia się w szkołach na całym świecie, zarówno ze względów historycznych (przedstawienie historii Holocaustu), jak i dlatego, że jest to jedno z arcydzieł sztuk werbalno-wizualnych. Za wykluczeniem *Mausa* z programu nauczania literatury dla ósmej klasy głosowała cała dziesięcioosobowa rada³³² dyskredytująca utwór za sceny nagości (Spiegelman przedstawił w nim wizerunki zwierząt bez ubrań - zazwyczaj w świecie przedstawionym w nich przebywały) oraz nieprzyzwoity język. Pomimo argumentów opiekunów dydaktycznych książka została usunięta z listy lektur obowiązkowych³³³. Podanie tej informacji do opinii publicznej poskutkowało natychmiastową reakcją twórców i fanów komiksu. Jednym z dodatkowych i niespodziewanych efektów udostępnienia tej wiadomości był ogromny wzrost sprzedaży dzieła Spiegelmana.

We wcześniejszych fragmentach rozprawy wspominałem już o tym, w jaki sposób lektura komiksów wspiera rozwój językowy dziecka. Ponadto komiksy kształtują również umiejętność logicznego myślenia poprzez swoją strukturę opartą na sekwencyjności kadrów. Dziecko musi analizować kolejność wydarzeń i łączyć je w spójną całość, co wspiera rozwój

³³² Omawiana opowieść dotyczy wojennych przeżyć Władysława Spiegelmana, ojca Arta. To świadectwo Ocalonego, który przeżył Holocaust. Na spisanie i zilustrowanie wspomnień ojca autor poświęcił trzynaście lat. Pierwszy tom pojawił się w 1986 roku (*A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*), druga część (*A Survivor's Tale: And Here My Troubles Began*) oraz wydanie zbiorcze w 1991 roku. Album od początku wzbudzał wiele kontrowersji. Krytykowano pomysł przedstawienia w formie graficznej tematów tak poważnych, ponieważ uważano komiks za sztukę infantylną. Po latach *Maus* zyskał status klasycznej powieści graficznej. Rangę dzieła Spiegelmana potwierdza wielu wybitnych naukowców, między innymi Alison Mandaville – badaczka zajmująca się więzami rodzinnymi w literaturze. Opublikowanie polskiej wersji językowej w 2001 roku wywołało falę protestów prawicowych organizacji, które oskarżyły autora o antypolskość. Wpłynął na to głównie sposób ukazania postaci – w szczególności Polaków. Spiegelman wykorzystał alegorię zwierzęcą, by zilustrować różne narodowości. W ten sposób Żydzi zostali ukazani jako myszy, Niemcy – koty, Francuzi – żaby, Amerykanie – psy, Brytyjczycy – ryby, Romowie – ćmy a Szwedzi – jelenie. Polscy czytelnicy poczuili się obrażeni tym, że ich graficzna reprezentacja przyjęła postać świni, zwierzęcia kojarzonego kulturowo i frazeologicznie z brudem, cwaniactwem, sytością czy przebiegłością. Sam rysownik natomiast wyjaśnił, że wybranie takich czy innych zwierząt nie miało charakteru deprecjonującego wobec żadnej narodowości. Zob. R. Cooke, *Art Spiegelman: 'Auschwitz became for us a safe place'*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/art-spiegelman-maus-25th-anniversary> [dostęp: 16.08.2024].

³³³ Zob. R. Bricken, *Tennessee School Board Removes Holocaust Graphic Novel Maus From Its Curriculum*, „Gizmodo”, https://gizmodo.com/maus-banned-tennessee-school-board-1848432091?fbclid=IwAR1qVmxAVG4RddN2W6VcUebEs7FhI62VKWls-fALjPYwxS0kur6EIT_GxRU [dostęp: 16.08.2024].

rozumienia ciągów przyczynowo-skutkowych. Tego rodzaju doświadczenia są fundamentalne dla późniejszego pojmowania bardziej skomplikowanych narracji oraz sytuacji życiowych. Jednocześnie identyfikacja z bohaterami komiksów sprzyja rozwijaniu empatii i umiejętności społecznych. Obserwowanie, jak postacie radzą sobie z problemami, podejmują decyzje i nawiązują relacje, pomaga najmłodszym lepiej percypować zachowania ludzkie. Wpływa to na dalszy rozwój kompetencji interpersonalnych przyszłego dorosłego. Tego typu dzieła są także silnym motywatorem do czytania. Ich atrakcyjna forma graficzna, kolorowe ilustracje i dynamiczna akcja przyciągają uwagę, zachęcając je do dalszego eksplorowania świata sztuki. Mogą służyć jako wstęp ułatwiający przejście do bardziej złożonych form czytelnictwa. Nie bez znaczenia pozostaje także rola komiksów w nauce wartości i norm społecznych. Historie o charakterze moralizatorskim, w których bohaterowie stają przed etycznymi dylematami, uczą najmłodszych, jak postępować w trudnych sytuacjach oraz jakie znaczenie mają wartości takie jak uczciwość, przyjaźń, odwaga czy sprawiedliwość. Omawiany fenomen stanowi nie tylko źródło rozrywki, ale również jest wartościowym narzędziem dydaktycznym, które powinno być docenione i szerzej wykorzystywane w procesie przekazywania wiedzy o świecie.

Jednym z dzieł niosącym ze sobą wartościowy edukacyjnie przekaz jest komiks nawiązujący do koncepcji fabularnej westernu. Głównymi bohaterami trytomowego cyklu „Umarły las”³³⁴ są ptaki – dzięcioły trójpalczaste Triko i Trida oraz kowalik zwyczajny Bargiel – które próbują rozwikłać niezwykle skomplikowane zagadki związane z klęskami niszczącymi ich ukochany świat.

Projekt książki został zrealizowany przez Tomasza Samojlika, jednego z najwybitniejszych polskich twórców komiksów dla dzieci, oraz Adama Wajraka³³⁵, działacza na rzecz ochrony przyrody. Oryginalność tej publikacji polega na wciągnięciu czytelnika w świat nie tylko humorystycznych historii, ale i nauki. Ciągłość fabularną przerywają co kilka stron popularnonaukowe wstawki ze zdjęciami pierwowzorów postaci czy miejsc akcji – sekcje te zatytułowano „Wajrak opowiada” (rys. 25). Już w pierwszym tomie autorzy sygnalizują: „Co prawda nasi bohaterowie chodzą jak ludzie, ale przecież doskonale wiecie, że ptaki poruszają się zupełnie inaczej, a w szczególności dzięcioły”³³⁶. Wajrak i Samojlik zaznaczają, że fabuła komiksu jest opowieścią zmyśloną, ale nie ukrywają powiązań z

³³⁴ Są to kolejno: *Umarły las* (2016), *Nieumarły las* (2017) oraz *Zew padliny* (2018).

³³⁵ Adam Wajrak (ur. 1972) – polski dziennikarz, przyrodnik i autor książek dla dzieci i młodzieży, od lat związany z „Gazetą Wyborczą”. Znany z działalności na rzecz ochrony Puszczy Białowieskiej oraz popularyzacji wiedzy o przyrodzie.

³³⁶ T. Samojlik, A. Wajrak, *Umarły las*, t. 1 serii „Umarły las”, Warszawa 2016, s. 30.

rzeczywistością. Postacie zbudowane są nie tylko na podstawie charakterystycznych cech wyglądu zamieszkujących lasy pierwotnych, ale również ich zachowań: „Dlaczego z sóweczki zrobiliśmy grabarza?”³³⁷. Sóweczka zwyczajna otrzymała imię Mogiłczyk, ponieważ gatunek ten przechowuje swoje ofiary we wcześniej przygotowanych skrytkach. Połączenie komiksu ze specyficzną encyklopedyczną opowieścią ma bez wątpienia edukacyjny wymiar. Najmłodszy czytelnik otrzymuje nie tylko rozrywkową opowieść pełną zagadek, ale zdobywa też wiedzę o dzikich stworzeniach. Istotnym celem tej publikacji jest nauczanie najmłodszych czytelników szacunku do dzikiej przyrody³³⁸.



Rys. 25 – T. Samojlik, A. Wajrak, *Umarty las*, t. 1 serii „Umarty las”, Warszawa 2016 [skan ze zbiorów własnych].

Plansza (rys. 25) komiksu *Umarty las* ukazuje dwie równoległe historie: edukacyjną oraz fabularną. Strona lewa zawiera tekst autorstwa rysunkowego Wajraka, który w przystępny sposób opisuje zjawiska przyrodnicze związane z Puszczą Białowieską, takie jak różnorodność gatunków grzybów. Przyrodnik, choć jest autorem, przybiera także rolę

³³⁷ Tamże, s. 40.

³³⁸ Fragment omawiający komiks autorstwa Tomasza Samojlika i Adama Wajraka opiera się na wcześniej opublikowanym tekście. Zob. K. Wrzeszcz, *Gdy ludzi nie ma, zwierzęta harcują. Motywy zwierzęce w polskim komiksie dziecięcym*, „Paidia i Literatura”, nr 4/2022, <https://journals.us.edu.pl/index.php/pl/article/view/13827> [dostęp: 10.05.2025].

bohatera, wprowadzając czytelników w świat natury poprzez zbrązowiałe karty dodające komiksowej historii autentyczności i kontekstowości. Na wyróżnionej planszy mamy do czynienia z dualizmem prowadzonej opowieści. Z jednej strony ptasi bohaterowie przeżywają swoje przygody w części komiksu po prawej stronie, co stanowi główny wątek fabularny, atrakcyjny dla młodszych czytelników, z drugiej ten dualizm pełni kluczową funkcję edukacyjną. Poprzez integrację fikcyjnej akcji z rzeczywistymi informacjami komiks nie tylko bawi, ale również uczy. Młodzi czytelnicy mogą jednocześnie śledzić przygody bohaterów oraz zdobywać wiedzę na temat ekosystemu lasu. Dzięki temu komiks staje się wartościowym narzędziem łączącym rozrywkę z nauką³³⁹.

Architek(s)toniczne znaczenie zastosowanego zabiegu w serii komiksów „Umarły las” polega na stworzeniu wielowymiarowej przestrzeni narracyjnej, w której tekst i obraz współtworzą spójną całość. W tym przypadku tekst spełnia nie tylko funkcję informacyjną, ale również strukturalną, kształtując dynamikę opowieści oraz nadając jej edukacyjny charakter. Taki zabieg tworzy dodatkową warstwę znaczeniową, która wzbogaca doświadczenie czytelnika. Tekst jest komentarzem przyrodniczym, integralnym względem fabuły. Jego obecność wprowadza do komiksu elementy popularnonaukowe, co sprawia, że fabuła nie ogranicza się jedynie do rozrywkowego wątku przygód ptasich bohaterów, ale staje się również nośnikiem wiedzy. Chęć stworzenia takiej publikacji skierowała autorów na myśl, by zaprojektować podwójny komiks i umieścić siebie samych w jednej z jego warstw – mamy bowiem rysunkowego Wajraka i podążającego za nim rysunkowego Samojlika robiącego przy okazji skrupulatne notatki. Ten zabieg wzmacnia spójność formalną dzieła, ponieważ pozwala na płynne przechodzenie między fikcją a rzeczywistością. Wprowadzenie elementów edukacyjnych w formie tekstu, który komentuje i uzupełnia wydarzenia przedstawione w komiksie, tworzy swoisty most między światem narracyjnym a realnym, eksponując wiedzę jako równoważny składnik opowieści. Zabieg ten wpływa na strukturę całego utworu, dzieląc go na dwie uzupełniające się części.

Tworzenie edukacyjnie wartościowego dzieła bez użycia tekstu jest niezwykle skomplikowane (o ile w ogóle możliwe). W kontekście komiksów tekst jest nie tylko komentarzem do wizualnej narracji, ale także głównym źródłem przekazywania wiedzy i

³³⁹ Podobnym przykładem popularnonaukowego komiksu dla dzieci jest także omawiana wcześniej pozycja *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych* autorstwa Aleksandry i Daniela Mizielińskich. Podczas tej wycieczki do różnych zakątków naszej planety w celu odwiedzenia innych parków narodowych, Kuba i Ula stają się przewodnikami dla czytelników, wyjaśniając im zagadnienia związane z dziką przyrodą, zjawiskami atmosferycznymi czy też geologią. Autorzy wykorzystali znane z podręczników wykresy, przekroje oraz tabele i wkomponowali je w nietypowo duży format książki tak, by czytelnik mógł dojrzeć każdy szczegół, a bohaterów stworzyli w taki sposób, by pełnić funkcję sympatycznych przewodników.

wartości. Obrazy mogą ukazywać emocje, dynamikę akcji czy kontekst sytuacyjny, jednak to słowa precyzują znaczenie, kierują uwagę czytelnika na istotne aspekty fabuły oraz dostarczają konkretnych informacji. Bez tekstu trudno byłoby skutecznie wprowadzić elementy dydaktyczne, takie jak szczegółowe opisy przyrody, wyjaśnienia naukowe czy moralne przesłania, które stanowią istotny komponent edukacyjny³⁴⁰.

Tworzywo tekstowe kształtuje więc opowieść na dwóch poziomach: narracyjnym i dydaktycznym. Taka formuła architektoniczna jest nie tylko innowacyjna, ale także efektywna w przekazywaniu wiedzy. W ten sposób funkcja tekstu polega na stworzeniu zintegrowanej struktury, w której elementy popularnonaukowe są nierozdzielnie związane z fabułą, a całość opowieści zyskuje na głębi i złożoności, co wzbogaca doświadczenie czytelnicze i edukacyjne.

Sila milczenia i niedopowiedzeń

Komiks niemy, często określany również jako komiks beztekstowy czy komiks pantomimiczny, stanowi specyficzną formę narracji obrazkowej, pozbawioną dialogów, monologów oraz jakichkolwiek innych form pisemnej komunikacji (lub występują częściowo – nie budują silnych więzi z obrazem o charakterze znaczeniowym). Jego istotą jest przekazywanie treści za pomocą ilustracji, które skutecznie komunikują zamysł fabularny. W tego typu komiksach szczególne znaczenie zyskuje warstwa graficzna – to ona odpowiada za budowanie napięcia, rozwój akcji oraz oddanie relacji między postaciami. W literaturze przedmiotu wielu badaczy podkreśla istnienie komiksu niemego jako istotnego zjawiska w medium komiksowym, jednakże temat ten nie jest wystarczająco rozwijany. Najczęściej komiksy nieme są jedynie wspominane w kontekście ich odmienności od klasycznych komiksów tekstowych, a szczegółowe analizy ich struktury narracyjnej oraz możliwości ekspresji pozostają raczej w sferze marginalnych badań. Powodem tego może być trudność w

³⁴⁰ Językoznawczyni Joanna Zawadka wspomina o dodatkowym atucie komiksów w procesie nauki, pisząc: „Jedną z możliwości użycia komiksu prymarnego jako pomocy dydaktycznej jest przeznaczenie go do samodzielnej lektury i tym samym stworzenie studentowi warunków do samodzielnej nauki języka obcego oraz eksploracji tekstu. Uwzględnienie w opisie struktury komiksu prymarnego trzech typów relacji tekst-obraz (komiks niemy, obrazujący i nieobrazujący) pomaga wstępnie określić, w których momentach czytelnik nieposiadający pełnej kompetencji językowej będzie mógł skorzystać ze wsparcia rysunku przy próbie dotarcia do sensu przekazu językowego”. J. Zawadka, *Komiks prymarny jako pomoc w nauce języka polskiego jako obcego*, [w:] *Bogactwo językowe i kulturowe Europy w oczach Polaków i cudzoziemców*, t. 2, red. M. Gaze, K. Kubacka, Łódź 2014, s. 66.

interpretacji dzieł wymagających od odbiorcy większego zaangażowania w dekodowanie znaczeń zawartych w obrazach oraz niewielka liczba tego typu utworów³⁴¹.

Komiks niemy wymaga od twórców szczególnej precyzji w projektowaniu narracji wizualnej. Każdy kadr musi być starannie przemyślany pod kątem kompozycji, perspektywy oraz dynamiki, aby w pełni oddać intencje autora i nie pozostawić miejsca na błędne interpretacje. Mimo że brak tekstu może wydawać się ograniczeniem, to dla wielu twórców jest to pole do eksperymentów z formą, pozwalające na większą swobodę artystyczną i innowacyjność w przekazywaniu historii. W ten sposób komiks niemy nie tylko wzbogaca wachlarz narracyjnych technik stosowanych w komiksie, ale również otwiera nowe perspektywy interpretacyjne dla odbiorców, zmuszając ich do aktywnego udziału w procesie odczytywania znaczeń.

W kontekście omawianego zabiegu należy wyszczególnić artystę Shauna Tana³⁴². Twórczość tego australijskiego ilustratora i pisarza wyróżnia się niezwykle wykorzystaniem narracji wizualnej, często eksplorującej tematy tożsamości, alienacji i wyobraźni. Jego prace, choć na pierwszy rzut oka skierowane do młodszych odbiorców, często zawierają głębokie treści i złożone symbole, które mogą być interpretowane na wiele sposobów, co czyni je równie atrakcyjnymi dla dorosłych. Jednym z najnowszych jego dzieł jest *Regulamin na lato*³⁴³. Ta książka jest z pozoru prostą opowieścią o dwóch braciach spędzających lato na przedmieściach. Jednak Tan w typowy dla siebie sposób wprowadza czytelnika w surrealistyczny, nieco mroczny świat pełen niejednoznacznych symboli i niepokojących motywów.

Regulamin na lato to dzieło, w którym fabuła jest budowana poprzez sekwencję obrazów opatrzonych krótkimi zdaniami stanowiącymi swoisty kodeks zasad, których należy przestrzegać podczas lata (rys. 26). Każda strona książki przedstawia jedną zasadę, np. „Nigdy nie zostawiaj jednej czerwonej skarpetki na sznurze od suszenia prania” lub „Nigdy

³⁴¹ W kontekście komiksów dla dorosłych można znaleźć znacznie więcej przykładów niż wśród tych adresowanych do młodszych odbiorców. Warto w tym miejscu wymienić takie utwory jak: *Retro* Łukasza Ryłko (2022), *W obcej skórze* Anny Andruchowicz (2014), portugalska *Andromeda, czyli długa droga do domu* Zé Burnay’a (2021) czy *Burza* ilustratora Joao Sequeira ze scenariuszem André Oliveira (2017).

³⁴² Shaun Tan (ur. 1974) – australijski ilustrator, pisarz i autor filmów animowanych. Jego twórczość wielokrotnie nagradzono, m.in. dwukrotnie Nagrodą World Fantasy dla najlepszego ilustratora oraz Nagrodą im. Astrid Lindgren za całokształt pracy. Film *The Lost Thing* (2000), który stworzył wspólnie z Andrew Ruhemannem, otrzymał Oscara za najlepszy krótkometrażowy film animowany. Publikacja *Przybysz* (2007) została uznana przez „The New York Times” za najlepszą książkę ilustrowaną roku. Autor do opracowania *Regulaminu na lato* otrzymał wsparcie rządu Australii za pośrednictwem Australia Council for the Arts oraz Australian Trade Commission – Austrade.

³⁴³ S. Tan, *Regulamin na lato*, Warszawa 2017.

nie zjadaj ostatniej oliwki na przyjęciu”. Ilustracje, które towarzyszą tym zdaniom, są elementarne dla zrozumienia ich głębszego znaczenia. Tan używa niezwykle ekspresyjnych, często mrocznych obrazów, które tworzą atmosferę tajemnicy i niepokoju. Często wprowadza także elementy nadnaturalne kontrastujące z codziennością przedstawioną w książce. Mogą one być interpretowane na wiele sposobów – jako metafory dziecięcych lęków, wyobraźni, a także jako symboliczne przedstawienie trudnych doświadczeń życiowych. Utwór określa się mianem komiksu niemego ze względu na dominującą rolę obrazu w narracji oraz minimalne użycie tekstu, jednak nie jest to określenie precyzyjne w kontekście ustaleń komiksoznawczych. W klasycznym komiksie niemy, fabuła i emocje przekazywane są niemal wyłącznie za pomocą ilustracji, bez dialogów i opisów, co zmusza czytelnika do intensywnej interpretacji wizualnej. U Tana tekst, choć obecny, jest niezwykle oszczędny i pełni funkcję bardziej symboliczną niż informacyjną. To obrazy są głównym nośnikiem znaczeń, tworząc skomplikowane światy.



Rys. 26 – S. Tan, *Regulamin na lato*, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Pierwsza ilustracja po lewej stronie przedstawia gigantycznego, surrealistycznego królika o czerwonym umaszczeniu, który zagląda przez mur na opustoszałe podwórko. Z perspektywy czytelnika widać tam jednak dwójkę dzieci, skulonych w kącie, co sugeruje ich strach przed tym niesamowitym stworzeniem. Obok na sznurze wisi jedna czerwona skarpetka. Kontekst tego obrazu, wraz z podpisem podkreśla niepokój i niepewność, które mogą wynikać z drobnych, pozornie błahych działań. Drugi rysunek przedstawia natomiast

scenę wypełnioną groteskowo przekształconymi postaciami o głowach drapieżnych ptaków, siedzącymi przy długim stole bankietowym. Jeden z bohaterów, widocznych na pierwszym planie, sięga po ostatnią oliwkę na talerzu, a drugi łapie go za bark próbując powstrzymać jego działanie. Napis „Nigdy nie zjadaj ostatniej oliwki na przyjęciu” podkreśla regułę, która wydaje się być absurdalna, ale w kontekście obrazu przybiera znaczenie metaforyczne. Ilustracja zdaje się ostrzegać przed łamaniem niepisanych zasad i konwenansów społecznych, co może prowadzić do nieprzewidywalnych konsekwencji. Oba fragmenty posługują się kontrastem między codziennymi sytuacjami a surrealistycznymi elementami. Zarówno królik, jak i drapieżne ptaki symbolizują coś więcej niż tylko literalne zagrożenie – są metaforami strachu, nieznanego i niebezpieczeństw, które mogą czyhać na każdego, kto nie przestrzega „regulaminu”. Tan, poprzez takie wizualne środki wyrazu, skutecznie komunikuje idee, które w przypadku zdawkowego tekstu zyskują na wieloznaczności, zachęcając odbiorcę do własnych interpretacji³⁴⁴.

Książka może być interpretowana jako opowieść o dorastaniu i próbach zrozumienia otaczającego świata poprzez reguły, które z czasem okazują się bardziej skomplikowane, niż można było przypuszczać. Zasady, które początkowo wydają się arbitralne lub absurdalne, w miarę postępu narracji nabierają głębszego, metaforycznego znaczenia. Relacje między bohaterami i ich otoczeniem można odczytywać jako próbę zrozumienia i uporządkowania chaosu świata zewnętrznego – uważam, że tego typu książka może być atrakcyjna dla dzieci w spektrum autyzmu, które poprzez zasady i reguły porządkują otaczający je świat. W ten

³⁴⁴ Znając twórczość Shauna Tana nasuwać może się pytanie, czy jego utwory, w tym *Regulamin na lato*, można nazywać komiksami? Choć wymykają się one tradycyjnym konwencjom gatunku, to odpowiedź z reguły jest twierdząca. Elżbieta Zarych, polska polonistka w jednym ze swych artykułów pisze: „Zwolennicy takiej klasyfikacji odnoszą się do anglojęzycznego nazewnictwa, stąd myślą o komiksie w szerokim znaczeniu, jako *comic books*; w tym rozumieniu Tan otrzymał nagrodę za najlepszy komiks 2008 r. na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Angoulême. Badacze coraz częściej wskazują również na rozwój komiksu, który już dawno odszedł od pierwotnych form pasków komiksowych (*comic strip*), przybierając nowe, eksperymentalne i awangardowe kształty, co wpłynęło na poszerzenie znaczenia tego słowa”. E. Zarych, „Przybysz” *Shauna Tana – wizualna (o)powieść o emigracji i poszukiwaniu lepszego życia*, „Archiwum Emigracji”, nr 2(32)/2023, s. 169-170. Zbliżone rozważania prowadzili także: M. Borodo, M. Sikorska, *Przekład książki obrazkowej na przykładzie twórczości Shauna Tana*, „Przekładaniec”, nr 34/2017, s. 53–69; oraz M. Toczyłowska-Talarczyk, *Granice pojęć – książka obrazkowa, komiks, nowela graficzna*, „Architecturae et Artibus” nr 4(10)/2018, s. 101-106. Najistotniejszym elementem potwierdzającym tę klasyfikację jest charakter narracyjny dzieł Tana, oparty na harmonijnym połączeniu obrazu i tekstu, co stanowi istotę komiksu jako medium. Artysta operuje sekwencyjnością kadrów, tworząc wizualne historie, które prowadzą czytelnika przez złożone opowieści. Chociaż jego komiksy często zawierają minimalną ilość tekstu, narracja jest głęboko zakorzeniona w interakcji między obrazem a słowem, co wprowadza czytelnika w świat pełen ukrytych znaczeń i emocji. Ilustrator wykorzystuje estetykę komiksu do przekazywania treści, które wykraczają poza prostą narrację, wprowadzając elementy poetyki wizualnej, które wzbogacają odbiór i interpretację jego dzieł. W efekcie jego twórczość, mimo że nie zawsze spełnia wszystkie kryteria tradycyjnego komiksu, należy do tego medium, poszerzając jego granice i możliwości artystyczne.

sposób Tan pokazuje, jak dzieci, poprzez zabawę i tworzenie własnych reguł, próbują zyskać kontrolę nad rzeczywistością, która jest dla nich trudna do zrozumienia. Jednocześnie ilustracje sugerują, że świat ten jest pełen niebezpieczeństw, które mogą przytłoczyć, jeśli nie zostaną właściwie zrozumiane i kontrolowane. *Regulamin na lato* ukazuje mistrzostwo autora w operowaniu obrazem jako nośnikiem narracji, a także zdolność do tworzenia opowieści, które, choć pozornie proste, posiadają złożoną strukturę emocjonalną i intelektualną. To dzieło, podobnie jak inne książki tego autora, stanowi wyzwanie dla tradycyjnych kategorii kulturowych, zacierając granice między literaturą dla dzieci a literaturą dla dorosłych.

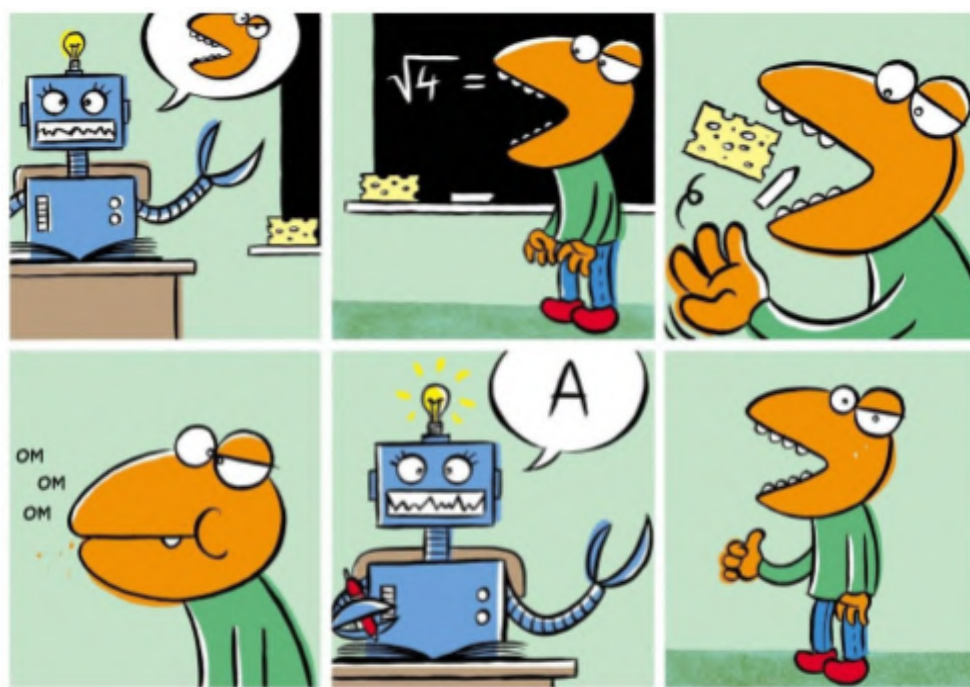
W twórczości Tana, choć tekst może wydawać się drugorzędny wobec wizualnej narracji, jego znaczenie nie zostaje całkowicie pominięte. Słowo pisane ustępuje tutaj miejsca słowu mówionemu, które ma istotne znaczenie w procesie odbioru dzieła. Dzieci, wchodząc w interakcję z obrazami, często potrzebują wsparcia dorosłego, który pomaga im zinterpretować i zrozumieć głębsze znaczenia ukryte w ilustracjach. To właśnie dialog między dzieckiem a dorosłym, wspólna refleksja i rozmowa na temat przedstawionych obrazów, tworzy ważny aspekt procesu interpretacyjnego. Taka konwersacja nie tylko wzbogaca doświadczenie odbiorcze, ale także umożliwia rozwijanie umiejętności myślenia krytycznego i wyobraźni.

Czytanie takich dzieł obejmuje nie tylko tradycyjne dekodowanie tekstu, ale także interpretację obrazu. W procesie „czytania” obrazów odbiorca aktywnie angażuje się w analizę wizualnych elementów, zadając sobie pytania: „o co chodzi?” czy „co się dzieje?”. Każdy kadr, kolor, układ przestrzenny, czy mimika postaci stają się tekstem, który czytelnik musi zinterpretować, tworząc w ten sposób własną opowieść. Mimo braku liter, myślowe pytania, które pojawiają się w głowie czytelnika, są formą słowa – wewnętrznej narracji, która prowadzi przez dzieło. Każda próba interpretacji, nawet najbardziej „niemego” komiksu, wiąże się z użyciem języka myśli, w którym odbiorca buduje znaczenia i odpowiada na własne pytania. Słowa, choć niewidoczne na papierze, są nieodłącznym elementem tego procesu, potwierdzając, że obraz, podobnie jak tekst, jest czytany w umyśle odbiorcy.

Innym utworem, o którym warto wspomnieć jest *OM. Apetyt na przygodę*³⁴⁵ autorstwa Piotra Nowackiego. To przykład komiksu, który wykorzystuje minimalną ilość tekstu, koncentrując się na wizualnym aspekcie narracji. Artysta operuje prostą, lecz sugestywną kreską, której zadaniem jest opowiedzenie historii w sposób zrozumiały nawet przy

³⁴⁵ P. Nowacki, *OM. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021.

ograniczonym użyciu słów (rys. 27). W tym przykładzie tekst jest obecny, ale jego ilość została zredukowana do minimum. Jego obecność służy jedynie do zasygnalizowania pewnych ważnych momentów fabuły, podczas gdy główny ciężar narracyjny spoczywa na obrazach. Komiksowy bohater wydaje jedynie dźwięki „Om om om” podczas przeżuwania, ruszający autobus podpisany jest onomatopieją „PSSSS”, a robotyczna nauczycielka przyznaje ocenę „A”. Ten sposób komunikacji sprawia, że *OM...* może być postrzegany jako komiks niemy, mimo że nie jest całkowicie pozbawiony słów. Obrazy odgrywa rolę głównego nośnika znaczenia, a odbiorca, śledząc dynamikę postaci oraz ich działania, samodzielnie konstruuje przebieg wydarzeń. Istotne jest, że nawet te nieliczne słowa, które pojawiają się w komiksie, stanowią integralny element całej narracji, pomagając w pełniejszym zrozumieniu przedstawionej historii.



Rys. 27 – P. Nowacki, *OM. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021 [skan ze zbiorów własnych].

Wybór i zastosowanie formy komiksu niemego jest niezwykle skomplikowanym zabiegiem architek(s)tonicznym, który nakłada na twórcę dodatkowe wyzwania. Autor musi dokładnie przemyśleć kompozycję każdego kadru, dynamikę przedstawienia oraz sposób, w jaki wizualnie poprowadzi narrację, by przekazać wszystkie niezbędne informacje i emocje bez użycia słów. Mimo małej ilości lub braku skodyfikowanego tekstu, słowa pojawiają się w innej formie. Nie są one zapisane na papierze, lecz rodzą się w umyśle odbiorcy podczas

próby interpretacji dzieła. W momencie, gdy dziecko omawia z opiekunem znaczenie poszczególnych kadrów i wydarzeń, które właśnie przeczytało, treści te werbalizują się, tworząc swoisty dialog z obrazem. To interaktywne podejście do odbioru komiksu niemego czyni go nie tylko wyzwaniem dla twórcy, ale także wyjątkową formą angażującą czytelnika w głębszy, wielowarstwowy proces interpretacji.



Tekst w komiksach dla dzieci pełni (zazwyczaj) jedną z najważniejszych funkcji (obok obrazu) w kreowaniu świata przedstawionego oraz w kształtowaniu architek(s)туры całego utworu. Jego obecność jest istotna dla układu kadrów, tempa narracji, a także interakcji pomiędzy obrazem a słowem. W tego typu utworach służy jako nośnik treści edukacyjnych, emocjonalnych i fabularnych, będąc jednocześnie narzędziem, które pomaga młodemu odbiorcy w interpretacji i zrozumieniu złożonych znaczeń obrazowych. Kreowanie świata komiksu przy pomocy tekstu wpływa na przestrzenne rozmieszczenie poszczególnych elementów, tworząc harmonijną całość, w której obraz i słowo wzajemnie się uzupełniają. W kontekście architek(s)туры komiksu, tekst nie tylko przekazuje informacje, ale również kształtuje sposób, w jaki czytelnik porusza się po narracyjnej przestrzeni, prowadząc go od jednego punktu do kolejnego, jakby przechodząc przez kolejne pomieszczenia budynku.

Pole narracyjne, w którym znajdują się wypowiedzi narratora, jest szczególnym przypadkiem tekstu w komiksie. Zazwyczaj kwadratowe i pozbawione wskaźnika ramki pełnią funkcję nieocenioną w budowaniu głębi. Narrator w tym miejscu może przyjmować różne role – od wszechwiedzącego komentatora (jak w przypadku baśniowego utworu *Czerwone wilczątko*³⁴⁶ Fléchais Amélie, *Wilki z Nowego Meksyku*³⁴⁷ i – wspomniana już wcześniej – *Wyprawa Shackletona* Williama Grilla czy zwiariowanej historii w *Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa*³⁴⁸ Tadeusza Baranowskiego), przez głównego bohatera opowiadającego historię z przeszłości (najczęściej są to dzieła biograficzne/autobiograficzne dla młodzieży, jak *Totalnie nie nostalgia. Memuar*³⁴⁹ Jacka Frąśa (ilustracje) i Wandy Hagedorn (scenariusz) czy *Maus* autorstwa Arta Spiegelmana), po samego „autora”, który dzieli się swoimi przemyśleniami (przekazującego np. wiedzę przyrodniczą, jak w *Ostatnim*

³⁴⁶ A. Fléchais, *Czerwone wilczątko*, przeł. A. Brzezińska, Warszawa 2017.

³⁴⁷ W. Grill, *Wilki z Nowego Meksyku*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2017.

³⁴⁸ T. Baranowski, *Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa*, Warszawa 2020.

³⁴⁹ W. Hagedorn, J. Frąś, *Totalnie nie nostalgia. Memuar*, Warszawa 2017.

żubrze³⁵⁰ Tomasza Samojlika). Ten rodzaj narracji, choć sporadycznie pojawia się w komiksach dla dzieci, ma istotne znaczenie, gdyż wprowadza dodatkowy poziom interpretacji, poszerzając perspektywę odbiorcy i umożliwiając mu głębsze przyswojenie przedstawianych treści. Narrator w polu narracyjnym staje się przewodnikiem, który pomaga młodemu czytelnikowi nawigować w skomplikowanym świecie przedstawionym, dodając kontekst i ułatwiając zrozumienie subtelnych aluzji i symboliki zawartej w obrazach.

Z kolei forma niema lub z minimalną ilością tekstu stawia przed autorem wyjątkowe wyzwania architektoniczne. Brak słów lub ich ograniczona ilość wymusza na twórcy szczególną dbałość o obraz i jego układ, gdyż to właśnie on musi przekazać całość narracji i emocji. W takim komiksie każdy kadr zyskuje szczególne znaczenie w konstrukcji dzieła, stanowiąc podstawę, na której opiera się fabuła. Kompozycja, perspektywa, kolorystyka, a nawet drobne detale przyjmują funkcję nośników treści, które w tradycyjnym komiksie byłyby wspierane przez tekst. Co więcej, wybór formy niemego komiksu zmusza artystę do precyzyjnych decyzji formalnych, które mają na celu umożliwienie odbiorcy intuicyjnego i płynnego śledzenia historii. Pomimo braku skodyfikowanego tekstu słowa nadal mają znaczenie – pojawiają się bowiem w procesie interpretacji obrazu przez czytelnika. Odbiorca, analizując wizualny materiał, zadaje sobie pytania i formułuje własne odpowiedzi, często werbalizując przy tym swoje myśli. W przypadku dzieci proces ten może prowadzić do dialogu z opiekunem, w którym wspólne omawianie obrazów przybiera formę alternatywnego „czytania” komiksu. Takie podejście podkreśla znaczenie obrazu jako aktywnego elementu narracyjnego, który – choć niemy – angażuje czytelnika w twórczy proces interpretacji.

³⁵⁰ T. Samojlik, *Ostatni żubr*, Białowieża 2009.

Rozdział 7.

Smoki, labirynty i obrazkowe światy.

Eksperymenty architek(s)toniczne w komiksie dziecięcym.

Anna Drygas oraz Anna Brzoska-Steinke pisząc o sztuce książki podkreślają:

[...] każda [książka, przyp. aut.] jest wytworem dwóch kultur – duchowej i materialnej. Książki służą przede wszystkim czytaniu – zdobywaniu wiedzy, rozrywce... i nie tylko. Książka może być także inspiracją, przedmiotem sztuki, a nawet materiałem. Z książek można tworzyć rzeźby, różnego rodzaju instalacje, meble, gadżety, a nawet ubrania. Koncentrując się na formie materialnej, można wykorzystać strukturę materiału do tworzenia „sztuki z książki”. Powstają wówczas swoiste metamorfozy kodeksu: rzeźby, instalacje, przedmioty użytkowe, obrazy, monumenty. Dla artystów książka staje się tworzywem i wyrazem artystycznego przekazu, który zyskuje nową wartość semantyczną. Ta wielopoziomowość sensu i znaczeń jest widoczna zarówno w monumentalnych instalacjach, sztuce użytkowej jak i w nowatorskim potraktowaniu formy książki³⁵¹.

W podejściu opisanym przez badaczki ujawnia się pragnienie eksploracji możliwości medium; wykorzystanie fizycznych cech książki, jak papier, okładka czy grzbiet, prowadzi do tworzenia nowych znaczeń i interpretacji. Wspominałem o tym w pierwszym rozdziale rozprawy doktorskiej, jednak chciałbym powrócić do koncepcji książki jako inspirującego dzieła sztuki. W tej części pracy skupię się na komiksach dla dzieci stanowiących formalne i strukturalne eksperymenty. Zanim jednak do tego przejdę, dokonam krótkiego przeglądu eksperymentalnych prac literackich. Czynię to, by wykazać genezę „wynalazczego” podejścia do powieści graficznych.

Wraz z rozwojem drukarstwa książka zyskiwała na znaczeniu jako niezależne medium artystyczne i komunikacyjne. Typografia oraz układ tekstu stawały się coraz bardziej świadomym wyborem twórcy, wpływając na sposób, w jaki czytelnicy odbierali treści, zważywszy na różnorodność form oprawy, rysunki i kompozycje graficzne.

Funkcja artystyczna książki zawsze była istotna – od iluminowanych manuskryptów tworzonych ku chwale Boga, po eksperymenty awangardowe. W XX wieku sztuka książki uległa znaczącym przemianom, w szczególności za sprawą awangardowych ruchów artystycznych, które kwestionowały tradycyjne formy i eksponowały nowe sposoby interakcji z odbiorcą – w kontekście układu tekstu, jego aspektów graficznych czy manualnych. W estetyce modernistycznej oraz postmodernistycznej dominowały książki eksperymentalne, które zmieniały sposób prezentacji treści, wprowadzając m.in. nietypowy układ tekstu, *collage* czy elementy wielowarstwowości. Szczególnie interesujące są w tym kontekście publikacje, które nie tylko przełamywały tradycyjne konwencje narracyjne, ale też redefiniowały samą strukturę książki jako obiektu – językowego, wizualnego, a nawet

³⁵¹ J. Gwioździk, *O sztuce książki...*, „Bibliotheca Nostra. Śląski kwartalnik naukowy”, nr 4/2011, s. 20.

przestrzennego. Omówienie wybranych przykładów pozwoli ukazać różne strategie formalne stosowane przez twórców: od precyzyjnie zaprojektowanych mechanizmów językowych, przez artystyczne reinterpretacje istniejących tekstów, aż po radykalne przekształcenie książki w obiekt sztuki konceptualnej. Właśnie ta różnorodność podejść – literackich, graficznych i materialnych – czyni z nich reprezentatywne modele książki eksperymentalnej, które warto przeanalizować szerzej.

Wśród licznych form eksperymentów książkowych XX wieku szczególne miejsce zajmują te, które koncentrowały się na grze z językiem i strukturą tekstu, nierzadko traktując książkę jako pole działania dla matematycznie zaprojektowanych przymusów formalnych. Jednym z najbardziej wpływowych środowisk rozwijających tego typu praktyki była grupa OuLiPo – *Ouvroir de Littérature Potentielle* (Warsztat Literatury Potencjalnej), założona w 1960 roku przez pisarza Raymonda Queneau i matematyka François Le Lionnais. Jej członkowie eksperymentowali z literaturą w oparciu o świadomie narzucone ograniczenia – tzw. „przymusy” (*contraintes*) – traktując je nie jako barierę twórczości, lecz jako impuls do odkrywania nowych rozwiązań narracyjnych i strukturalnych.

Z OuLiPo związani byli tak różnorodni twórcy, jak Georges Perec, Italo Calvino, Jacques Roubaud, Marcel Bénabou, Harry Mathews czy nawet Marcel Duchamp – co doskonale oddaje interdyscyplinarny i eksperymentalny charakter tej formacji. Grupa funkcjonuje do dziś, a jej dorobek stale się poszerza, zyskując nowych czytelników i kontynuatorów. Działalność OuLiPo obejmuje zarówno teksty literackie, jak i konceptualne projekty wydawnicze, w których książka staje się nie tylko nośnikiem treści, ale również narzędziem do badania możliwości formy. W Polsce dzieła tej grupy upowszechnia m.in. krakowskie Wydawnictwo Lokator, podejmujące się przekładów oraz edycji tych trudnych, ale fascynujących eksperymentów.

Jednym z najgłośniejszych osiągnięć OuLiPo jest powieść *La Disparition* (*Zniknięcia*³⁵², 1969) autorstwa Pereca – eksperyment literacki, który polega na napisaniu ponad trzystustronicowej narracji detektywistycznej bez użycia litery „e” (najczęściej występującej samogłoski w języku francuskim). Mimo tak drastycznego ograniczenia powieść zachowuje klarowną strukturę i *suspens* fabularny, opowiadając historię tajemniczego zaginięcia Antoniego Voyla, którego śladem podążają przyjaciele, również

³⁵² Polskie wydanie *Zniknięć* ukazało się dopiero w 2022 roku, ponad pół wieku po francuskiej premierze powieści, nakładem krakowskiego Wydawnictwa Lokator. Przekładu niezwykle wymagającego lipogramu podjęli się René Koelblen i Stanisław Waszak, a projekt ukazał się pod patronatem Ambasady Francji w Polsce. G. Perec, *Zniknięcia*, tłum. R. Koelblen S. Waszak, Kraków 2022.

kolejno znikający w dziwnych okolicznościach. Pomimo braku tytułowej litery, motyw „zniknięcia” przewija się w powieści jako wielowarstwowy symbol: braku, milczenia, cenzury i traumy. To właśnie ten rodzaj przymusu formalnego – pozornie limitującego, a w rzeczywistości rozszerzającego znaczenia – stanowi esencję oulipowskiego podejścia do książki jako struktury, której sens buduje się nie tylko poprzez treść, ale także poprzez zasady, które ją warunkują.

Kolejnym przełomowym projektem OuLiPo, realizującym ideę literatury potencjalnej w radykalnie odmienny sposób niż *Zniknięcia*, jest publikacja Queneau pt. *Sto tysięcy miliardów wierszy*³⁵³ (*Cent mille milliards de poèmes*, 1961). Składa się ona z dziesięciu sonetów, których wersy zostały wydrukowane na osobnych, poziomo ciętych paskach papieru, umożliwiających dowolne zestawianie ich ze sobą. Dzięki temu czytelnik może tworzyć nowe kombinacje, budując za każdym razem unikalny wiersz — przy zachowaniu metrum i rymu. Choć struktura wydaje się prosta, jej matematyczny potencjał jest olbrzymi: książka pozwala na stworzenie tytułowych stu tysięcy miliardów sonetów. Zakładając, że przeczytanie jednego z nich zajmuje około 45 sekund, a przygotowanie kolejnego – 15 sekund, lektura całości zajęłaby blisko 200 milionów lat. Mamy tu więc do czynienia z książką zaprogramowaną nie tyle do przeczytania, co do nieskończonej eksploracji. Warto przy tym dodać, że sama koncepcja *Stu tysięcy miliardów wierszy* mogła mieć swoje źródła w prostych zabawkach edukacyjnych. Maria Karpińska wskazuje, że inspiracją dla Queneau mogła być popularna dziecięca układanka – książeczka z pociętymi ilustracjami postaci, których fragmenty (głowa, tułów, nogi) można było swobodnie łączyć, tworząc zarówno spójne, jak i absurdalne zestawienia. Tę logikę przekształcił on w potencjalną strukturę literacką, łącząc dziecięcą zabawę z rygorystycznym formalizmem OuLiPo³⁵⁴.

W odróżnieniu od powieści Pereca, która ukazuje ograniczenie jako narzędzie konstrukcji fabularnej i językowej, *Sto tysięcy miliardów wierszy* prezentuje książkę jako formę modułową, której sens ujawnia się poprzez działanie czytelnika. To dwa różne oblicza tej samej idei – eksperymentu z formą jako źródła twórczości. Umieszczenie tego przykładu zaraz po analizie *Zniknięć* pozwala ukazać rozpiętość strategii OuLiPo: od radykalnego samoograniczenia po nieskończoną potencjalność, od narracji zwartej po kombinatoryczną otwartość. Oba przypadki dowodzą, że książka w rękach oulipijczyków przestaje być zamkniętym artefaktem. Staje się narzędziem badania granic języka, formy i samego aktu lektury.

³⁵³ R. Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, tłum. J. Gondowicz, Kraków 2008.

³⁵⁴ Zob. M. Karpińska, *Więcej radosnej ciekawości*, „Znak”, nr 5(832)/2024, s. 102–106

W nurcie książki eksperymentalnej jednym z najbardziej rozpoznawalnych i wpływowych projektów drugiej połowy XX wieku jest *A Humument*³⁵⁵ autorstwa Toma Phillipsa – brytyjskiego artysty, który w 1966 roku postanowił potraktować istniejącą już książkę jako materiał do twórczej reinterpretacji. Punktem wyjścia stała się przypadkowo znaleziona XIX-wieczna powieść *A Human Document* autorstwa William Hurrell Mallock³⁵⁶. Phillips nabył ją za kilka pensów w antykwariacie, by następnie całkowicie przekształcić jej każdą stronę za pomocą rysunku, malarstwa, typografii oraz interwencji graficznych. Tak powstał projekt trwający całe dekady ewoluujący z każdym kolejnym wydaniem – aż do ostatecznej wersji, którą autor ogłosił „ukończoną” w 2016 roku, pięćdziesiąt lat po rozpoczęciu pracy.



Rys. 28 – T. Phillips, *A Humument. A Treated Victorian Novel*, London 2016, [zdjęcie ze strony Digital Commons @ RISD, https://digitalcommons.risd.edu/specialcollections_artistsbooks/440/, dostęp: 27.03.2025].

³⁵⁵ T. Phillips, *A Humument. A Treated Victorian Novel*, London 2016.

³⁵⁶ Zob. J. L. Maynard, „I Find / I Found Myself / and / Nothing / More than That”: Textuality, Visuality, and the Production of Subjectivity in Tom Phillips’ „A Humument”, „The Journal of the Midwest Modern Language Association”, nr 1(36)/2003, s. 82–98.

A Humument to książka, która łączy w sobie cechy kolażu³⁵⁷, poezji wizualnej i książki artysty (rys. 28³⁵⁸). Phillips usuwa lub zakrywa większość oryginalnego tekstu, pozostawiając jedynie wybrane słowa, które tworzą nową narrację – poetycką, fragmentaryczną, często abstrakcyjną. Tekst ten „pływa” po stronach niczym strumień znaczeń otoczony barwną, surrealistyczną oprawą plastyczną. Poszczególne strony funkcjonują jako autonomiczne obiekty wizualne, ale równocześnie tworzą całość, która podważa klasyczne rozumienie linearnej lektury. Umieszczenie *A Humument* bezpośrednio po analizie OuLiPo ma dodatkowy wymiar: o ile w przypadku utworów francuskich artystów literatura była modelowana przez logiczne przymusy i formalne ograniczenia, tutaj odbiorca ma do czynienia z estetyką dekonstrukcji i nadpisywania – z książką jako polem artystycznego zawłaszczenia, materialnego gestu i wizualnego komentarza.

W latach 60. XX wieku, równoległe do eksploracji językowych OuLiPo i eksperymentów z książką jako nośnikiem narracji wizualnej, rozwijał się radykalny nurt Fluxus – międzynarodowy ruch artystyczny z pogranicza sztuk wizualnych, muzyki, teatru i działania performatywnego. Twórcy związani z tym środowiskiem – tacy jak George Maciunas, Yoko Ono, Dick Higgins, Alison Knowles czy Nam June Paik – z premedytacją przekraczali granice między sztuką a życiem codziennym. Działania Fluxusu charakteryzowała świadoma przypadkowość, ironia, prostota materiałów i odrzucenie artystycznego elitaryzmu. Ich projekty nie tyle posługiwały się książką jako formą ekspresji, co przekształcały ją w przestrzeń działania – gestu, instrukcji, eksperymentu z czasem i materią.

³⁵⁷ W kontekście kolażowej formy *A Humument* warto przywołać refleksję Karoliny Koprowskiej, która pisze o tej technice nie tylko jako o zabiegu formalnym, ale jako o strategii estetycznej odpowiadającej na kryzys linearnej i spójnej reprezentacji. Wskazuje ona, że „kolaż pozwala [...] na wypełnienie luk fotografii przez opatrzenie ich słownym komentarzem oraz dopełnienie plastycznymi przedstawieniami” – co można odnieść również do praktyki Toma Phillipsa, który rekonstruuje nową narrację poprzez zestawianie fragmentów tekstu i obrazu w oderwaniu od ich pierwotnego kontekstu. K. Koprowska, *Kolaż jako akt profanacji. O twórczości Ewy Kuryluk*, „Wielogłos” 1(23)/2015, s. 47. Ponadto Agnieszka Karpowicz zauważa, że kolaż jako technika artystyczna nie tyle imituje rzeczywistość, co ją transformuje – jest „gestem zbliżania systemu reprezentacji do życia, lecz w sposób całkowicie niemimetyczny; w sposób kreacyjny”. A. Karpowicz, *Kolaż – rzeźbienie rzeczywistości*, „Przestrzenie Teorii” nr 7/2007, s. 125. Tak rozumiana operacja kolażowa wiąże się z twórczym zawłaszczaniem rzeczywistości i przesuwaniem granic między tekstem, obrazem a doświadczeniem.

³⁵⁸ *A Humument. A Treated Victorian Novel* w edycji z 2016 roku została opublikowana nakładem wydawnictwa Thames & Hudson jako bogato ilustrowana publikacja licząca 367 stron. Książka, która swój początek miała jako unikalny eksperyment artystyczny, z czasem zyskała status dzieła kultowego i została wydana w formie umożliwiającej szerszą dystrybucję. Obecnie można ją nabyć za pośrednictwem popularnych platform sprzedażowych, co sprawia, że projekt pierwotnie funkcjonujący w obiegu galeryjno-kolekcjonerskim stał się szerzej dostępny – również dla osób niezwiązanych ze środowiskiem sztuki współczesnej. T. Phillips, *A Humument. A Treated Victorian Novel*, London 2016.

Jednym z najbardziej znanych przykładów takiej praktyki jest *Fluxus I*³⁵⁹ – publikacja wydana przez George’a Maciunasa w 1964 roku, która bardziej przypomina pudełko z efemerycznymi obiektami niż klasyczną książkę. Wewnątrz znalazły się luźne karty, rozkładane formy, koperty i składane elementy zaprojektowane przez kilkunastu artystów Fluxusu. Każdy z tych „stronnych-niestronnych” obiektów proponował inną formę lekturowego doświadczenia: od działania i dotyku, przez czasowe odsłonięcie, po konceptualną instrukcję. *Fluxus I* podważał wszystkie konwencje związane z linearną strukturą książki, czyniąc z niej przestrzeń otwartą, materialną, nieprzewidywalną i performatywną. W zestawieniu z poprzednimi przykładami – opartymi na językowych ograniczeniach lub plastycznej interwencji – *Fluxus I* ukazuje najbardziej radykalną formę książki eksperymentalnej: jako obiekt działania, nie tylko opowieści czy formy.

Przywołane przykłady – od formalnych przymusów OuLiPo, przez wizualno-poetycką dekonstrukcję *A Humument*, po performatywną otwartość *Fluxus I* – ukazują różne strategie architek(s)tonicznego myślenia o książce. Każdy z nich redefiniuje relację między formą a treścią, proponując nowe układy przestrzenne, które czytelnik nie tylko odczytuje, ale także eksploruje, konstruuje. Książka przestaje być linearnym nośnikiem narracji; staje się strukturą, którą można przebudowywać, zawłaszczać, uruchamiać w działaniu. To właśnie w opisanych eksperymentach ujawnia się, jak mocno książka zbliża się do formy architektonicznej – nie tylko jako metafora konstrukcji, ale jako doświadczenie przestrzeni, w której czytelnik nie tyle „czyta”, co porusza się, niczym w wielowymiarowym labiryncie znaczeń i materialności.

To przestrzenne ujęcie książki znajduje swoją spektakularną kontynuację także poza obiegiem wydawniczym – w działaniach artystycznych operujących realną skalą obiektu. W 2011 roku w Buenos Aires, z okazji uznania miasta za Światową Stolicę Książki przez UNESCO, artystka Marta Minujín stworzyła monumentalną instalację „Książkowa Wieża Babel” (rys. 29a; rys. 29b). Tytuł jej dzieła nawiązuje do opowiadania Jorge Luisa Borgesa, byłego dyrektora biblioteki tego miasta, który w utworze literackim porównał prawdę do obecnej – i zarazem nieobecnej – książki w nieskończonej bibliotece wiedzy³⁶⁰. Konstrukcja

³⁵⁹ G. Maciunas i in., *Fluxus I*, [brak wiarygodnych danych dotyczących miejsca wydania] 1964.

³⁶⁰ Borges w swojej *Bibliotece Babel* bezpośrednio nawiązał do biblijnej opowieści o Wieży Babel, co stanowi kolejne odwołanie do księgi o fundamentalnym znaczeniu kulturowym. Biblijna wieża jest symbolem ludzkiej ambicji i próby osiągnięcia boskiej mocy, która została ukarana poprzez pomieszanie języków i rozproszenie ludzi po całej ziemi. Borges, projektując swoją literacką imaginację nieskończonej biblioteki, czerpie z tego systemu znaczeń, przekształcając mit w metaforę poznawczej nieskończoności i chaosu języka. Tym samym jego opowieść nie tylko rozbudowuje biblijne odniesienie, ale także sugeruje, że nasze poszukiwanie sensu jest nieustanną próbą uporządkowania nieprzejrzystego, labiryntowego świata informacji, który, podobnie jak w

o wysokości około 25 metrów została wykonana z 30 tysięcy książek napisanych w różnych językach, ofiarowanych przez lokalne społeczności, księgarzy, bibliotekarzy i ambasady. Zwiedzając wieżę, odwiedzający mogli usłyszeć słowo „książka” wypowiedziane w wielu językach świata. Budowla symbolizowała jednoczącą moc literatury, łączącą ludzi z różnych kultur i środowisk. Znalazły się tam dzieła pochodzące z całego globu; od japońskich książek dla dzieci po baskijskie przekłady argentyńskich klasyków, powieści przygodowe z Patagonii. Po zakończeniu ekspozycji goście mogli zabrać ze sobą jedną z dostępnych książek. Pozostałe zaś utworzyły archiwum nazwane (w duchu Borgesa) Biblioteką Babel. Dzieło Minujín ukazało, że książka jest czymś więcej niż tylko nośnikiem informacji – stała się symbolem dziedzictwa kulturowego i uniwersalnego języka ludzkości.

Obie koncepcje – Borgesowską Bibliotekę Babel (w znaczeniu utworu literackiego) oraz Książkową Wieżę Babel – możemy analizować w kontekście architek(s)tury, która łączy na wiele rozmaitych sposobów architekturę z tekstem rozumianym jako przestrzeń znaczeń i form. Architek(s)tura koncentruje się na postrzeganiu miejsca/budynku nie tylko jako fizycznego konstruktu, ale także jako przestrzeni symbolicznej i narracyjnej, w której rozwiązania architektoniczne przenikają się z ideami – zupełnie tak, jak ma to miejsce w ramach refleksji rozwijanej na gruncie humanistyki architektonicznej, o której była już wcześniej mowa.

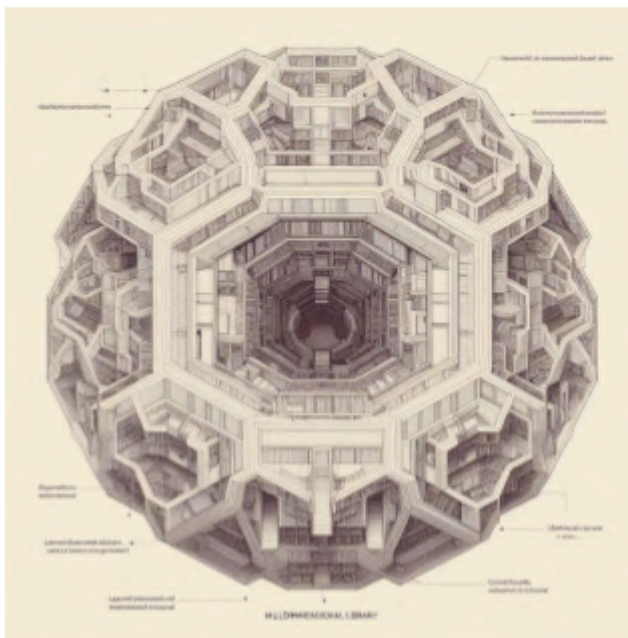
Utwór Borgesa można odczytywać przez pryzmat humanistyki architektonicznej, w przypadku której przestrzeń nieskończonej biblioteki staje się metaforą wszechświata pełnego niezbadanych i nieodkrytych znaczeń. Książki stanowią mury tej konstrukcji, a każda z nich jest cegielką w nieskończonej grze sensów i bezsensów. Ta wielopoziomowość znaczeń przenika także do dzieła Marty Minujín, w którym wieża jest fizycznym ucieleśnieniem idei Borgesa, lecz także wspólnym wysiłkiem społeczności w tworzeniu jedności w różnorodności. Odbiorca instalacji nie tylko widzi wieżę, ale też doświadcza jej

przypadku biblijnej wieży, przekracza nasze zdolności pojmowania i kontroli. Opowiadanie można znaleźć w tomie: J. L. Borges, *Fikcje*, tłum. A. Sobol-Jurczykowski, S. Zembrzusi, Warszawa 2019, s. 79–90. Co ciekawe Jonathan Basile, pisarz z Brooklynu, postanowił zrealizować ideę Jorge Luisa Borgesa, tworząc wirtualną wersję Biblioteki Babel. Choć fizyczne odtworzenie takiego nieskończonego obiektu było niemożliwe, Basile, opanowawszy umiejętności programowania i przeniósł bibliotekę do przestrzeni internetowej. Projekt ten, z uwagi na ograniczenia serwerowe, nie mógł jednak pomieścić nieskończonej liczby książek – składa się więc z ponad miliona cyfrowych tomów, złożonych z losowych kombinacji liter, cyfr i znaków, rozmieszczonych na regałach w wirtualnych sześciokątnych pokojach, które zostały oznaczone systemem alfanumerycznym. Większość tych cyfrowych książek to, jak u Borgesa, nonsens, lecz Basile wierzy, że wśród nich można odnaleźć dzieła o prawdziwej wartości, jak choćby utracone zbiory Biblioteki Aleksandryjskiej czy przyszłe arcydzieła. Adres strony internetowej: Library of Babel, <https://libraryofbabel.info/> [dostęp: 10.11.2024].

wielowymiarowo; słyszy w jej ścianach różne języki i ma możliwość interakcji, co wprowadza go w przestrzeń niemal rytualną, angażującą ciało, zmysły i intelekt.



Rys. 29a – *Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires*, [zdjęcia z Flickr, <https://www.flickr.com/photos/buenosairesprensa/>, dostęp: 29.02.2022].



Rys. 29b – fani Borgesa od dawna zmagali się z przedstawieniem Biblioteki Babel. Jeden z artystów wizualnych – Derek Philip Au – przy użyciu generatora obrazów Dall-E stworzył wizualizację mającą choć w części przedstawić świat wykreowany przez pisarza [ten rysunek oraz pozostałe można zobaczyć na stronie Derek Philip Au, <https://www.derekau.net/this-vessel-does-not-exist/2022/7/16/dalle2-borges-library-of-babel>, dostęp: 29.02.2022].

Perspektywa ta wpisuje się w koncepcję humanistyki architektonicznej, a bardziej szczegółowo – w nurt literaturoznawstwa architektonicznego, które akcentuje związki między przestrzenią a formą narracyjną i symboliczną. W tym ujęciu przestrzeń nie jest jedynie tłem, ale aktywnym składnikiem sensotwórczym – punktem odniesienia, narzędziem konceptualnym i formą kulturowej ekspresji. Jak podkreśla Aleksandra Wójtowicz, „propozycja literaturoznawstwa architektonicznego nie jest metodą, ale postępowaniem badawczym nastawionym na cel – wspierania grup, które projektują, przekształcają przestrzeń miejską i zarządzają nią”³⁶¹. W kontekście *Biblioteki Babel* i instalacji Książkowej

³⁶¹ M. Wilczak [w rozmowie z A. Skolimowski, A. Wójtowicz], *Humanistyka architektoniczna – studia podyplomowe i inne inicjatywy*, „Biuletyn Polonistyczny”, 22 września 2024, <https://biuletynpolonistyczny.pl/pl/articles/humanistyka-architektoniczna-studia-podyplomowe-i-inne-inicjatyw-y.323/details> [dostęp: 27.03.2025].

Wieży Babel przestrzeń funkcjonuje jako struktura sensu, forma, która generuje znaczenia, modeluje odbiór i działa jako autonomiczny element interpretacyjny. Borges i Minujín pokazują, że forma dzieła – literackiego lub architektonicznego – ma decydujące znaczenie dla jego odczytania.



Dotychczas analizowane przykłady, takie jak eksperymenty OuLiPo, wizualna reinterpretacja książki w *A Humument*, przestrzenna performatywność *Fluxus 1* czy monumentalna instalacja Książkowej Wieży Babel, ukazywały książkę jako obiekt podlegający przekształceniom – zarówno materialnym, jak i znaczeniowym. W omawianych przypadkach książka stawała się rzeźbą, przestrzenią, architektoniczną strukturą lub symbolem nieskończonej i nieuchwytniej wiedzy, jak w Bibliotece Babel Borgesa. Jednak mimo tych radykalnych zmian jedno pozostawało niezmiennie – były to eksperymenty przeprowadzane przez artystów wizualnych, a nie twórców słowa pisanego. To ważne spostrzeżenie, ponieważ prowadzi nas do pytania: gdzie w tym wszystkim jest komiks?

Komiks, jako medium łączące elementy wizualne i narracyjne, zajmuje unikalną pozycję w tej dyskusji. Z jednej strony czerpie z literatury – bo operuje opowieścią, językiem, dialogiem – z drugiej, jego podstawowym budulcem jest obraz i sekwencyjność kadrów, a więc elementy bliskie sztukom wizualnym. Jeśli książka może przekształcić się w rzeźbę lub architektoniczną strukturę, to czy komiks również może ulec podobnym przeobrażeniom? Eksperymentalne komiksy, które przywołam, odpowiadają na to pytanie inaczej niż analizowane wcześniej przykłady z obszaru sztuk wizualnych. Nie izolują odbiorcy od treści ani nie zamykają komunikatu w niedostępnych strukturach. Wręcz przeciwnie: zachowując czytelność, nawet przy zastosowaniu nietypowych rozwiązań formalnych, otwierają nowe możliwości interpretacyjne. Choć posługują się klasyczną formą woluminu, ich twórcy przekraczają konwencje: eksperymentują z układem kadrów, formatem stron czy relacją czasu i przestrzeni w narracji. W odróżnieniu od instalacji takich, jak ta autorstwa Minujín, gdzie książka funkcjonuje wyłącznie jako materiał przestrzenny, eksperymentalne komiksy nadal pozostają narzędziem opowieści.

Przejście od książki jako obiektu do komiksu jako medium eksperymentalnego jest więc naturalnym krokiem w tej analizie. Skoro książka może stać się przestrzenią, to czy komiks może przekształcić się w coś więcej niż tradycyjny układ kadrów na papierze? Czy może wyjść poza swoje konwencjonalne granice, nie tracąc jednocześnie swojej narracyjnej

istoty? W dalszej części przyjrzymy się komiksom, które podejmują te wyzwania, eksplorując nowe sposoby, w jakie odbiorca doświadcza zarówno obrazu, jak i opowieści.

Obróć, dorysuj i klaśnij

Robert Trojanowski³⁶² to wszechstronny artysta związany z komiksem, ilustracją i literaturą dziecięcą. Swoją karierę rozpoczął w legendarnym „Świecie Młodych”³⁶³, a doświadczenie zdobywał m.in. pod okiem Szymona Kobylińskiego³⁶⁴, wybitnego polskiego rysownika, satyryka i historyka. Jest autorem licznych książek dla dzieci, w tym interaktywnych publikacji, które angażują młodych czytelników w aktywną zabawę. Jego twórczość obejmuje serie komiksowe, działalność edukacyjną (Ministerstwo Komiksu³⁶⁵), a także słuchowiska i teksty satyryczne. Jako stypendysta Ministra Kultury i animator warsztatów twórczych, Trojanowski nie tylko rysuje i pisze, ale także popularyzuje komiks jako medium narracyjne i edukacyjne.

Książka *Pobaw się z Fafikiem*³⁶⁶ Trojanowskiego to przykład eksperymentalnej formy książki dla dzieci, nawiązującej do trendu publikacji interaktywnych. Podobnie jak *Zabawa*

³⁶² Robert Trojanowski (ur. 1974) – satyryk, rysownik, autor słuchowisk dla Teatru Polskiego Radia, związany z Krakowem. Współautor, wraz z Piotrem Kasińskim, publikacji *Historia polskiego komiksu* (2025), w której z przymrużeniem oka przedstawia wybrane wątki z ponadstuletniej historii rodzimej sztuki komiksowej. Ich twórczość łączy warstwę edukacyjną z humorem i autoironią, sięgając po charakterystyczne środki wyrazu komiksowego, takie jak onomatopeje, dynamiczne kadry i pastisz gatunkowy.

³⁶³ „Świat Młodych” to jedno z najważniejszych polskich czasopism młodzieżowych XX wieku, wydawane w latach 1949–1993. Początkowo pełniło funkcję gazety harcerskiej, jednak z czasem stało się platformą dla literatury młodzieżowej, reportaży oraz przede wszystkim komiksów. Na jego łamach publikowali czołowi twórcy polskiego komiksu, m.in. Henryk Jerzy Chmielewski (*Tytus, Romek i A'Tomek*), Szarlota Paweł (*Jonka, Jonek i Kleks*), Jerzy Wróblewski czy Tadeusz Baranowski. „Świat Młodych” był jednym z miejsc debiutu dla wielu rysowników, w tym także Roberta Trojanowskiego.

³⁶⁴ Szymon Kobyliński (1927–2002) był to wybitny polski rysownik, ilustrator, satyryk i historyk. Był autorem licznych rysunków prasowych, publikowanych m.in. w „Polityce”, „Rzeczpospolitej” i „Przekroju”. Jego charakterystyczny styl ilustracji, często o tematyce historycznej, stał się rozpoznawalny dla kilku pokoleń Polaków. Oprócz działalności artystycznej zajmował się popularyzacją historii, prowadząc programy telewizyjne i publikując książki. Współpracował z wieloma młodymi twórcami, a jego wpływ na polski komiks i ilustrację jest trudny do przecenienia.

³⁶⁵ Ministerstwo Komiksu to kanał na platformie YouTube poświęcony rysowaniu, komiksowi oraz interaktywnej edukacji artystycznej. Prowadzony przez Roberta Trojanowskiego, oferuje treści skierowane zarówno do dzieci, jak i dorosłych, promując twórczość komiksową poprzez zabawy rysunkowe, kalambury i proste ćwiczenia plastyczne. Celem Ministerstwa Komiksu jest nie tylko popularyzacja czytania i rysowania komiksów, ale także inspirowanie odbiorców do własnych twórczych działań. Inicjatywa ta wpisuje się w szerszy nurt działań edukacyjnych i popularizatorskich, łącząc tradycyjne medium komiksowe z nowoczesnymi formami przekazu. Więcej informacji: Ministerstwo Komiksu, YouTube, <https://www.youtube.com/@ministerstwokomiksu> [dostęp: 03.03.2025].

³⁶⁶ R. Trojanowski, *Pobaw się z Fafikiem*, Poznań 2018.

liniami Hervé Tulleta³⁶⁷ czy *W Twojej książce jest potwór* Toma Fletchera³⁶⁸, *Pobaw się z Fafikiem* angażuje czytelnika w sposób czynny – poprzez potrząsanie, przekładanie stron, wykonywanie poleceń narratora oraz interakcję z bohaterem (rys. 30). Fafik, sympatyczny piesek, jest nie tylko postacią literacką, ale także „partnerem” zabawy, z którym dziecko może wchodzić w relację.

Warto zwrócić uwagę, że choć książka Trojanowskiego mieści się w obrębie literatury dziecięcej, to jednocześnie wpisuje się w szerszy nurt ewolucji komunikatu wizualnego. Z jednej strony czerpie z tradycyjnych książek aktywizujących, z drugiej – bliska jest mechanizmom narracyjnym stosowanym w komiksie. Strona wizualna odgrywa tu ważną rolę, a bohater reaguje na działania czytelnika.

Pobaw się z Fafikiem to nie tylko książka do czytania, ale również narzędzie do nauki i zabawy. Poprzez angażowanie dziecka w proste zadania ruchowe, takie jak głaskanie, potrząsanie czy przewracanie stron zgodnie z instrukcją, Trojanowski wpisuje się w nurt książek, które wychodzą poza tradycyjne pojęcie literatury i zbliżają się do medium cyfrowego. Struktura interakcji przypomina mechanikę aplikacji czy gier dla najmłodszych, gdzie użytkownik aktywnie wpływa na rozwój zdarzeń.

To przenikanie się tradycyjnej książki z interaktywnymi mechanizmami charakterystycznymi dla mediów wizualnych i cyfrowych prowadzi do refleksji nad przyszłością narracji graficznej. Coraz częściej granice między statycznym obrazem a dynamiczną interakcją ulegają zatarciu, co otwiera nowe możliwości dla twórców komiksów

³⁶⁷ Hervé Tullet to francuski artysta, ilustrator i autor książek dla dzieci, który zdobył międzynarodowe uznanie dzięki swoim interaktywnym i eksperymentalnym publikacjom. Jego twórczość charakteryzuje się innowacyjnym podejściem do formy książki oraz angażowaniem czytelnika w zabawę poprzez proste, lecz kreatywne instrukcje i ilustracje. Jednym z przykładów tego podejścia jest *Zabawa liniami* (2017). Publikacja wydana przez wydawnictwo Insignis, została zaprojektowana specjalnie dla najmłodszych czytelników i składa się z rysunków przedstawiających różnego rodzaju linie – proste, faliste, zygzakowate, a także układające się w rozmaite wzory. Książka nie narzuca jednoznacznej interpretacji, pozostawiając przestrzeń dla kreatywności odbiorcy. Można ją traktować zarówno jako inspirację do rysowania, jak i element gry skojarzeniowej. Co więcej, jej unikalna forma – podział na dwa segmenty, które zwięzają się ku górze i wzajemnie się dopełniają – sprawia, że dziecko może samodzielnie odkrywać nowe kombinacje ilustracji, rozwijając wyobraźnię i zdolności manualne. Zob. A. Urban, *Współczesna książka interaktywna dla dzieci na przykładzie twórczości Hervé’a Tulleta*, „Studia o Książce i Informacji”, nr 37/2028, s. 163–175.

³⁶⁸ Tom Fletcher to brytyjski pisarz, muzyk i kompozytor, znany zarówno ze swojej działalności w zespole McFly, jak i z twórczości literackiej skierowanej do dzieci. Jego książki cieszą się dużą popularnością, a wśród nich znajduje się interaktywna publikacja *W Twojej książce jest potwór* (2018). Publikacja ta angażuje czytelnika w bezpośrednie działanie – zachęca do potrząsania książką, głaskania jej stron, a nawet mówienia do tytułowego potwora. Dzięki temu najmłodszy odbiorca nie są jedynie biernymi czytelnikami, lecz aktywnymi uczestnikami opowieści. Publikacja Fletchera wpisuje się w obszar literatury dziecięcej, która stawia na multisensoryczne doświadczenie i zaangażowanie emocji dziecka, rozwijając jego zdolności poznawcze i interakcję z książką jako medium.

i książek obrazkowych. Eksperymentalne formy druku, zastosowanie rozszerzonej rzeczywistości (AR) czy integracja z mediami cyfrowymi pokazują, że komiks nie musi ograniczać się do tradycyjnego modelu narracyjnego. Współczesne publikacje graficzne mogą angażować czytelnika nie tylko poprzez treść i warstwę wizualną, ale również przez aktywne uczestnictwo w procesie odkrywania historii, co zbliża je do gier interaktywnych i narracji transmedialnych. W ten sposób medium komiksowe ewoluje, adaptując się do zmieniających się technologii i oczekiwań odbiorców.



Rys. 30 – R. Trojanowski, *Pobaw się z Fafikiem*, Poznań 2018 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Warto wspomnieć także o typografii, która w książce *Pobaw się z Fafikiem* pełni istotną funkcję w budowaniu interaktywnego charakteru publikacji. Duże, kolorowe litery nie tylko przyciągają uwagę młodego odbiorcy, ale są również integralnym elementem zabawy. Ich kształt, stylizowany na odręczny obrys, nadaje całości dynamiczny i nieco swobodny charakter, co podkreśla humorystyczny i angażujący ton książki. Szczególnie interesującym przykładem typograficznej gry jest słowo „OBRÓĆ”, w którym litera „Ć” została zaprojektowana w taki sposób, by tworzyć strzałkę sugerującą ruch obrotowy. To rozwiązanie sprawia, że tekst nie jest jedynie nośnikiem treści, ale również staje się wizualnym i symbolicznym przewodnikiem po interakcji z książką.

Drugą książką Trojanowskiego ważną w niniejszych rozważaniach jest *Zrób sobie komiks*³⁶⁹ stworzona we współpracy z animatorem kultury i scenarzystą komiksowym Piotrem Kasińskim³⁷⁰. Publikacja stanowi nie tylko przewodnik po świecie narracji obrazkowej, ale również angażuje czytelnika w proces twórczy, czyniąc go aktywnym uczestnikiem. Struktura książki obejmuje zarówno elementy teoretyczne – historię komiksu, podstawowe zasady jego języka wizualnego oraz wskazówki dotyczące budowania postaci i wyrażania emocji – jak i praktyczne ćwiczenia, które pozwalają odbiorcy na eksperymentowanie z formą.

Interaktywność jest tutaj najistotniejszym aspektem – książka nie tylko zachęca do czytania, lecz także do rysowania, wypełniania stron własnymi pomysłami i aktywnego uczestnictwa w procesie narracyjnym. Obecność kolorowanek, zabaw oraz dyplomu dla przyszłego twórcy sprawia, że *Zrób sobie komiks* łączy w sobie cechy podręcznika, zeszytu ćwiczeń oraz kreatywnej przestrzeni dla czytelnika. W tym kontekście publikacja ta wykracza poza tradycyjne rozumienie książki jako zamkniętego, skończonego dzieła – jej forma pozostaje otwarta i nieustannie kształtowana przez użytkownika.

Warto również zwrócić uwagę na sposób, w jaki autorzy konstruują narrację książki. Przewodnikami po jej treści są trzy postacie – Bobik, Pik oraz Robi – które nie tylko pełnią funkcję narracyjną, ale również aktywnie uczestniczą w procesie edukacyjnym. Ich obecność ułatwia odbiorcom przyswajanie wiedzy i wprowadza element humorystyczny, co czyni publikację bardziej przystępną. Nieprzypadkowy jest także wybór współautora publikacji. Kasiński, jako wieloletni promotor komiksu i dyrektor artystyczny Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, wnosi do książki szeroką perspektywę historyczno-kulturową, uzupełniając ją o liczne ciekawostki dotyczące genezy i rozwoju medium.

Pod względem formalnym *Zrób sobie komiks* stanowi przykład publikacji, w której granice między książką a aktywnym medium edukacyjnym ulegają zatarciu. Podobnie jak w przypadku *Pobaw się z Fafikiem* odbiorca ma tu do czynienia z książką, która nie tylko komunikuje treść, lecz także wymaga fizycznej interakcji. Tym samym publikacja wpisuje się

³⁶⁹ R. Trojanowski, P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018.

³⁷⁰ Piotr Kasiński (ur. 1972) – scenarzysta komiksowy oraz publicysta. Absolwent dziennikarstwa na Uniwersytecie Warszawskim. Od 2006 roku związany z Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 w Łodzi, gdzie zajmuje się upowszechnianiem wiedzy o komiksie. Współtwórca zina „eMeFKa News”, autor scenariuszy do komiksów edukacyjnych, promocyjnych i autorskich. Odznaczony Odznaką honorową „Zasłużony dla Kultury Polskiej”.

w szerszy nurt eksperymentalnych form narracyjnych, w których medium książki zostaje przekształcone, aby lepiej odpowiadać na potrzeby współczesnych odbiorców.



Rys. 31a – R. Trojanowski, P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018 [skan ze zbiorów własnych].



Rys. 31b – R. Trojanowski, P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Ilustracje w *Zrób sobie komiks* charakteryzują się stylizowaną na ręcznie rysowaną, ekspresyjną kreską, która odwołuje się do tradycji komiksu humorystycznego i dydaktycznego (rys. 31a; rys. 31b). Postaci posiadają przerysowane proporcje oraz wyrazistą ekspresję, co podkreśla ich dynamiczny charakter i ułatwia odbiorcy identyfikację z

przedstawionymi sytuacjami. Elementy architektoniczne oraz detale wnętrza są bogato zdobione, co nadaje planszom wizualną głębię i urozmaicenie. Zastosowanie kontrastujących faktur oraz linii o zróżnicowanej grubości pozwala na uzyskanie efektu przestrzenności mimo braku koloru.

Brak wprowadzenia do utworu barw sprawia, że kompozycja opiera się wyłącznie na kontrastach tonalnych oraz różnicowaniu natężenia kreski. Czarno-biała stylistyka wpisuje się w tradycję klasycznych komiksów gazetowych oraz fanzinów, w których ograniczona paleta barwna wymuszała kreatywne operowanie światłocieniem.

Istotnym zabiegiem wizualnym jest także interakcja postaci z przestrzenią narracyjną. Bohaterowie nie tylko funkcjonują w obrębie kadrów, ale również wychodzą poza ich granice lub wchodzi w dialog z czytelnikiem, co przełamuje tradycyjny układ komiksowy i podkreśla edukacyjny wymiar publikacji. Strona z dużą, pustą przestrzenią pełni funkcję interaktywnego miejsca, w którym odbiorca staje się aktywnym współtwórcą narracji (rys. 31b). Minimalistyczna kompozycja – ograniczona do ramki, krótkiego polecenia oraz charakterystycznej postaci przewodnika – podkreśla otwartość tej części książki na indywidualną ekspresję. Brak jakichkolwiek wizualnych sugestii dotyczących treści rysunku pozostawia użytkownikowi pełną swobodę interpretacyjną, zachęcając go do eksperymentowania z formą i treścią. Jest to konsekwentne przedłużenie interaktywnej koncepcji publikacji, w której granica między autorem a odbiorcą ulega zatarciu, a sam akt twórczy staje się równoważnym elementem lektury.

Nieidealne dymki, litery oraz ramki na tekst wpisują się w estetykę swobodnej, nielinowej narracji, odwołując się do tradycji szkicownika czy zeszytu ćwiczeń. Brak jednolitych, komputerowych fontów potęguje wrażenie bliskości z odbiorcą.

Sposób rozmieszczenia tekstu jest integralnym elementem kompozycji wizualnej. Narracyjne bloki tekstowe są osadzone w geometrycznych ramach, natomiast dymki dialogowe posiadają organiczne, nieregularne kształty, co podkreśla różnicę między treściami opisowymi a wypowiedziami postaci. Zastosowanie różnych form tekstu (narracyjne ramki, dymki, napisy dekoracyjne) urozmaica odbiór i nawiązuje do tradycyjnych strategii narracyjnych w komiksie. Ponadto charakter pisma jest lekko pochyły i nieregularny, co może sugerować ręczne wykonanie, a tym samym – większą swobodę interpretacyjną dla odbiorcy. Forma ta wpisuje się w założenia publikacji jako przewodnika po świecie komiksu, który nie tylko informuje, ale również zachęca do aktywnego uczestnictwa w procesie twórczym.

Publikacje *Zrób sobie komiks* oraz *Pobaw się z Fafikiem* reprezentują nurt książek interaktywnych³⁷¹, w których klasyczna relacja między twórcą a odbiorcą zostaje podważona poprzez wprowadzenie elementów aktywizujących czytelnika. Obie książki zacierają granice między tradycyjnym medium narracyjnym a przestrzenią warsztatową, w której użytkownik nie tylko odbiera treść, ale również ją współtworzy. Istotnym aspektem ich eksperymentalności jest integracja elementów typowych dla różnych form wydawniczych – książki edukacyjnej, zeszytu ćwiczeń oraz komiksu. Doprowadza to do powstania struktury o otwartym charakterze, wymagającej od odbiorcy zaangażowania w budowanie znaczeń.

Pod względem architektonicznym obie publikacje posługują się podwójną ramą komunikacyjną. Łączą elementy klasycznej struktury książki z wprowadzeniem do tematyki i prowadzeniem odbiorcy przez kolejne zagadnienia z innowacyjną rolą użytkownika, który sam konstruuje dalszą część treści poprzez wykonywanie zadań. W *Zrób sobie komiks* realizuje się to za sprawą pustych przestrzeni przeznaczonych na rysunki czytelników lub tekst w dymkach, natomiast w *Pobaw się z Fafikiem* zastosowano angażujące fizycznie i intelektualnie gry i zabawy. To rozwiązanie przypomina architektoniczne podejście do przestrzeni ekspozycyjnych, w których - analogicznie - to książka funkcjonuje jako dynamiczne środowisko, jego forma finalna zależy od aktywności odbiorcy. Rozpatrując oba omawiane komiksy można dopatrzeć się także nawiązania do koncepcji książki-zabawki, w której kluczową rolę odgrywa nie tylko fabuła czy ilustracja, ale przede wszystkim możliwość fizycznego manipulowania publikacją (poruszania nią, pisanie w niej).

Eksperymentalny charakter obu książek uwidacznia się także w sposobie, w jaki redefiniują one pojęcie linearnej narracji. W przypadku *Zrób sobie komiks* odbiorca nie tyle podąża za gotową historią, ile otrzymuje zestaw narzędzi i wskazówek umożliwiających samodzielne jej skonstruowanie. W *Pobaw się z Fafikiem* liniowość lektury również ulega

³⁷¹ Terminu „książka interaktywna” używam w niniejszej rozprawie w kontekście materialnych form książek dla najmłodszych. Podobnie do tego terminu podchodzą inni badacze, m.in. Małgorzata Cackowska czy Alicja Urban. Warto jednak wskazać, że pojęcie to nie jest jednoznaczne. Przykładowo Sebastian Kotuła używa go w kontekście wirtualnych publikacji: „W dyskursie bibliologiczno-informatologicznym funkcjonuje pokazny zestaw terminów (a w zasadzie *quasi* terminów) referujących nowe, cyfrowe postacie książki. Wśród nich należy wymienić takie, jak: książka elektroniczna (e-book, e-książka, książka cyfrowa), książka ładowalna, książka hipertekstowa, książka interaktywna, książka multimedialna, książka konwergencyjna, książka wirtualna, książka wizualna, książka online, książka internetowa, książka webowa, książka adnotowana oraz książka sieciowa. W wypowiedziach publicystycznych funkcjonują jeszcze określenia książka 1.0 i książka 2.0 nawiązujące do modeli Internetu określanymi jako Web 1.0 i Web 2.0. Odwołując się do cech dystynktywnych modeli Web 1.0 oraz Web 2.0, a także modelu przejściowego Web 1.5, można przez analogię zaproponować typologię cyfrowych postaci książki, w której wydzieli się książkę 1.0, książkę 1.5 i książkę 2.0. Jak się bowiem okazuje, w tych trzech kategoriach mieszczą się wszystkie wymienione powyżej określenia”. S. *Od książki 1.0 do książki 2.0 – próba usystematyzowania terminologii*, „Podkarpackie Studia Biblioteczne”, nr 3(2014), s. 6.

zakłóceniu – czytelnik zostaje zachęcony do interakcji w różnej kolejności, a niektóre strony wymagają określonych działań, takich jak obracanie książki czy obracanie nią, co sprawia, że sekwencja odbioru treści jest płynna i zależna od aktywności użytkownika.

Warstwa wizualna pełni ważną funkcję w podkreślaniu „otwartości” tych publikacji. Zastosowanie czarno-białej stylistyki w *Zrób sobie komiks* nie tylko odwołuje się do tradycji klasycznych zeszytów komiksowych, ale także pełni funkcję pragmatyczną – zachęca do rysowania, kolorowania i modyfikowania stron. Brak koloru wzmacnia również skojarzenia z rysunkiem warsztatowym, szkicem, który może być rozwijany i przekształcany wedle uznania użytkownika. Ilustracje, mimo że nawiązują do estetyki komiksowej, nie tworzą zamkniętej narracji, lecz pozostawiają miejsce na interpretację i uzupełnienie treści przez odbiorcę. W *Pobaw się z Fafikiem* typografia kształtuje przestrzeń czytelniczą, jednocześnie kierując działaniami odbiorcy – doskonałym przykładem jest słowo „obróć”, w którym diakrytyczny znak „ć” przekształcono w strzałkę, bezpośrednio sugerując konieczność ruchu.

W przypadku obu omawianych komiksów eksperymentalność nie jest jedynie formalnym zabiegiem, lecz ważnym elementem przekazu, który wpisuje się w współczesne poszukiwania nowych form narracyjnych i edukacyjnych.

Jedno z wielu zakończeń

Zanim przejdę do omówienia kolejnego przykładu, konieczne jest przybliżenie pojęcia gier paragrafowych oraz ich specyfiki jako interaktywnej formy narracyjnej. Gry te, nazywane także „gamebookami”, stanowią szczególny rodzaj literatury, w której czytelnik nie tylko śledzi fabułę, ale również podejmuje decyzje wpływające na jej przebieg. Jak zauważa Krzysztof Jaworski:

Tradycyjnie mianem „gry paragrafowej” lub „gry książkowej”, bo tak najczęściej tłumaczy się na język polski angielski termin „gamebook”, określa się książkę, składającą z licznych akapitów („paragrafów”), w której zadaniem czytelnika-gracza jest wcielenie się w postać głównego bohatera i dokonywanie wyborów, mających wpływ na fabułę opowieści; tym samym czytelnik-gracz podczas jednorazowej lektury („rozgrywki”) poznaje jedno z możliwych zakończeń zaprezentowanej historii. Potencjał rozrywkowy gry paragrafowej kryje się właśnie w poczuciu swobody dokonywania fabularnych wyborów i decydowaniu o losie postaci³⁷².

³⁷² K. Jaworski, „Wybór należy do Ciebie...” *Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach”, nr 28/2015, s. 80–81.

Fragment ten podkreśla fundamentalną cechę gamebooków – interaktywność narracji, która pozwala czytelnikowi nie tylko na bierną recepcję treści, ale również na aktywną partycypację w budowaniu fabuły. Tym samym medium to różni się zarówno od klasycznych powieści, jak i od innych form gier narracyjnych. Możliwość kształtowania opowieści sprawia, że każda rozgrywka może przebiegać inaczej, a czytelnik jest zachęcany do wielokrotnego eksplorowania fabularnych ścieżek³⁷³.

Jaworski wyróżnia trzy podstawowe typy gier paragrafowych, różniące się mechaniką oraz stopniem interaktywności narracyjnej:

1. Gry labiryntowe („klasyczne”) – ich akcja rozgrywa się w zamkniętych, często tajemniczych przestrzeniach, takich jak labirynty czy nieprzebyte lasy. Gracz eksploruje te środowiska, odwzorowując ich układ na papierze, oraz mierzy się z przeciwnikami, których pokonanie zależy od mechaniki losowej (np. rzutów kostką). Postać gracza posiada określone współczynniki (np. zręczność, odporność, szczęście), a rozgrywka kończy się po osiągnięciu wyznaczonego celu, np. zdobycia skarbu lub rozwiązania zagadki.
2. Gry fabularne (*in narrative format*) – koncentrują się na narracji i rozwoju historii. Gracz dokonuje wyborów, które prowadzą do różnych wariantów fabularnych, nie skupiając się na walce ani losowości. Charakterystyczna jest narracja w drugiej osobie liczby pojedynczej, co zwiększa immersję i identyfikację z bohaterem. Celem rozgrywki jest dotarcie do jednego z możliwych zakończeń, a możliwość ponownej lektury pozwala odkrywać alternatywne ścieżki fabularne.
3. Gry mieszane – łączą elementy gier labiryntowych i fabularnych. W tego rodzaju gamebookach narracja współistnieje z mechaniką eksploracji przestrzeni, a ich struktura może przypominać hybrydę książki i gry planszowej. Dzięki temu rozgrywka zyskuje dodatkowe możliwości interakcji i strategii.

Badacz zauważa, że początkowo gry książkowe osadzano głównie w konwencjach *fantasy* i *science-fiction*, często przedstawiając światy postapokaliptyczne. Dominowały one

³⁷³ Jaworski zauważa, że gry paragrafowe wyraźnie różnią się od gier fabularnych typu *role-playing game* (RPG). W RPG rozgrywka ma charakter kolektywny, a uczestnicy wcielają się w różne postacie osadzone w określonym świecie gry, podczas gdy nadrzędną rolę pełni Mistrz Gry (MG), odpowiedzialny za nadzorowanie przebiegu narracji. Natomiast gamebooki są przeznaczone dla jednego odbiorcy i nie wymagają udziału innych graczy czy prowadzenia sesji. Choć istnieją wyjątki, takie jak seria *Double Game*, w której mechanika umożliwiała jednoczesną rozgrywkę dwóch osób, rozwiązanie to okazało się mało praktyczne i nie zyskało popularności.

wśród młodszych odbiorców, jednak z biegiem czasu zakres tematyczny tych gier znacznie się poszerzył. Wraz z rozwojem gatunku zaczęto eksplorować różnorodne motywy, w tym horror, historię, obyczajowość, a nawet narracje detektywistyczne. Ponadto pojawiły się gamebooki skierowane do dorosłych odbiorców, w których pojawiały się elementy erotyczne. Rozszerzenie repertuaru tematycznego dowodzi elastyczności formy oraz jej zdolności do adaptacji do zmieniających się oczekiwań graczy.

Pierwsze próby zdefiniowania gier paragrafowych w Polsce miały miejsce pod koniec lat 80. XX wieku, choć początkowo ograniczały się głównie do rejestracji i opisu samego zjawiska. Na łamach młodzieżowego czasopisma „Razem” pojawiły się wówczas tekst Jacka Ciesielskiego, uznawanego obecnie za jednego z pionierów oraz najważniejszych popularyzatorów gier książkowych w kraju³⁷⁴. Jego publikacje nie tylko przybliżyły odbiorcom ten gatunek, lecz także kształtowały jego rodzimą terminologię. Ciesielski zaproponował własne określenie dla tego rodzaju gier – *fantasolo* – które miało stanowić polski odpowiednik anglojęzycznych nazw³⁷⁵. W krajach anglojęzycznych funkcjonowały bowiem różne terminy opisujące gamebooki, w tym *Fighting Fantasy* oraz *CYOA* (*Choose Your Own Adventure*), które podkreślały specyfikę interaktywnego podejmowania decyzji przez gracza. Terminologia ta odzwierciedlała rosnącą popularność tego typu narracyjnej rozgrywki i jej zakorzenienie w kulturze popularnej.

Gry paragrafowe dzięki swojej nielinearnej strukturze i interaktywnej formie stanowią naturalną podstawę do rozwoju komiksów paragrafowych. Mechanizm wyborów pozwalający czytelnikowi wpływać na przebieg fabuły doskonale komponuje się z narracją wizualną, w przypadku której obrazy mogą wzmacniać decyzje i ułatwiać nawigację po różnych ścieżkach opowieści. Komiks paragrafowy wykorzystuje potencjał sekwencyjnych ilustracji, by w jeszcze bardziej dynamiczny sposób angażować odbiorcę – zamiast śledzić jedną, z góry ustaloną historię, czytelnik może przeskakiwać między kadrami i stronami, wybierając kolejne etapy narracji.

Dodatkowym atutem jest możliwość połączenia typowych dla komiksów elementów wizualnych, takich jak mimika postaci, kompozycja kadrów czy kolorystyka z mechanizmami decyzyjnymi znanymi z gier książkowych. Ilustracje mogą pełnić funkcję nie

³⁷⁴ Jacek Ciesielski od połowy lat 80. XX wieku publikował artykuły o grach w czasopiśmie „Razem”, prowadząc cykle „Wszystko gra” i „Gra fantazji”. Był także twórcą pierwszego w Polsce sklepu z grami planszowymi oraz jednym z pionierów w produkcji polskojęzycznych wersji gier, takich jak *Scrabble*. W latach 90. współtworzył polski oddział firmy Hasbro. Pod pseudonimem Robert Hardy wydał książkę *Gry w figury* (Warszawa 1983).

³⁷⁵ K. Jaworski, „Wybór należy do Ciebie...” *Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach”, nr 28/2015, s. 79–91.

tylko narracyjną, ale także mechaniczną – np. ukrywać wskazówki, podkreślać konsekwencje wyborów lub sugerować różne emocjonalne tony danej ścieżki fabularnej. Wszystko to sprawia, że komiks paragrafowy nie tylko rozwija ideę interaktywnego storytellingu, ale też dodaje jej nowy, wizualny wymiar, ułatwiając odbiorcom immersję i identyfikację z bohaterami opowieści.

Komiks paragrafowy *Hokus i Pokus*³⁷⁶, autorstwa artystów o pseudonimach Manuro³⁷⁷ (scenariusz) i Gorobei³⁷⁸ (ilustracje), wydany przez FoxGames³⁷⁹, rozwija ideę interaktywnych opowieści, łącząc elementy gier książkowych z dynamiczną narracją wizualną. Bazując na strukturze znanej z klasycznych gamebooków, komiks umożliwia czytelnikowi podejmowanie decyzji wpływających na przebieg historii (rys. 32), dodatkowo wzbogacając doświadczenie dzięki ilustracjom pełniącym nie tylko funkcję estetyczną, ale także ułatwiającą orientację w świecie przedstawionym.

Fabula *Hokus i Pokus* opiera się na baśniowych motywach przekształconych w interaktywną przygodę. Czytelnik wciela się w jednego z bohaterów – Hokusa lub Pokus – odgrywając uczęszczanie do magicznej szkoły, w której dzieci uczą się opieki nad niezwykle stworzeniami zwanymi bajkonami. Wybór jednego z nich – Ślimakleja, Kameleochwytacza lub Wrzeszczoperza – wpływa na przebieg rozgrywki, ponieważ każde zwierzę posiada unikalne zdolności przydatne w różnych sytuacjach. Po kilku stronach wprowadzających w fabułę czytelnik zapoznaje się z zasadami gry. Dowiaduje się m.in., jak wybierać ścieżki fabularne, jak działają bajkony oraz w jaki sposób zdobywać gwiazdki za dobre uczynki. System zagadek i eksploracji wymaga nie tylko dokonywania wyborów, ale także uważnej obserwacji ilustracji.

³⁷⁶ Manuro, Gorobei, *Hokus i Pokus*, Warszawa 2018.

³⁷⁷ Manuro (właśc. Emmanuel Quaireau, ur. 1971) – francuski scenarzysta komiksowy, ilustrator i projektant gier. W swojej twórczości łączy zainteresowania narracją interaktywną i komiksem edukacyjnym. Współpracował z licznymi wydawcami, specjalizując się w książkach typu komiks paragrafowy.

³⁷⁸ Gorobei (ur. 1982) – francuski ilustrator i twórca komiksów pochodzący z Bretanii. Po latach spędzonych m.in. w Afryce i Singapurze osiadł w Tuluzie. Ukończył naukę w szkole artystycznej Pivaut w Nantes. Od 2008 roku działa aktywnie na rynku komiksowym, współpracując z francuskimi czasopismami i wydawnictwami. Znany z charakterystycznego stylu graficznego i dynamicznych projektów, które realizuje w kooperacji z wieloma scenarzystami.

³⁷⁹ FoxGames to polskie wydawnictwo, które od 2013 roku specjalizuje się w grach planszowych i paragrafowych. Jako część grupy wydawniczej Foksal, szybko stało się jednym z najważniejszych podmiotów na rynku, oferując zarówno klasyczne gry rodzinne, jak i innowacyjne formy rozrywki interaktywnej. W jego ofercie znajdują się uznane tytuły, takie jak gry planszowe *Kingdomino* (2019), *Sagrada* (2017) czy *Dziennik 29* (2019). Szczególną część katalogu stanowią komiksy paragrafowe dla najmłodszych, publikowane pod hasłem „Komiks, w którym bohaterem jesteś Ty”, do których zaliczają się m.in. seria „Kotki i smoki” autorstwa Jarvina i Ju oraz *Bocian Lucek* (2023) Gorodei’a i Kali. Dzięki publikacji tego typu tytułów, FoxGames aktywnie popularyzuje narracyjne formy gier, łącząc tradycyjne medium komiksu z interaktywnością znaną z literatury paragrafowej.



Rys. 32 – Manuro, Gorobei, *Hokus i Pokus*, Warszawa 2018 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Wędrówka po świecie komiksu polega na eksploracji, podejmowaniu decyzji oraz rozwiązywaniu zagadek nierzadko wymagających logicznego myślenia i spostrzegawczości. Mechanika przypomina klasyczne gry przygodowe, w których konieczne jest zbieranie przedmiotów i interakcja z postaciami. W trakcie przygody bohaterowie spotykają wiele postaci znanych z baśni, takich jak Czerwony Kapturek, Jaś i Małgosia czy Aladyn. Znane motywy zostają jednak nieco przekształcone – komiks bawi się konwencją, wprowadzając do nich elementy humorystyczne i groteskowe.

Jednym z wyróżniających się elementów *Hokus i Pokus* jest sposób prowadzenia narracji. Choć historia bazuje na strukturze paragrafowej, to obecność ilustracji znacząco zmienia sposób odbioru. Zamiast śledzić długie opisy, czytelnik może od razu zobaczyć sytuację, w której znalazł się bohater. Interakcja nie polega jednak na prostym wyborze między dwiema opcjami. Numery prowadzące do kolejnych kadrów są sprytnie wkomponowane w świat przedstawiony, np. mogą pojawiać się na drzewach, kamieniach czy w strukturze labiryntu. Decyzje wynikają z realnej eksploracji świata gry, a nie tylko z wyboru jednej z zaproponowanych ścieżek.

Interaktywność w komiksie nie ogranicza się jedynie do wyboru ścieżki fabularnej. Gracz może także zdobywać przedmioty, rozwiązywać zagadki oraz kolekcjonować gwiazdki

za dobre uczynki. Niektóre decyzje skutkują różnymi zakończeniami, co sprawia, że komiks można czytać wielokrotnie, odkrywając nowe ścieżki. Część odbiorców zauważa, że rozgrywka może zakończyć się dość szybko, jeśli gracz intuicyjnie podejmie właściwe decyzje.

Warstwa wizualna *Hokus i Pokus* jest utrzymana w lekkim, baśniowym stylu. Ilustracje są szczegółowe, ale nie przytłaczające, a nieco stonowana kolorystyka nadaje komiksowi sennej, bajkowej atmosfery. Komiksy paragrafowe, a w tym także *Hokus i Pokus*, charakteryzują się unikalną strukturą narracyjną, która przypomina architekturę interaktywnych przestrzeni. Podobnie jak w przypadku budowli, w których rozmieszczenie pomieszczeń i korytarzy warunkuje sposób poruszania się użytkownika, komiks paragrafowy organizuje przestrzeń narracyjną w sposób modułowy. Każdy kadr stanowi osobny segment tej konstrukcji, a czytelnik dokonujący wyborów przemieszcza się pomiędzy nimi niczym po starannie zaprojektowanym labiryncie. W *Hokus i Pokus* ten efekt zostaje spotęgowany przez wkomponowane w ilustracje numery, które nie tylko wyznaczają kolejne etapy podróży, ale także angażują odbiorcę w sam proces eksploracji.

Z uwagi na swoje nietypowe rozwiązania narracyjne i graficzne, komiksy paragrafowe można zaliczyć do form eksperymentalnych. Tradycyjny komiks opiera się na płynnej sekwencji kadrów, które prowadzą odbiorcę przez historię w określonym tempie, natomiast w komiksie paragrafowym to czytelnik decyduje o kierunku i tempie narracji. Eksperymentalność tego formatu polega na przełamaniu klasycznych zasad odbioru opowieści wizualnej – zamiast biernego śledzenia zdarzeń odbiorca aktywnie konstruuje własną wersję historii. W *Hokus i Pokus* dodatkowym elementem eksperymentalnym jest sposób prowadzenia eksploracji – konieczność odnajdywania numerów sprawia, że lektura przypomina interaktywne doświadczenie, a nie jedynie odbiór fabuły.

Kadry w szufladach

Wśród eksperymentalnych form przełamujących klasyczne granice medium komiksowego, *Kamienica*³⁸⁰ stanowi przykład szczególnie intrygujący. To komiks nie tylko w sensie treściowym, ale przede wszystkim materialnym – zaprojektowany jako przestrzenny obiekt pudełkowy, który aktywnie angażuje czytelnika w proces lektury (rys. 33). Forma *Kamienicy*

³⁸⁰ N. Kucharska, *Kamienica*, Katowice 2010–2013 [czas powstawania, pojedynczy egzemplarz].

przypomina zbiór szufladek; każdy fragment historii ukryty jest w osobnej kieszonce, którą należy wysunąć, by odsłonić pojedynczy kadr. Taki sposób prezentacji opowieści nie tylko wytrąca odbiorcę z linearnego trybu lektury, ale też uruchamia specyficzny rytuał „czytania przestrzennego”, w którym fizyczna interakcja z obiektem staje się częścią narracji.

To, co wyróżnia *Kamienicę*, to jej dwustronna konstrukcja – jedna sekwencja przedstawia wnętrze budynku, widziane oczami nowej lokatorki, druga ukazuje jej wędrówkę w najbliższym otoczeniu tytułowej kamienicy. Narracja, zamiast rozwijać się w sposób tradycyjny, opiera się na fragmentach, które dopiero w umyśle odbiorcy składają się w spójną całość. Taki nielinearny, mozaikowy sposób przekazu przywodzi na myśl logikę snu lub wspomnienia; pozornie chaotyczną, ale podporządkowaną emocjonalnej i przestrzennej spójności. Utrzymana w estetyce lekkiego horroru, z wyraźnymi inspiracjami stylistyką Tima Burtona czy serialami animowanymi pokroju *Chojraka*, *Tchórzliwego Psa*, *Kamienica* łączy wizualną ekspresję z eksperymentem formalnym. Jej ręczne wykonanie – rysunki tworzone długopisem i tuszem, precyzyjnie składana i klejona konstrukcja – wzmacnia unikatowy, rękodzielniczy charakter tego dzieła, które istnieje wyłącznie w jednym egzemplarzu i wpisuje się tym samym w nurt książki artystycznej oraz komiksu unikatowego.

Informacje o procesie powstawania *Kamienicy* uzyskałem bezpośrednio od autorki, Nikoli Kucharskiej, co pozwoliło lepiej zrozumieć zarówno techniczną stronę projektu, jak i jego twórczą dynamikę. Praca nad komiksem trwała kilka lat i miała charakter rozciągniętego w czasie „ręcznego” eksperymentu – połączenia rysunku z budowaniem fizycznego obiektu.

Pierwszym etapem prac było zaplanowanie konstrukcji. Komiks miał składać się z kieszonek w sześciu rozmiarach, które mieszczą się w pudełku zaprojektowanym tak, by umożliwiać ich płynne wysuwanie. Ten etap wymagał dużej precyzji, dlatego artystka pracowała nad nim wspólnie z ojcem, który pomagał w mierzeniu i wycinaniu elementów. Bristolowe kieszonki zostały następnie ręcznie zilustrowane długopisem i tuszem. Co istotne nie powstawały one według gotowego scenariusza – ilustracje były rysowane spontanicznie, bez wcześniejszego planu fabularnego, co wpłynęło na charakter narracji. Jak podkreśla Kucharska: „Nie pracowałam według wcześniej przygotowanego scenariusza – rysunki i fragmenty historii powstawały spontanicznie, na bieżąco. Taki sposób pracy sprawił, że całość ma jeszcze bardziej pokręcony, oniryczny charakter – przypominający sen, który rozwija się bez wyraźnej logiki, ale buduje spójną atmosferę”³⁸¹.

³⁸¹ Cytat pochodzi z korespondencji z Nikolą Kucharską prowadzonej w kwietniu i maju 2025 roku. Zarchiwizowana rozmowa znajduje się w moich zbiorach prywatnych. Jej wykorzystanie w doktoracie zostało uzgodnione i zaakceptowane przez artystkę.



Rys. 33 – N. Kucharska, *Kamienica*, Katowice 2010–2013 [czas powstawania, pojedynczy egzemplarz] [zdjęcia z prywatnych zbiorów Nikoli Kucharskiej].

Gotowe elementy były składane w sekwencje, które następnie sklecano w sposób umożliwiający ich zsuwanie się jak szufladki. W newralgicznych punktach – zawiasach i krawędziach – wykorzystano taśmę izolacyjną, która zabezpiecza konstrukcję przed zniszczeniem i pozwala na wielokrotne użycie bez ryzyka uszkodzeń. Podobnie wzmocnione zostało samo pudełko z tektury. Realizacja całości trwała około trzech lat i odbywała się etapami, głównie w wolnym czasie. Jak wspomina autorka, był to moment intensywnego

poszukiwania i nauki, podczas którego łączyła swoje zainteresowanie rysunkiem z fascynacją formami przestrzennymi. Dzięki temu *Kamienica* nie tylko opowiada historię, ale też materializuje ją jako przedmiot – jedyny w swoim rodzaju, wykonany ręcznie, istniejący tylko w jednym egzemplarzu.

W tym kontekście warto zestawić to dzieło z literackim eksperymentem Pereca – powieścią *Życie. Instrukcja obsługi*³⁸². W obu przypadkach mamy do czynienia z próbą przełożenia przestrzeni architektonicznej na język narracji – przy czym Perec realizuje ten koncept w formie literackiej, a Kucharska w formie komiksowej i przestrzennej. Francuski pisarz również rozkłada budynek na części, odwiedzając – niczym według szachowego algorytmu – poszczególne mieszkania kamienicy przy ulicy Simon-Crubellier 11. Każde z nich jest jak osobny kadr lub opowieść – tak jak w *Kamienicy*, w której wysuwane kieszonki zawierają pojedyncze sceny, fragmenty rzeczywistości składające się w większą całość dopiero w wyobraźni czytelnika.

Oba dzieła, choć powstałe w odmiennych mediach, operują tym samym mechanizmem fragmentaryczności, nieciągłości i fizycznego podziału przestrzeni jako struktury narracyjnej. Czytelnik – zarówno u Pereca, jak i u Kucharskiej – nie tylko śledzi historię, ale porusza się po niej, składając ją z drobnych modułów. To, co u francuskiego pisarza dokonuje się na poziomie języka i układu rozdziałów, u artystki wizualnej przekłada się na fizyczny kontakt z obiektem – na gest wysunięcia, dotknięcia, zajrzenia „w głąb”. W obu przypadkach mamy do czynienia z dziełami, które nie tylko opowiadają o przestrzeni, ale same są przestrzenią: zaprojektowaną, złożoną, pełną ukrytych połączeń i niuansów.

Kamienica to przykład dzieła, którego architek(s)toniczna natura nie ogranicza się do metafory – struktura tej publikacji jest rzeczywistym, przestrzennym obiektem, a sposób jej użytkowania przypomina poruszanie się po złożonym, wielowarstwowym budynku. Każda kieszonka, z osobnym kadrem, funkcjonuje niczym pomieszczenie – odrębne, ale współtworzące większą całość. Czytelnik staje się tu nie tyle odbiorcą, co eksploratorem, który samodzielnie odsłania kolejne fragmenty, układając opowieść w indywidualnym tempie i porządku. Taka interakcja z dziełem przypomina bardziej zwiedzanie przestrzeni architektonicznej niż tradycyjną lekturę – to czytanie poprzez działanie, fizyczny gest, który uruchamia narrację. Konstrukcja obiektu wymusza też szczególny rodzaj koncentracji – użytkownik musi zaangażować ciało, by rozwinąć szufladkę, ale również umysł, by połączyć fragmentaryczne kadry w sensowną opowieść.

³⁸² G. Perec, *Życie. Instrukcja obsługi*, przeł. W. Brzozowski, Kraków 2009.

Architek(s)tura *Kamienicy* kształtowana była nie tylko przez założenia projektowe, ale i przez sam proces twórczy – powolny, organiczny, pozbawiony sztywnego scenariusza. To działanie rozpisane w czasie znalazło swój odpowiednik w rytmie narracji: nieliniowym, rozproszonym, opartym na niedopowiedzeniach i symbolach. Autorka zaprojektowała swój obiekt tak, jak architekt tworzy budynek – z troską o proporcje, funkcjonalność i trwałość, ale też z przestrzenią dla intuicji, improwizacji i emocjonalnej ekspresji. W tym sensie *Kamienica* jest dziełem totalnym – nie tylko rysunkową narracją, ale też fizyczną konstrukcją, w której forma i treść przenikają się na każdym poziomie. To publikacja przekraczająca granice medium komiksowego, otwierając nowe pola dla analizy relacji między przestrzenią, obrazem i opowieścią.

Magiczny i mroczny świat w 3D

Efekt trójwymiarowości od lat fascynuje ludzi i znajduje zastosowanie w wielu dziedzinach życia. Jest obecny nie tylko w kinematografii czy architekturze wnętrz, ale także w literaturze dziecięcej, tworząc nową jakość odbioru książek. Książki 3D dzięki swojej unikalnej formie umożliwiają czytelnikom interakcję z treścią na zupełnie innym poziomie niż tradycyjne publikacje.

Choć literatura naukowa rzadko podejmuje temat książek 3D, zazwyczaj wpisując je w szeroką kategorię książek-zabawek, warto zastanowić się, czym rzeczywiście się one wyróżniają. W przeciwieństwie do książek-zabawek zawierających krzyżówki czy gier paragrafowych angażujących czytelnika poprzez mechanikę narracyjną lub logiczną, książki 3D opierają się na efekcie przestrzenności. Ich najważniejszą cechą jest możliwość „wejścia” w przedstawiony świat poprzez iluzję trójwymiarowości. W zależności od zastosowanej technologii oraz mechaniki działania można wyróżnić trzy główne rodzaje książek 3D. Podział ten stanowi autorską propozycję klasyfikacji, uwzględniającą różne sposoby wykorzystania przestrzenności w książce³⁸³.

³⁸³ Zaproponowana klasyfikacja nie jest zamknięta i można ją rozszerzyć o kolejne kategorie. Świadomie jednak nie uwzględniono w niej ilustracji imitujących efekt 3D na płaszczyźnie. Choć wielu artystów stosuje techniki perspektywy, kontrastu, światłocienia czy skrótów malarskich, aby nadać swoim pracom głębię, to w kontekście książek dla dzieci nie prowadzi to do rzeczywistego efektu trójwymiarowości. Ilustracje te oddziałują głównie na percepcję wzrokową, ale nie angażują czytelnika w sposób interaktywny, jak książki *pop-up* czy te z ruchomymi elementami. W przeciwieństwie do fizycznie rozkładających się konstrukcji lub obrazów wymagających specjalnych okularów, iluzja głębi w ilustracjach pozostaje jedynie sugestią, a nie rzeczywistym elementem książki, który wpływa na sposób jej odbioru i użytkowania.

Pierwszą grupę stanowią książki z elementami kartonowymi, które po otwarciu tworzą trójwymiarowe konstrukcje. Popularnie określane jako książki *pop-up* łączą narrację z rozbudowanymi, przestrzennymi ilustracjami. Każda strona może przedstawiać nową scenę, w której postaci i przedmioty wyłaniają się z kart, przyciągając uwagę młodych czytelników. Dzięki temu książki te są nie tylko nośnikiem treści, ale także dynamiczną formą artystycznej ekspresji. Przykładami takich publikacji są *Kolorowy Potwór. Książka Pop-Up* Anny Llenas³⁸⁴ oraz wznowienia klasycznych baśni w serii „Kolekcja Retro”, takich jak *Jaś i Małgosia*³⁸⁵ czy *Kot w butach*³⁸⁶ Wojciecha Kubaśty, wydane przez Entliczek.

Drugi rodzaj to książki z ruchomymi elementami, które nie tworzą spektakularnych przestrzennych konstrukcji, ale pozwalają na odkrywanie treści poprzez przesuwanie lub wysuwanie niewielkich fragmentów ilustracji. Elementy te często ukrywają lub zasłaniają istotne dla fabuły szczegóły, zachęcając dzieci do eksploracji i aktywnego angażowania się w historię. Popularnym przykładem tej kategorii są publikacje z serii „Akademia mądrego dziecka. Pierwsze słowa”, w tym *W nocy*³⁸⁷, *Strażacy*³⁸⁸ czy *Moje ciało*³⁸⁹. Choć efekt 3D nie jest tu najbardziej uwypukloną cechą, interakcja z ruchomymi ilustracjami wprowadza dodatkowy wymiar do lektury.

Ostatnią grupę stanowią książki wykorzystujące technologię anaglifową znaną z kinowych projekcji 3D. Ilustracje w takich książkach są drukowane w dwóch nakładających się kolorach – najczęściej czerwonym i turkusowym – co pozwala uzyskać efekt głębi przy użyciu specjalnych okularów. Dzięki temu czytelnicy mogą odbierać ilustracje jako przestrzenne, co stanowi innowacyjne doświadczenie w porównaniu do tradycyjnych publikacji. Mechanizm ten polega na zastosowaniu dwóch przesuniętych względem siebie obrazów, z których każdy jest przeznaczony dla innego oka. Po założeniu okularów 3D dwa obrazy skalają się, dając złudzenie głębi.

Anna Sołtysiewicz – badaczka literatury dziecięcej – w swoim artykule³⁹⁰ zwraca uwagę na niewielką obecność tego rodzaju publikacji w katalogach bibliotecznych. W oparciu o stworzoną na potrzeby pracy magisterskiej Bazę Danych Książek Zabawek (BDKZ) autorka zgromadziła 1168 opisów bibliograficznych, bazując na katalogu

³⁸⁴ A. Llenas, *Kolorowy potwór. Książka Pop-up*, przeł. J. Maksymowicz-Hamann, Warszawa 2019.

³⁸⁵ V. Kubašta, *Jaś i Małgosia*, przeł. M. Bręgiel-Pant, Warszawa 2022.

³⁸⁶ V. Kubašta, *Kot w butach*, przeł. M. Bręgiel-Pant, Warszawa 2018.

³⁸⁷ N. Choux, *W nocy*, Warszawa 2018.

³⁸⁸ N. Choux, *Strażacy*, Warszawa 2018.

³⁸⁹ N. Choux, *Moje ciało*, Warszawa 2020.

³⁹⁰ A. Sołtysiewicz, *Książki zabawki jako typ książki dla dzieci*, „Debiuty Bibliologiczno-Informatologiczne”, nr 3/2015, s. 30–49.

komputerowym Biblioteki Narodowej, rejestrującym nowości wydawnicze od 1994 roku. Z przeprowadzonych badań wynika, że książki 3D stanowią jedynie marginalną część tej kolekcji – do zaledwie 12 tytułów dołączono okulary 3D, co kontrastuje z częściej spotykanymi dodatkami, takimi jak magnesy (24 tytuły) czy zabawki (18 tytułów). Może to sugerować, że zjawisko to nie wzbudza większego zainteresowania, a same książki 3D są często traktowane jako część szerszej kategorii książek-zabawek. Dodatkowo niski udział tego formatu może wynikać z postrzegania okularów 3D jako elementu przemijającej mody, która miała swoje apogeum w minionych dekadach. Niemniej wciąż pojawiają się nowe publikacje wykorzystujące ten efekt, czego przykładem jest seria „W Gabinecie Wiedzy”, wydawana przez Dwie Siostry, która do tej pory doczekała się pięciu tomów³⁹¹.

Matthias Picard w publikacji *Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*³⁹² stawia na niezwykle doznania wizualne, które wykraczają poza tradycyjne ilustracje książek dla dzieci. Początkowe czarno-białe rysunki wprowadzają czytelnika w świat tytułowego bohatera, którego wygląd jest uproszczony, wręcz schematyczny. Dopiero po zanurzeniu w wodzie, dzięki zastosowaniu techniki 3D, ilustracje zaczynają się zniekształcać, tworząc efekt głębi i immersji (rys. 34). Ten zabieg nie tylko oddaje specyfikę podwodnego świata, ale również podkreśla transformację percepcji Jasia i samego odbiorcy.

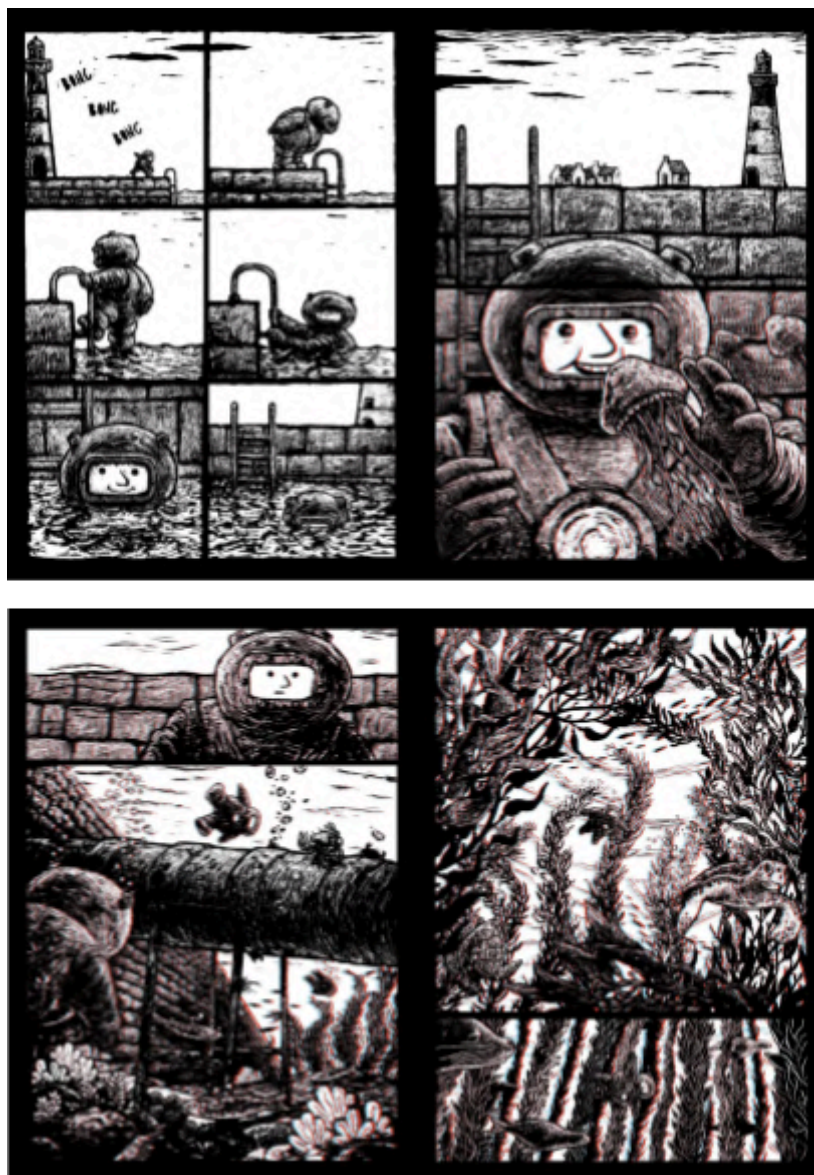
Ilustracje w książce wydają się niepokojące i ponure, co może wynikać z ograniczonej palety barw. Picard świadomie rezygnuje z kolorów, aby skupić uwagę na teksturach i detalach głębin morskich. Gładkie powierzchnie, falujące linie i gęste kreskowanie tworzą wrażenie ruchu oraz organicznej, niemal namacalnej rzeczywistości oceanu. To właśnie te detale sprawiają, że ilustracje mimo swej prostoty budzą silne emocje i angażują odbiorcę w sposób niemal hipnotyczny.

Interakcja z książką odbywa się na wielu poziomach. Dzięki dołączonym do niej okularom 3D czytelnik ma możliwość pełnego zanurzenia się w podwodnym świecie. To doświadczenie jest nie tylko wizualne, ale także niemal fizyczne – obraz wydaje się poruszać, faluje, momentami może wywoływać lekkie zawroty głowy, co tylko potęguje wrażenie głębi i nieskończoności oceanu. W połączeniu ze stopniowym odsłanianiem coraz dziwniejszych i bardziej surrealistycznych elementów, takich jak wraki okrętów czy tajemnicze ruiny, książka staje się bardziej podróżą sensoryczną niż klasyczną narracją.

³⁹¹ Są to kolejno: *Gabinet anatomii* (2017), *Gabinet zoologii* (2019), *Gabinet dinozaurów* (2021), *Gabinet owadów (i innych małych stworzeń)* (2022), *Gabinet oceanów* (2023).

³⁹² M. Picard, *Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Warszawa 2013.

Choć *Jaś Ciekawski*... nie posiada tradycyjnej fabuły, nie oznacza to, że nie niesie treści. Jego konstrukcja przypomina wizualny dziennik eksploracji, w którym czytelnik niczym tytułowy bohater może podziwiać kolejne warstwy podwodnego świata. Brak dialogów i klasycznej akcji sprawia, że odbiorca samodzielnie interpretuje to, co widzi, konstruując własną opowieść. To podejście wymaga otwartości i cierpliwości, ale jednocześnie zachęca do refleksji nad tym, czym jest eksploracja i jak odbieramy nieznane.



Rys. 34 – M. Picard, *Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Warszawa 2013 [skany ze zbiorów własnych].

Picard doskonale operuje mimiką Jasia, pomimo iż jego twarz przez większość czasu skrywa hełm skafandra. Subtelne zmiany w wyrazie twarzy bohatera – od zaintrygowania po

zdziwienie czy lekki niepokój – sprawiają, że mimo braku słów możemy z łatwością śledzić jego emocje. To minimalistyczne, ale skuteczne podejście do narracji wizualnej, które dodatkowo podkreśla tajemniczy i nieprzewidywalny charakter podwodnego świata.

Nie każdemu czytelnikowi przypadnie do gustu sposób przedstawienia tej historii. Jak pyta recenzent omawianej publikacji Karol Sus: „Tylko czy piękne rysunki zrekompensują dzieciakom brak jakiegokolwiek fabuły?”³⁹³. Odpowiedź zależy od oczekiwań odbiorcy. *Jaś Ciekawski...* nie jest typową książką przygodową, lecz doświadczeniem wizualnym, które angażuje wyobraźnię i emocje. Nie jest to lektura dla poszukiwaczy szybkiej akcji, ale dla tych, którzy cenią kontemplację, estetykę i możliwość odkrywania świata przedstawionego na własnych zasadach. W tym sensie nie tyle opowiada historię, co stwarza przestrzeń do jej przeżywania.

Publikacja Picarda to unikalne połączenie iluzji trójwymiarowości i narracji wizualnej, które silnie czerpie z architektonicznego myślenia o przestrzeni. Wykorzystanie efektu 3D nie ogranicza się tu jedynie do dodania głębi ilustracjom – umożliwia ono rzeczywiste „wejście” w podwodny świat, który zdaje się otaczać czytelnika. Takie rozwiązanie zbliża komiks do przestrzennych form architektonicznych, w których istotną funkcję pełni eksploracja otoczenia. Jaś nie tylko zanurza się w wodzie, ale również przemieszcza się wśród podwodnych struktur. Ilustracje te oddają wrażenie immersji, przypominając wędrówkę przez skomplikowane, wielopoziomowe miasto, gdzie perspektywa i kompozycja obrazu prowadzą odbiorcę w głąb kolejnych scen.

Eksperymentalny charakter tego rozwiązania jest tym bardziej interesujący, że efekt trójwymiarowości nie został tu potraktowany jako jedynie dekoracyjny dodatek, lecz jako integralna część narracji. Anaglifowa technika pozwala autorowi stopniować percepcję głębi i oddziaływać na zmysły odbiorcy, co doskonale współgra z tematyką eksploracji nieznanego świata. Podwodna rzeczywistość, ukazana w rytmicznych, falujących liniach, podkreśla organiczny i nieprzewidywalny charakter oceanu. Co więcej, sama mechanika czytania wymaga od odbiorcy aktywnego zaangażowania – zakładania i zdejmowania okularów 3D, co zmienia sposób odbioru ilustracji i wzmacnia poczucie interakcji z otoczeniem.

Należy szczególną uwagę zwrócić na sposób, w jaki tekstura wpływa na odbiór ilustracji w *Jasiu Ciekawskim...* Trójwymiarowy efekt zostaje dodatkowo wzmocniony przez charakterystyczny styl Picarda, oparty na gęstych, równoległych kreskach i mocnych kontrastach nadającym obrazom niemal fizycznej faktury. W połączeniu z ograniczoną paletą

³⁹³ K. Sus, *Recenzja. Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Aleja Komiksu, 2013, <https://alejakomiksu.com/arttykul/6036/Jas-Ciekawski-Podroz-do-serca-oceanu/> [dostęp: 06.03.2025].

barw – czernią oraz czerwono-turkusowym efektem anaglifowym – książka nabiera hipnotycznego charakteru, wyróżniającego ją na tle tradycyjnych publikacji dziecięcych.

Wprowadzenie technologii 3D do książki obrazkowej w tak konsekwentny i przemyślany sposób czyni ją dziełem, które łączy ilustrację, architekturę i immersyjne doświadczenie wizualne. Konstrukcja stron przypomina w niej eksplorację przestrzeni – czytelnik podąża za bohaterem, odkrywając kolejne warstwy podwodnego świata. To niezwykle rozwiązanie ukazuje potencjał eksperymentalnych technik ilustracyjnych, które mogą poszerzać granice percepcji i angażować nowy sposób lektury.



Eksperymentalne komiksy, takie jak *Jaś Ciekawski...* Mathiasa Picarda, *Hokus i Pokus* Manuro i Gorobei czy publikacje interaktywne Roberta Trojanowskiego (*Pobaw się z Fafikiem*, *Zrób sobie komiks*), pokazują, że forma przekazu nie jest jedynie nośnikiem treści, lecz również świadomą konstrukcją twórcy. Autor, niczym architekt, decyduje, jakie mechanizmy wizualne i narracyjne zaangażują odbiorcę, kształtując jego doświadczenie lektury. Wybór mniej oczywistych środków wyrazu, takich jak dołączenie okularów 3D, by czytelnik mógł obserwować trójwymiarowe ilustracje, wielowariantowe ścieżki fabularne czy interakcja z materialną strukturą książki, nie jest przypadkowy – wynika z założenia, że forma i treść muszą ze sobą współgrać, by w pełni oddać zamierzony przekaz.

Komiks eksperymentalny można rozpatrywać w kontekście architek(s)toniki publikacji z zasady wykraczającej poza klasyczny układ stron i linearną narrację. W książkach 3D przestrzeń nie tylko organizuje obraz, ale wręcz zaprasza do jego eksploracji, jak w przypadku *Jasia Ciekawskiego...*, w którym iluzja głębi i tekstury wpływa na sposób odbioru ilustracji. Podobnie komiksy paragrafowe redefiniują sposób budowania fabuły, wymagając od czytelnika aktywnego uczestnictwa w konstruowaniu narracji. W efekcie odbiorca nie tylko podąża za historią, ale także kształtuje jej przebieg, co zbliża te publikacje do przestrzeni interaktywnych znanych z architektury czy sztuki immersyjnej.

Eksperymentowanie z formą nie jest wyłącznie kwestią estetyki, lecz także sposobem na angażowanie odbiorcy w bardziej złożony proces interpretacyjny. W książkach interaktywnych i trójwymiarowych, takich jak *Zrób sobie komiks*, sprawczość odbiorcy zostaje wzmocniona – jego działanie, rysowanie, odkrywanie kolejnych elementów narracyjnych buduje doświadczenie lektury, które nie jest już wyłącznie jednostronnym przekazem, ale współtworzeniem znaczeń.

W tym kontekście architek(s)tura książki nie odnosi się jedynie do jej fizycznej organizacji, ale również do świadomego projektowania mechanizmów narracyjnych, które nadają publikacji unikalny charakter. Autor nie tylko konstruuje świat przedstawiony, ale także decyduje, w jaki sposób odbiorca może w nim funkcjonować – czy będzie biernym czytelnikiem, czy aktywnym uczestnikiem narracji. Omawiane przykłady pokazują, że przyszłość książki eksperymentalnej i komiksu może zmierzać w stronę coraz większej integracji z przestrzenią oraz aktywnego zaangażowania odbiorcy w strukturę publikacji.

Po drugiej stronie planszy

Wiedza teoretyczna i praktyka badawcza nie powinny funkcjonować w odrębnych, nieprzenikających się porządkach. W mojej opinii to właśnie ich dynamiczne przenikanie się pozwala nie tylko lepiej zrozumieć złożoność współczesnych zjawisk kulturowych, ale też tworzyć wiedzę, która jest rzeczywiście użyteczna. Teoria bez praktyki bywa oderwana od kontekstu, pozbawiona kontaktu z żywym doświadczeniem; praktyka bez teorii – pozbawiona refleksji, zakorzenienia w szerszym krajobrazie znaczeń. Jak podkreśla historyczka Ewa Domańska w artykule *Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?*: „Za słabe ogniwo badań humanistycznych uważam teorię, która powstaje często nie tylko w oderwaniu od zmieniającej się rzeczywistości i w ignorancji wobec toczących się w humanistyce dyskusji, lecz także w oderwaniu od praktyki badawczej reprezentantów różnych dyscyplin humanistycznych”³⁹⁴. Zgadzam się z tym stanowiskiem – moim zdaniem refleksja teoretyczna powinna wzrastać w ścisłym związku z doświadczeniem badawczym, z interakcją, z praktyką. Wybór takiej ścieżki pozwala lepiej reagować na zmieniające się konteksty, zachować czujność wobec zjawisk jeszcze nienazwanych i nieoswojonych. Co więcej, łączenie teorii z praktyką sprzyja elastyczności metodologicznej i zachęca do eksperymentowania. Uważam też, że taka perspektywa umożliwia zachowanie równowagi między aspiracją do obiektywizmu a świadomością własnej sytuacji poznawczej. W końcu już sam wybór przedmiotu badania – tego, czemu poświęcamy uwagę – jest decyzją subiektywną, opartą na naszych zainteresowaniach, intuicjach czy potrzebach poznawczych³⁹⁵. Nie jesteśmy wolni od emocjonalnych więzi z materiałem badawczym, i nie musi to być przeszkodą – może stać się siłą napędową do prowadzenia badań.

Właśnie z tej potrzeby zintegrowania refleksji z praktyką, kiedy w 2020 roku rozpocząłem naukę w Szkole Doktorskiej na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, zdecydowałem się nie tylko na analizę teoretycznych koncepcji związanych z komiksem, ale też na bezpośrednie wejście w ten świat – od strony artystów, wydawców, scenarzystów.

³⁹⁴ E. Domańska, *Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?*, „Teksty Drugie”, nr 1–2/2010, s. 49.

³⁹⁵ O obiektywizmie badawczym pisał również literaturoznawca Artur Hellich na łamach czasopisma „Autobiografia. Literatura. Kultura. Media”, podkreślając, że humanistyka – wbrew pozorom – nie może całkowicie oddzielić się od osobistej perspektywy badacza. W jego ujęciu każdy tekst naukowy, nawet jeśli pozornie neutralny, nosi ślady autora i stanowi w pewnym sensie formę autonarracji: „Nie mogło być inaczej, bo przecież we wszystkim, co piszą humaniści, są ślady ich »ja«; każdy tekst, naukowy czy autobiograficzny, jest w pewnym sensie autonarracją” (s. 16). Hellich zwraca także uwagę, że „[...] kanoniczne dzieła polskiej socjologii i polskiego kulturoznawstwa są, przynajmniej do pewnego stopnia, zapisem radzenia sobie z emocjami ich autorek i autorów” (s. 15). W jego ujęciu badacz, szczególnie w humanistyce, nie tylko analizuje i interpretuje rzeczywistość, lecz także – świadomie lub nie – opowiada o sobie. Zbliży się więc do pisarza, którego twórczość, choć zakorzeniona w faktach, pozostaje wyrazem osobistego przeżycia i indywidualnego spojrzenia. A. Hellich, *Intymna historia humanistyki*, „Autobiografia. Literatura. Kultura. Media”, nr 1(18)/2022, s. 7–18.

Zależało mi na zbadaniu, jak wygląda proces tworzenia komiksu, jakie relacje kształtują się między osobami zaangażowanymi w produkcję, jak podejmowane są decyzje narracyjne i edytorskie. To nie był projekt z pozycji zewnętrznego obserwatora – chciałem uczestniczyć, doświadczyć, tworzyć.

W efekcie tego zaangażowania zacząłem publikować własne komiksy jako autor scenariuszy. Część z nich powstała we współpracy z artystami, którzy wcześniej nie mieli styczności z formą opowiadań graficznych³⁹⁶. Owocem tych wspólnych działań były publikacje zarówno w czasopismach branżowych, takich jak „Zeszyty Komiksowe”, „Darmozin” czy chorwacki magazyn „Strip revija”, jak i w pismach literacko-kulturalnych, które dotychczas rzadko sięgały po formę komiksu, jak „Fabularie. Kultura stan najnowszy” czy Kwartalnik Artystyczny „Bliza”. W ten sposób udało się dotrzeć z komiksem do odbiorców, którzy na co dzień nie mają z nim kontaktu, a sama forma zaczęła rezonować w innych rejestrach kultury.

Równolegle interesowały mnie techniczne aspekty tworzenia komiksu – jego architek(s)tonika. Chciałem „na własnej skórze” przekonać się, jak wyglądają decyzje związane z formatem, kolorem, wielkością fontu czy rodzajem papieru. To wszystko ma przecież znaczenie nie tylko estetyczne, ale również semantyczne – wpływa na odbiór i rytm lektury. Tego rodzaju praktyczne doświadczenie pozwalało mi spojrzeć na komiks nie jako na gotowy obiekt, ale jako efekt szeregu świadomych (i niekiedy nieoczywistych) wyborów, podejmowanych przez zespół ludzi współtworzących dzieło.

Zamiast ograniczać się w tej części rozprawy do podsumowania wcześniejszych analiz i odniesień do koncepcji teoretycznych, zależy mi na ukazaniu perspektywy twórcy – osoby, która w praktyczny sposób zaangażowała się w świat komiksu. Uważam, że takie spojrzenie jest szczególnie wartościowe, ponieważ pozwala pełniej uchwycić złożoność procesu twórczego i – często w nieoczekiwany sposób – zweryfikować użyteczność wybranych pojęć czy teorii. Nie chodzi przy tym o przeciwstawianie praktyki teorii, lecz o pokazanie, że obie formy poznania mogą ze sobą współpracować, wzajemnie się uzupełniając i inspirując.

Choć współczesne komiksoznawstwo rozwija się dynamicznie, a liczba publikacji naukowych poświęconych tej formie stale rośnie, komiks dziecięcy nadal pozostaje w cieniu refleksji badawczej. Najczęściej pojawia się on w tle szerszych analiz lub jako część

³⁹⁶ Termin „opowiadania graficzne” ma w tym kontekście charakter umowny. Większość komiksów, które miałem przyjemność współtworzyć, to krótkie formy publikowane w magazynach czy monografiach – zwykle kilkustronicowe, tworzone z myślą o określonym kontekście wydawniczym.

zbiorczych ujęć dotyczących komiksu ogólnego. Zamiast traktować go jako autonomiczne zjawisko kulturowe i artystyczne, badacze najczęściej sięgają po klasyczne i historycznie ugruntowane przykłady, takie jak serie „Kajko i Kokosz” Janusza Christy, „Tytus, Romek i A'Tomek” Henryka Jerzego Chmielewskiego, „Asteriks” René Gosciniego czy „Kaczor Donald”. To komiksy ważne, zasłużone i wpływowe, ale nieodzwierciedlające już w pełni współczesnego pejzażu kultury dziecięcej. W rezultacie nowsze publikacje – często bardziej eksperymentalne formalnie i narracyjnie – pozostają poza głównym nurtem refleksji akademickiej. To właśnie ta luka w badaniach zadecydowała o wyborze przeze mnie materiału badawczego – komiksów tworzonych współcześnie. Interesowało mnie to, co żywe, aktualne, nieoczywiste: jak dziś wygląda komiks dziecięcy od strony narracyjnej, wizualnej, edytorskiej. Moja rozprawa wychodzi więc z przekonania, że ten segment twórczości zasługuje na osobne, pogłębione podejście badawcze zarówno ze względu na swoją specyfikę formalną, jak i unikalną funkcję kulturową. Komiks dziecięcy to nie tylko medium edukacyjne czy rozrywkowe: to pole intensywnych poszukiwań artystycznych, eksperymentów edytorskich i narracyjnych, które warte są zauważenia.

W trakcie pracy nad rozprawą koncentrowałem się przede wszystkim na publikacjach kierowanych do najmłodszych odbiorców, jednak lektura i ogólna orientacja w polu współczesnego komiksu pozwoliły mi dostrzec pewne różnice w sposobie projektowania architek(s)tonicznego dzieł adresowanych do różnych grup wiekowych. Komiksy dziecięce często charakteryzują się większą otwartością na eksperymenty formalne – zarówno pod względem formatu, narracji, jak i użytych materiałów (papieru czy faktury). Operują językiem wizualnym w sposób bardziej swobodny, metaforyczny, niekiedy intuicyjny. Ich struktura nie zawsze podporządkowana jest linearności czy logicznej progresji fabularnej – często zamiast tego proponują otwarte formy, interaktywność, rytmiczność, estetykę zabawy. Komiksy dla starszych czytelników z kolei (co obserwuję jako czytelnik i uczestnik kultury) częściej zakotwiczone są w bardziej konwencjonalnych rozwiązaniach narracyjnych, silniej opartych na słowie, na spójności fabularnej, na strukturze linearnej. Oczywiście i tu nie brakuje eksperymentów, jednak ich charakter i cele są odmienne. Komiks dla dorosłych to osobne pole badawcze wymagające własnych ujęć i refleksji architek(s)tonicznych. W mojej rozprawie ograniczam się do komiksu dziecięcego, uznając, że już samo to pole jest niezwykle bogate i nadal zbyt słabo rozpoznane. Jednocześnie mam nadzieję, że zaproponowana tu koncepcja architek(s)tury może zostać w przyszłości rozwinięta także w odniesieniu do innych obszarów twórczości komiksowej.

Dobrym przykładem komiksu, który ukazuje potencjał opowieści graficznej kierowanej do najmłodszych, jest opowiadanie *Magiczne okulary*³⁹⁷, które stworzyłem wspólnie z ilustratorką Marią Kowalczyk³⁹⁸. To pięciostronicowa historia o dziewczynce, która boi się ciemności i stworzeń, jakie mogą czaić się w nocnym pejzażu. Pewnego dnia otrzymuje od swojej babci niezwykle okulary – działające jak noktowizor – dzięki którym zaczyna widzieć świat ukryty w mroku. To, co wcześniej budziło niepokój, okazuje się piękne, delikatne, magiczne. Wspólnie z ilustratorką zależało nam na stworzeniu opowieści inspirowanej atmosferą *Tajemniczego ogrodu* oraz opowiadaniem *Kolorowy szalik*³⁹⁹ Barbary Kosmowskiej – historii, w których świat wewnętrzny bohatera zmienia się dzięki nowej perspektywie, czułości i wyobraźni.



Rys. 35 – M. Kowalczyk, K. Wrzeszcz, *Magiczne okulary*, „Charaktery”, nr 16/2023 [ilustracje ze zbiorów własnych].

W warstwie wizualnej komiks ten opiera się na harmonijnej grze kolorów i przemyślanej kompozycji plansz. Zieleń noktowizora kontrastuje z chłodnymi odcieniami nocy, tworząc wizualny motyw „odkrywania” świata (rys. 35). Ramy okularów stają się nie tylko elementem fabularnym, ale i formalnym środkiem narracyjnym – przez ich soczewki

³⁹⁷ M. Kowalczyk, K. Wrzeszcz, *Magiczne okulary*, „Charaktery”, nr 16/2023, s. 26-30.

³⁹⁸ Maria Kowalczyk (ur. 1988) – ilustratorka i projektantka graficzna z dziesięcioletnim stażem. Ukończyła Wyższą Szkołę Sztuki i Projektowania w Łodzi. Tworzy zarówno ilustracje cyfrowe, jak i analogowe – malowane akwarelami lub rysowane kredkami. W jej twórczości dominują motywy dzieciństwa i baśniowości. Inspiruje się magią, snem, naturą i folklorem.

³⁹⁹ B. Kosmowska, *Kolorowy szalik*, Łódź 2021.

widzimy istoty, których normalnie nie dałoby się dostrzec. Cała opowieść koncentruje się na przemianie spojrzenia bohaterki: to, co wcześniej wydawało się groźne i nieznane, okazuje się fascynujące, żywe i piękne. Baśniowość scen i ich kolorystyczna subtelność wprowadzają w opowieść łagodność i refleksję. Początkowy i końcowy kadr komiksu tworzą klamrę kompozycyjną, ukazując ten sam widok z okna – raz w dziennym świetle, raz nocą – i wzmacniając przekaz o przemianie postrzegania.

Choć *Magiczne okulary* nie są dziełem eksperymentalnym w sensie formalnym, zależało nam na tym, by poprzez świadome decyzje kompozycyjne i kolorystyczne zbudować subtelny, emocjonalny klimat opowieści. Staraliśmy się operować prostymi środkami z możliwie dużą precyzją – tak, by narracja wizualna współgrała z tekstem, a całość prowadziła czytelnika przez nastrojową historię opartą na przemianie spojrzenia. Architekt(s)tura tego komiksu miała opierać się na rytmie emocji, płynności przechodzenia między scenami i wizualnym podkreśleniu wewnętrznej drogi bohaterki – od lęku ku zaniepokojeniu, od niepokoju ku zachwytowi.

Przywołując ten przykład, chciałem pokazać, że także komiksy stworzone w klasycznej formule – krótkie, zamknięte, narracyjne – mogą być nośnikami złożonych sensów i emocji. *Magiczne okulary* nie burzą konwencji, ale w pełni wykorzystują jej potencjał. Tak właśnie rozumiem architek(s)turę komiksu dziecięcego: jako przemyślaną konstrukcję emocjonalno-wizualną, która działa subtelnie, lecz celnie – kierując spojrzenie odbiorcy ku temu, co wcześniej było niewidoczne.

Architek(s)tura komiksu to nie tylko struktura formalna dzieła, ale również sposób myślenia – rama organizująca zarówno proces twórczy, jak i jego późniejsze doświadczanie przez czytelnika. W swojej praktyce scenariuszowej doświadczam tej pojęciowej ramy od wewnątrz: planując narrację, układ stron, rytm opowieści i atmosferę. Dla mnie scenariusz komiksu nie jest zestawem dialogów ani suchym opisem wydarzeń – jest szkicem przestrzeni, w której poruszać się będzie nie tylko bohater, ale również odbiorca. Każda plansza musi mieć swoje napięcie, swój rytm, swoją mikroarchitek(s)turę – a jednocześnie wpisywać się w całość większej narracyjnej konstrukcji. To projektowanie doświadczenia, w którym tekst i obraz są równorzędnymi elementami składowymi.

W praktyce proces ten zaczyna się dla mnie od stworzenia szkicowej makiety strony⁴⁰⁰ – rozrysowania tego, jak wyobrażam sobie układ kadrów, lokalizację tekstów,

⁴⁰⁰ Warto wspomnieć także o innych formach tworzenia scenariuszy komiksowych, które różnią się pod względem stopnia szczegółowości, formy oraz zakresu ingerencji w warstwę wizualną. Jedną z możliwych metod jest scenariusz pisany prozą – zawierający opis scen, dialogi i ogólny zarys narracji, pozostawiający

napięcia wizualne (rys. 36a). Pierwsze notatki są swego rodzaju architek(s)tonicznym planem – odręcznym, elastycznym, ale opartym na przemyślanych założeniach. Następnie, przy współpracy z ilustratorką, powstają pierwsze szkice – w przypadku niektórych komiksów niemal gotowe prace, które wspólnie omawiamy, czasem zmieniając proporcje, przesuwając akcenty, poszukując lepszego rytmu wizualnego. W przypadku projektów historycznych, takich jak opowieść o Franciszku Dąbrowskim⁴⁰¹, kluczowe były również konsultacje merytoryczne. Magdalena Kątnik-Kowalska⁴⁰², pomysłodawczyni komiksu i badaczka życia rzeźbiarza, dostarczała zarówno ogólny zarys narracyjny, jak i dokumentację: zdjęcia ołtarzy, domów, wnętrz, ubiorów czy postaci. Dzięki temu cały proces – od scenariusza, przez szkic, po gotową planszę – miał charakter wspólnego projektowania: wizualnej opowieści, która miała być zarówno emocjonalna, jak i wierna realiom epoki.

Tego typu praca nad komiksem pokazuje, że architek(s)tura jest nie tylko teorią, ale również praktyką: żywym narzędziem organizacji narracji. Komiks z serii „Piękno w drewnie zakłète. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego” cz. 1 *O chłopcu, który wyrzeźbił swoje marzenia*⁴⁰³ był dla mnie właśnie takim doświadczeniem: projektowaniem przestrzeni, w której odbiorca spotyka się z historią lokalną, biograficzną, ale ujętą w sposób estetycznie przystępny i narracyjnie angażujący. Historia dzieciństwa przyszłego mistrza snycerstwa – jego pierwszych prób rzeźbiarskich, relacji z rodziną i odkrycia talentu przez miejscowego proboszcza⁴⁰⁴ – została opowiedziana w formie nastrojowej, linearnie prowadzonej narracji,

ilustratorowi pełną swobodę interpretacyjną i wizualną. W niektórych przypadkach twórcy posługują się formatem przypominającym scenariusz filmowy – z dokładnym podziałem na kadry, opisami ujęć, dynamiki, ruchu i kątów kamery. Istnieją także scenariusze minimalistyczne, ograniczone do samego dialogu (tzw. „Marvel Style”), w których to ilustrator w pełni odpowiada za dramaturgię wizualną i sekwencję narracyjną, a dopiero po narysowaniu stron dopisywany jest tekst. Wybór metody zależy od wielu czynników: przyjętej estetyki, stopnia zaufania między twórcami, roli edytora, jak również od charakteru samego projektu.

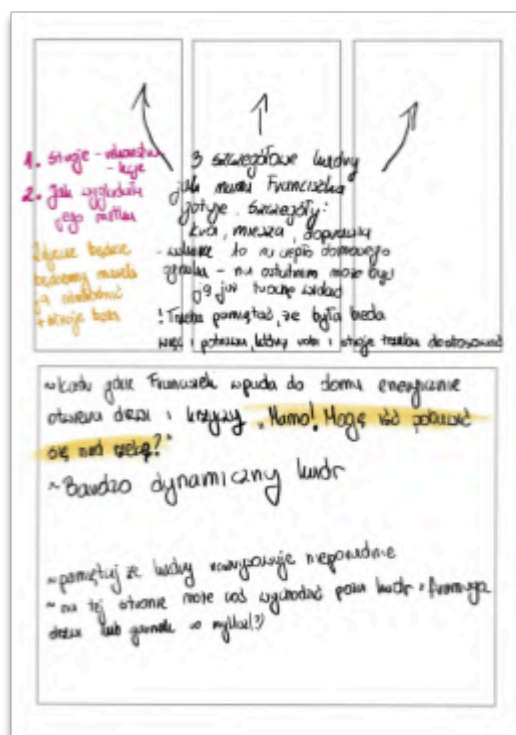
⁴⁰¹ Franciszek Dąbrowski (1881–1948) urodził się we wsi Wesoła na Podkarpaciu. Ukończył Szkołę Rzemiosła Artystycznego w Krakowie, a następnie pracował w cenionej pracowni Ferdynanda Majerskiego w Przemyśle. Do Żołyni trafił jako wykonawca zamówienia na ołtarz główny – z miejscowością tą związał później całe życie, zakładając tam własną pracownię. W czasie I wojny światowej został powołany do armii austro-węgierskiej, a po dostaniu się do niewoli rosyjskiej spędził blisko osiem lat na Syberii, gdzie kontynuował działalność artystyczną, tworząc m.in. dla cerkwi. Po powrocie do Polski odbudował swoją pracownię i wraz z synami (również uzdolnionymi artystycznie) realizował zamówienia sakralne oraz użytkowe. Łącznie rodzina Dąbrowskich wykonała ponad 100 ołtarzy oraz liczne inne elementy wyposażenia świątyń i domów w Polsce, Rosji, Niemczech i Stanów Zjednoczonych.

⁴⁰² Magdalena Kątnik-Kowalska (ur. 1969) – badaczka lokalnej historii, autorka publikacji poświęconych Żołyni, dyrektorka Gminnego Ośrodka Kultury oraz redaktorka naczelną gazety „Fakty i Realia”. Od lat dokumentuje dziedzictwo kulturowe regionu i popularyzuje twórczość lokalnych artystów.

⁴⁰³ M. Kątnik-Kowalska, K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *O chłopcu, który wyrzeźbił swoje marzenia*, t. 1 serii „Piękno w drewnie zakłète. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023

⁴⁰⁴ Należy zaznaczyć, że omawiana publikacja stanowi pierwszą część planowanej serii poświęconej życiu i twórczości Dąbrowskiego. Omawiany tom skupia się wyłącznie na dzieciństwie artysty oraz momencie

wzbogaconej o głęboką warstwę wizualną (rys. 36b). Kolorystyka, faktura i kompozycja plansz autorstwa Katarzyny Żurawskiej⁴⁰⁵ nadały całości charakteru niemal malarskiego z wyraźnymi inspiracjami estetyką Młodej Polski i subtelnymi odniesieniami do stylistyki komiksów superbohaterskich.



Rys. 36a – makieta strony przygotowana na potrzeby współpracy z ilustratorką [ilustracje ze zbiorów własnych].



Rys. 36b – M. Kątnik-Kowalska, K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *O chłopcu, który wyrzeźbił swoje marzenia*, t. 1 serii „Piękno w drewnie zakłète. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Zastosowanie środków graficznych znanych z narracji superbohaterskiej – dynamiczne kadrowanie, ekspresyjna mimika, narracyjne „napięcia” budowane ruchem i kolorem – było decyzją świadomą: miało na celu przybliżenie młodym czytelnikom postaci

odkrycia jego talentu. W międzyczasie ukazał się również tom drugi, poświęcony kolejnemu etapowi biografii Dąbrowskiego. Por.: tom drugi: M. Kątnik-Kowalska, K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *Kraków, Przemysł, Żołynia. Nauka, praca, miłość*, t. 2 serii „Piękno w drewnie zakłète. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023.

⁴⁰⁵ Katarzyna Żurawska (ur. 1995) – ilustratorka i graficzka, absolwentka Liceum Plastycznego im. Juliana Fałata w Bielsku-Białej. Studiowała grafikę na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Łączy rolę matki i artystki, a własne doświadczenia wczesnego macierzyństwa zestawia z przeżyciami innych rodziców, tworząc cykl prac zatytułowany *IV trymestr*. W swojej twórczości łączy zainteresowanie ilustracją z pasją do haftu, eksplorując tematy emocji, codzienności i cielesności.

lokalnego bohatera i ukazanie „supermocy” tkwiącej w codzienności. Twórczość Dąbrowskiego, jego niezłomność, pasja i pracowitość zostały potraktowane jako wartości, które można opowiedzieć w atrakcyjnej, współczesnej formie. W ten sposób komiks zyskuje nie tylko wymiar edukacyjny i biograficzny, ale też kulturotwórczy – buduje pomost między przeszłością a teraźniejszością, między lokalnym dziedzictwem a estetyką zrozumiałą dla współczesnego odbiorcy.

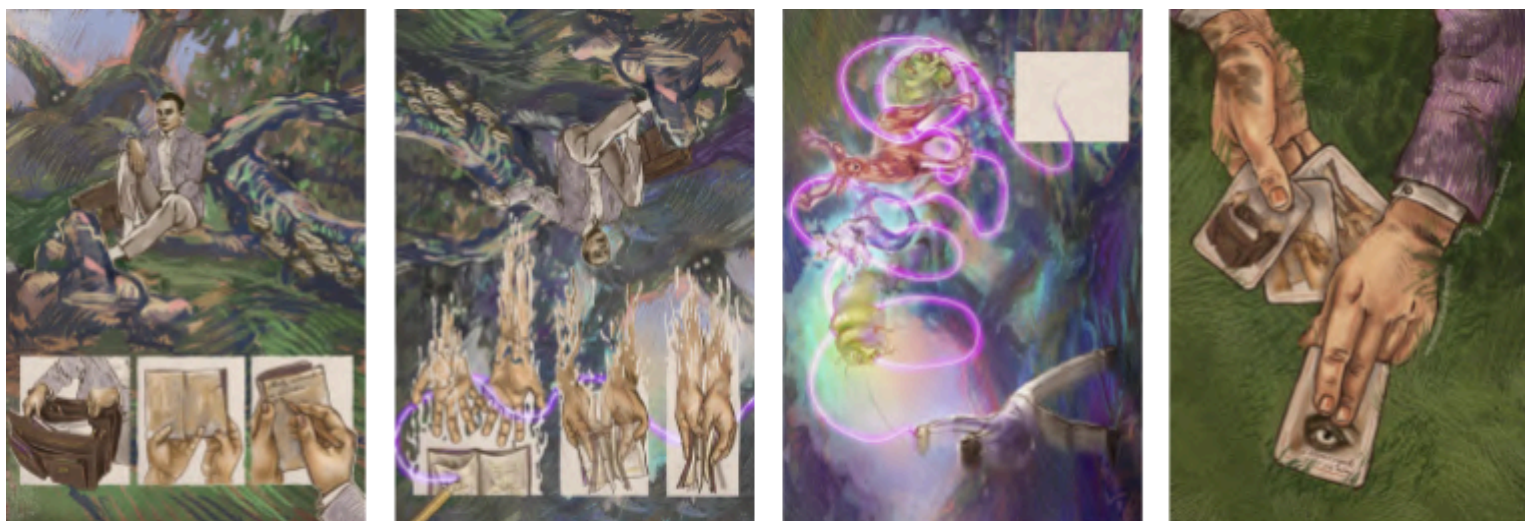
Jak podkreślałem w drugim rozdziale, komiks – podobnie jak architektura – to złożona konstrukcja, składająca się z wielu powiązanych ze sobą elementów. Każdy kadr to osobne wnętrze, każda plansza – osobna przestrzeń. Komiks nie jest tylko opowieścią obrazkową; to rozbudowana planistyka wizualna, w której marginesy, przejścia, sekwencje i rytmy budują doświadczenie czytelnicze. Praca nad tym komiksem pozwoliła mi w praktyce doświadczyć tego, o czym pisałem w teorii: że architek(s)tura nie jest metaforą, lecz konkretnym narzędziem i kategorią teoretyczno-kulturową. Używam jej, by porządkować historię, budować napięcia, prowadzić wzrok odbiorcy. Czynię to również po to, by zadawać pytania o jak „najlepszy” sposób opowiedzenia czyjegoś życia; nadanie mu formy, która będzie jednocześnie poruszająca i uczciwa.

W rozdziale trzecim wskazywałem, że literatura dziecięca – choć często analizowana przede wszystkim w kontekście tekstu – coraz częściej wykorzystuje formy przestrzenne, materiałowe i eksperymentalne, tworząc dzieła o złożonej strukturze fizycznej. Książki-harmonijki, publikacje z rozkładanymi wnętrzami, trójwymiarowe formy – wszystko to składa się na nową jakość, w której tekst, obraz i struktura fizyczna tworzą nierozdzielalną całość. W tym kontekście pojęcie architek(s)tury okazuje się niezwykle przydatne: pozwala uchwycić formalną złożoność dzieła i analizować je jako projekt przestrzenny, nie tylko semantyczny. Ten sposób myślenia można rozszerzyć również na przestrzeń komiksu – medium, które czerpiąc z literatury i sztuk wizualnych, wykształciło własne, w pełni autonomiczne środki wyrazu.

Właśnie dlatego architek(s)tura komiksu – rozumiana jako kategoria analityczna i twórcza – może być narzędziem opisu złożonych, wieloelementowych dzieł literackich. Jednym z nurtów, w które komiks może zostać wpisany dzięki tej perspektywie, jest liberatura – rozumiana według manifestu Zenona Fajfera jako forma, w której każdy element dzieła – od tekstu i typografii po fizyczną strukturę książki – zostaje zaprojektowany jako integralna część całości. Architek(s)tura pozwala dostrzec podobną intencjonalność w projektowaniu medium graficznego: relacje między tekstem a obrazem, układ stron, rytm narracji i fizyczny charakter publikacji pełnią w nim równorzędne funkcje znaczeniowe.

W ten sposób komiks może realizować założenia dzieła totalnego, materialnego i w pełni przemysłanego, zgodnie z przekonaniem, że forma i treść są nierozdzielne.

To podejście starałem się oddać w komiksie *Mały salonik w dworku...*⁴⁰⁶, który powstał we współpracy z przedstawioną wcześniej ilustratorką Żurawską i został opublikowany w półroczniku „Witkacy!”. Tytuł ukryty w ilustracji – bezpośrednie nawiązanie do dramatu *W małym dworku*⁴⁰⁷ Stanisława Ignacego Witkiewicza – sygnalizuje nie tylko inspirację, ale również strategię twórczą opartą na intertekstualności, eksperymencie i zabawie formą. Komiks składa się z czterech plansz, z których każda wymusza na czytelniku aktywną interakcję: obracanie magazynu, odczytywanie zdeformowanych perspektyw, analizowanie kadrowych przekształceń. Przykładowo druga strona została zaprojektowana do góry nogami, co zmusza odbiorcę do fizycznego zaangażowania i przekreślenia publikacji (rys. 37) – a więc ingerencji w dzieło, podobnie jak ma to miejsce w liberaturze.



Rys. 37 – K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *Mały salonik w dworku...*, „Witkacy!”, nr 13/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Warstwa narracyjna tego projektu ukazuje artystę (figura Witkacego), który siada pod drzewem i zaczyna pisać – wciągany stopniowo w wir własnej wyobraźni. Kadry zaczynają się deformować, a z rąk bohatera „wypływają” kolejne obrazy – najpierw szkice, a później fantastyczne stworzenia, zainspirowane twórczością autora *Niemitych dusz*. Czytelnik – niczym badacz – podąża za formą, obraca strony, zmienia kierunki lektury, podejmuje się poszukiwań interpretacyjnych. Ostatnia plansza pokazuje dłonie postaci przekazujące (lub

⁴⁰⁶ K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *Mały salonik w dworku...*, „Witkacy!”, nr 13/2022, s. 64–67.

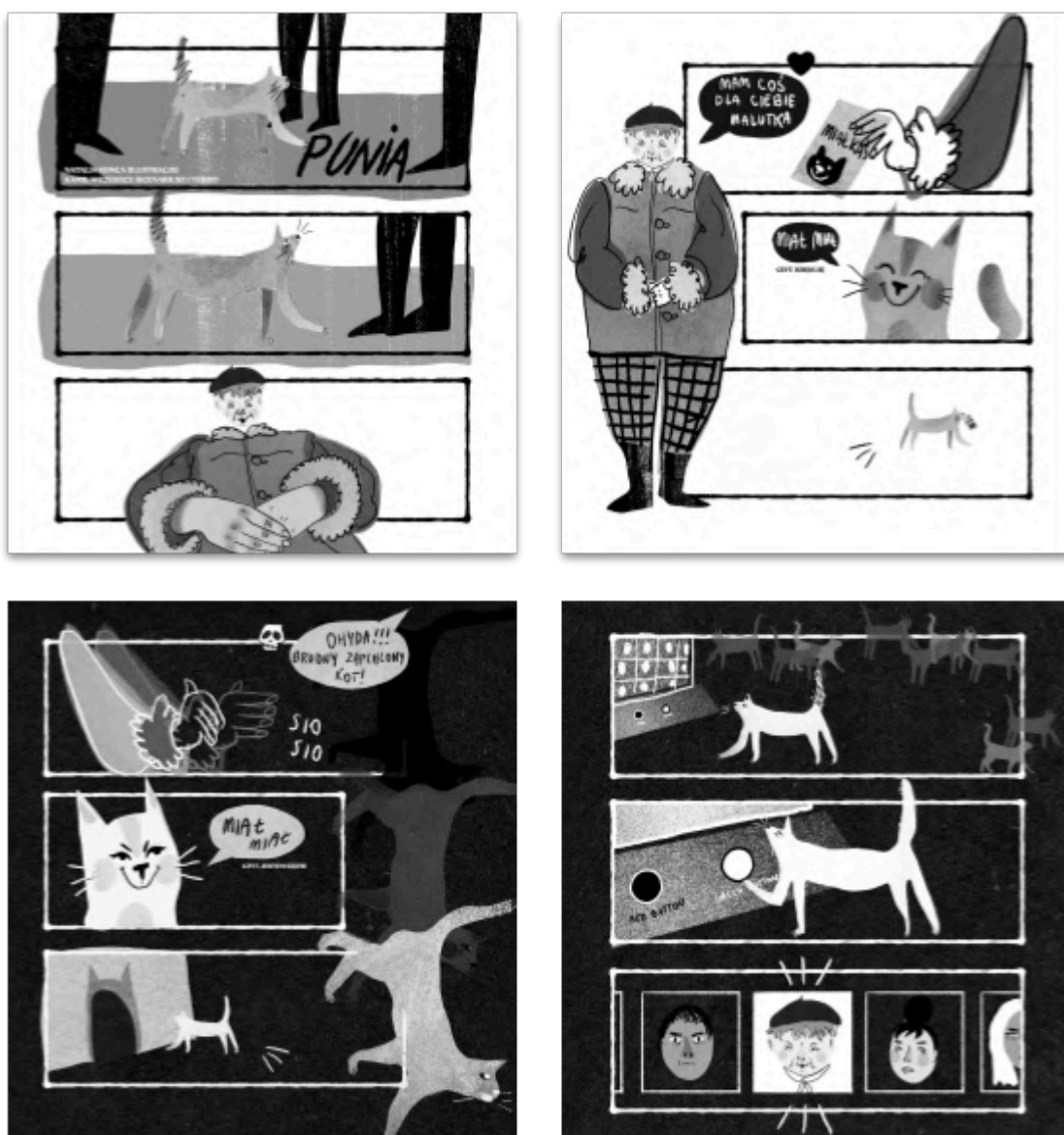
⁴⁰⁷ S. I. Witkiewicz, *W małym dworku*, Wrocław 2017.

otrzymujące) karty z kadrami – to gest wymiany, symbolicznego przeniesienia treści, ale też otwarte zaproszenie do współuczestnictwa. Jeśli po trzeciej stronie czytelnik pozostawi magazyn w poziomie, staje się niejako obserwatorem tej sceny – świadkiem transakcji, której znaczenie pozostaje niedookreślone. Na jednej z kart widnieje napis „Dziewczynki za nimi”⁴⁰⁸ – ostatnie zdanie wspomnianego dramatu Witkacego – domykające kompozycję, a jednocześnie otwierające pole gry z odbiorcą.

Starania o oddanie ducha liberatury w tym projekcie napotkały jednak pewne ograniczenia, które wynikały z samego procesu wydawniczego – a konkretnie z warunków, na jakie nie mieliśmy wpływu jako autorzy. Czasopismo „Witkacy!”, w którym komiks został opublikowany, rządziło się określonymi zasadami redakcyjnymi i technicznymi, które wpłynęły na ostateczny kształt publikacji. Ilustracje nie zostały pociągnięte do spadów, co znacząco odebrało im głębię oraz stworzony przez Żurawską nastrojowy magiczny klimat. Najbardziej dotkliwe okazało się potraktowanie trzeciej strony, która została ułożona w poprzek publikacji, jakby jej zamierzona, odwrócona kompozycja była wynikiem błędu. Tymczasem była ona zaplanowanym zabiegiem – istotnym elementem architek(s)туры całego komiksu – mającym na celu zaangażowanie czytelnika i wciągnięcie go w świat przedstawiony poprzez fizyczny obrót publikacji. Brak tej informacji oraz nieuwzględnienie koncepcji w procesie składu sprawiły, że logika dzieła została zaburzona, a gest, który miał być performatywny, stracił swoją czytelność. Ta sytuacja pokazała mi, jak ważną – a często niedostrzeganą – rolę odgrywają osoby odpowiedzialne za finalne przygotowanie publikacji. W większości analizowanych w tej rozprawie przykładów funkcje te były wspierające i niemal niewidoczne dla czytelnika. Tym razem jednak praktyka pokazała, że architek(s)tura dzieła może zostać naruszona nie przez artystę, lecz przez decyzje edytorskie, które nie respektują projektowej całości narracji. Dlatego w tej rozprawie pokazuję komiks takim, jakim miał być – i takim, jakim powinien być odbierany.

Mały salonik w dworku... nie powstał jako liberacki manifest, ale jego architek(s)tura realizuje wiele założeń typowych dla dzieł liberackich: integralność formy i treści, fizyczne angażowanie odbiorcy, intertekstualność, eksperyment formalny. Tym samym potwierdza, że komiks – jako medium świadomie projektowane – może być analizowany w duchu liberackim, bez utraty swojej odrębności i autonomii. Architek(s)tura jest tu narzędziem, które łączy praktykę z refleksją teoretyczną – pozwala projektować, analizować i rozumieć dzieło w sposób wielowymiarowy, obejmujący formę, treść i doświadczenie odbiorcze.

⁴⁰⁸ Tamże, s. 31.



Rys. 38 – N. Konca, K. Wrzeszcz, *Punia*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 33/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Kolejny przykład, który chciałbym omówić, to czterostronicowy komiks *Punia*⁴⁰⁹, stworzony wspólnie z ilustratorką Natalią Koncą⁴¹⁰ i opublikowany w magazynie „Zeszyty Komiksowe” w numerze poświęconym *animal studies*. Ze względu na czarno-białą formułę graficzną pisma, od początku wiedzieliśmy, że nie możemy operować kolorem jako środkiem

⁴⁰⁹ N. Konca, K. Wrzeszcz, *Punia*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 33/2022, s. 72–75.

⁴¹⁰ Natalia Konca (ur. 1997) – ilustratorka, rysowniczka i projektantka tkanin, znana także pod pseudonimem Namazane. Ukończyła z wyróżnieniem studia magisterskie z projektowania tkaniny na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Jej dyplom licencjacki *Mój rysunkowy pamiętnik – kolekcja tkanin drukowanych* – został wyróżniony na przeglądzie See&Say. W swojej twórczości łączy wrażliwość ilustracyjną z eksperymentami materiałowymi i narracyjnym podejściem do formy wizualnej.

budowania nastroju. Zdecydowaliśmy się więc sięgnąć po inne narzędzia formalne – w tym teksturę ilustracyjną – by stworzyć wrażenie głębi, różnicować przestrzenie i budować napięcia narracyjne. Tekstura w tym przypadku nie odnosi się do fizycznej powierzchni kartki, ale została w całości zawarta w warstwie graficznej – poprzez zróżnicowane kreskowanie, stopień nasycenia czerni, zagęszczenie detalu oraz imitację materiałów i powierzchni w obrębie rysunku (rys. 38).

Punia opowiada historię kotki przemierzającej ulice miasta, obojętnie mijanej przez ludzi, aż do momentu, w którym spotyka starszą kobietę, która z uśmiechem na ustach podaje jej saszetkę z jedzeniem. Kotka zabiera ją do ukrytej kryjówki, gdzie – jak się okazuje – koty szykują się do przejęcia władzy nad światem. Bohaterka, zbliżając się do tajemniczego pulpitu, wybiera „green button”, ratując tym samym osobę, która okazała jej dobroć⁴¹¹. W tej narracji, opartej na prostym schemacie, najważniejszą funkcję pełni kontrast między światami: powierzchnią i podziemiem, światłem i cieniem, bielą i czernią. Układ komiksu opiera się na lustrzanej kompozycji stron (1 i 4, 2 i 3), co miało – w naszym zamyśle – podkreślić strukturę narracyjną i wizualną równowagę.

„Budowa” komiksu była bezpośrednio podporządkowana kwadratowemu formatowi magazynu, w którym został opublikowany. Jak podkreślałem w rozdziale czwartym, takie fizyczne aspekty publikacji jak format, materiał użyty do druku (np. kartonowe strony), a nawet projekt okładki wpływają na sposób lektury i percepcję dzieła. Sam nie miałem jeszcze okazji świadomie decydować o takich elementach jak druk na tekturze czy projektowanie okładki – publikując głównie w czasopiśmie, byłem ograniczony do istniejącego formatu i technologii druku. Uważam jednak, że tego rodzaju środki wyrazu są niezwykle istotne i w pełni wpisują się w koncepcję architek(s)ury dzieła. Potwierdzają to przykłady, które szczegółowo omówiłem w rozdziale czwartym – pokazujące, jak materiał, forma i układ przestrzenny wpływają na odbiór dzieł kierowanych do najmłodszych odbiorców. W przypadku *Puni* format nie tyle narzucił nam konkretne decyzje kompozycyjne, co zainspirował rozwiązania takie jak lustrzana struktura stron i kadrów czy kontrast kolorystyczny – elementy, które zaczęły działać jak konstrukcja przestrzenna, zapraszająca do lektury rytmicznej i (mamy nadzieję) angażującej.

⁴¹¹ Tytułowa *Punia* to nie tylko postać komiksowa – to także imię mojej kotki, która zmarła w 2020 roku. Komiks stanowi nieco zakamuflowane, osobiste nawiązanie do niej, jak również do obecnego kota o imieniu Nico. *Punia* była czarna, Nico jest białym ragdollem – ich wspólne zdjęcie, na którym kontrastują ze sobą zarówno fizycznie, jak i charakterologicznie (Nico jest spokojny i potulny, a *Punia* była energiczna i terytorialna), zainspirowało mnie do stworzenia tej opowieści. Kontrast czerni i bieli, obecny w układzie stron, ilustracjach i narracyjnej strukturze komiksu, ma więc również wymiar prywatny – dostępny tylko tym, którzy znają tę historię bliżej. Dzielenie się nim w tym miejscu to mój hołd dla obu zwierząt i ich roli w moim życiu.

Jak wskazywałem w tym samym rozdziale, architek(s)tura dzieła to nie tylko metafora, ale również konkretna praktyka twórcza, której wymiar materialny i projektowy ma duże znaczenie dla odbioru publikacji. To właśnie przez takie decyzje – wynikające z fizycznych właściwości wydawnictwa – komiks zaczyna działać jak zaprojektowana przestrzeń, która prowadzi czytelnika rytmem, układem i przejściami tonalnymi. W tym kontekście szczególnie bliska stała mi się koncepcja wielotworzywowości komunikatu, którą rozwijał Stanisław Dąbrowski. Zakłada ona, że przekaz literacki – a szerzej: kulturowy – realizuje się jednocześnie w wielu tworzywach, z których żadne nie dominuje. Tak rozumiana publikacja nie jest prostą sumą tekstu i obrazu, ale współkompozycją materiału, formatu, rytmu, tekstury i warstwy semantycznej. *Punia* była próbą stworzenia właśnie takiej całości – narracji, której znaczenie powstaje ze współbrzmienia różnych warstw, projektowanych równocześnie i zależnych od siebie.

Różnica tekstury graficznej pomiędzy kolejnymi stronami została zaprojektowana z myślą o zbudowaniu kontrastu nastrojowego. Strony białe mają lekkość i przestronność – kadry są bardziej otwarte, kreska delikatniejsza, powierzchnie jaśniejsze, z dużą ilością pustej przestrzeni. To miało odzwierciedlać codzienność, miejską neutralność, ale też pewną bezosobowość świata zewnętrznego. W kontraście, strony ciemne są gęste, zwarte, bogatsze w fakturę: pojawiają się zagęszczone kreskowania, ciemne plamy i mocniej zarysowane kontury, ale również subtelne zróżnicowanie samej czerni. Czerń nie jest tu czystym tłem – zawiera złożoną teksturę, lekką ziarnistość, przejścia tonalne, mikroskopijne wzory, które nie tylko różnicują wizualnie powierzchnię, ale też wzmacniają wrażenie przestrzeni organicznej i niejednoznacznej. Tę warstwę staraliśmy się wykorzystać, by budować poczucie tajemniczości oraz napięcia – nie za pomocą konturu, lecz przez samą strukturę tła.

Jak pisałem w rozdziale drugim, tekstura – nawet jeśli istnieje tylko jako iluzja na płaskiej powierzchni – wpływa na sposób percepcji dzieła. Kształtuje tempo lektury, wprowadza napięcia, prowadzi wzrok. W przypadku *Puni* różnice fakturowe służyły również zbudowaniu atmosfery przejścia – z powierzchni w głąb, z obojętności do działania. Była to dla nas próba pokazania, że nawet w ograniczonym formalnie środowisku (czarno-biała publikacja, kwadratowy format, krótka forma) można projektować opowieść, w której każdy graficzny wybór wpływa na całość komunikatu. Nie twierdzę, że wszystkie nasze założenia zostały w pełni zrealizowane. *Punia* była raczej próbą – małym eksperymentem teksturalnym, który powstał w ramach jasno określonych ram wydawniczych.

W rozdziale piątym pisałem o tym, że w architek(s)turze komiksu dla najmłodszych odbiorców ilustracja i kolor nie pełnią funkcji pomocniczej wobec tekstu – są odrębnymi,

równoprawnymi środkami narracyjnymi. Styl graficzny, sposób prowadzenia linii, paleta barw – wszystko to współtworzy przestrzeń emocjonalną dzieła i wpływa na sposób, w jaki czytelnik wchodzi w interakcję z historią. Kolor działa tu jak światło w architekturze: organizuje przestrzeń, prowadzi wzrok, buduje napięcia oraz budzi emocje. Równowaga między poszczególnymi elementami jest niezbędna do zachowania spójności i klarowności przekazu. Szczególnie ważne jest to w komiksach dziecięcych, gdzie ilustracja stanowi główną oś odbioru, a czytelnik często „czyta” obraz zanim przystąpi do tekstu.

Jednym z komiksów, przy których staraliśmy się myśleć właśnie w tych kategoriach, był *Tu ogień*⁴¹², zrealizowany wspólnie z ilustratorką Karoliną Jonc Buczek⁴¹³ i opublikowany w magazynie „Zupełnie Inny Świat”. To krótka, baśniowa opowieść dla dzieci i młodzieży, w której narratorką jest personifikowany żywioł ognia. Historia opowiada o dawnej harmonii między żywiołami, późniejszym konflikcie i wreszcie – o relacji ognia z człowiekiem. Ogień znajduje sens w tym, że ludzie zaczęli ją dostrzegać, nazywać, wykorzystywać. Z czasem pojawia się rozczarowanie: człowiek nie tyle współpracuje z Ogień, co zaczyna ją wykorzystywać, eksploatując naturę i zagrażając planecie. Finałowa scena jest ostrzeżeniem, morałem – żywioły mówią jednym głosem, wzywając do zmiany (rys. 39).



Rys. 39 – K. Jonc Buczek, K. Wrzeszcz, *Tu ogień*, „Zupełnie Inny Świat”, nr 3/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

⁴¹² K. Jonc Buczek, K. Wrzeszcz, *Tu ogień*, „Zupełnie Inny Świat”, nr 3/2022, s. 11–14.

⁴¹³ Karolina Jonc Buczek – ilustratorka pochodząca z Górnego Śląska, obecnie mieszkająca i tworząca w Londynie. W swojej twórczości porusza tematy związane z ciałopozytywnością, zdrowiem psychicznym oraz polską kulturą. Koncentruje się na przedstawianiu ciał spoza kanonu, motywów LGBT+ i zagadnień feministycznych, często odnosząc się do własnych doświadczeń. Choć podejmuje trudną tematykę, jej ilustracje są pełne koloru i lekkości, nierzadko zawierają też elementy humoru. Estetykę jej prac kształtują inspiracje kreskówkami z przełomu lat 90. i 00. oraz stylistyką popularnej fantastyki.

Od początku prac nad tym komiksem kierowaliśmy się kolorem i stylem ilustracyjnym jako głównymi narzędziami budowania narracji, nie ignorując przy tym innych elementów. Ilustracje Jonc Buczek cechują się uproszczoną kreską i intensywną, płaską kolorystyką – dominują ciepłe barwy: odcienie czerwieni, oranżu i złota. Styl graficzny przywodzi na myśl książki obrazkowe dla dzieci: jest przystępny, emocjonalny, czytelny. Mimika postaci została zaprojektowana tak, by emocje – gniew, spokój, niepokój czy entuzjazm – były czytelne już na poziomie obrazu, współgrając z tekstem i wzmacniając jego przekaz. Staraliśmy się, by właśnie kolorem i kompozycją oddawać stany emocjonalne i napięcia nie tylko w dialogach, ale w samej przestrzeni planszy.

W tym miejscu warto zaznaczyć, że pisząc scenariusze, często inspiruję się stylem, w jakim na co dzień pracuje dany artysta. Nawiązując kontakt (zazwyczaj poprzez platformy społecznościowe) pytam ilustratorów o to, w jakiej tematyce czują się najlepiej: czy wolą rysować ludzi, zwierzęta, czy lubią eksperymentować z kolorystyką? Na podstawie tych informacji staram się budować historię w taki sposób, by zarówno mnie, jak i osobie ilustrującej komiks pracowało się nad nią z zaangażowaniem i satysfakcją. Wynika to z samej formy tej współpracy; najczęściej samodzielnie zgłaszam propozycje publikacji do wybranych czasopism. Projekty tego typu mają często charakter niskobudżetowy. Zapłata bywa symboliczna, a celem publikowania jest przede wszystkim przyjemność towarzysząca tworzeniu oraz rozwijanie portfolio. To sytuacja odmienna od pracy zawodowych twórców komiksowych, którzy funkcjonują w ramach wydawnictw i projektów pełnowymiarowych.

W pracy nad *Tu ogień* styl graficzny, kreskówkowy i kolorystyka nie były dopełnieniem scenariusza – to od nich rozpoczęliśmy naszą pracę. Historia została zbudowana wokół obrazu: wokół wyobrazonego tonu emocjonalnego, atmosfery, klimatu. Paleta barw nie miała być tylko estetyczna – miała być istotną częścią komunikatu. Czerwień była nie tylko kolorem ognia, ale też gniewu, sprzeciwu i buntu. Kolorystyka pozwoliła też zróżnicować dynamikę narracyjną między spokojem a napięciem. W ten sposób staraliśmy się zbudować spójną strukturę architek(s)toniczną, w której styl ilustracyjny, paleta barw i narracja współpracują ze sobą – nie konkurując, ale wspólnie niosąc opowieść.

W szóstym rozdziale poświęciłem szczególną uwagę temu, w jaki sposób tekst współtworzy z obrazem strukturę narracyjną, przestrzenną i emocjonalną komiksu dziecięcego. Słowo – zarówno to zapisane w dymkach, jak i poza nimi – wyznacza rytm lektury, kształtuje porządek kadrów i prowadzi czytelnika po architek(s)tonicznej konstrukcji dzieła. Czasami jednak jego rola przyjmuje zupełnie inny wymiar: tekst przestaje pełnić funkcję przewodnika, a zaczyna współbrzmieć z obrazem – szeptać, wpłatać się w ilustracje,

rytmicznie pulsować. Jeszcze częściej jego brak sam w sobie niesie znaczenie – cisza funkcjonuje tu jako pełnoprawny środek wyrazu, równorzędny wobec słowa. Te napięcia między obecnością tekstu a jego nieobecnością są jednym z najciekawszych wyzwań scenopisarskich, z którymi miałem okazję się zmierzyć.

Przykładem komiksu, w którym tekst pełni funkcję poetycką i narracyjną zarazem, jest *Naga Prawda*⁴¹⁴ opublikowana w czasopiśmie literackim „Fabularie”. To krótka, baśniowa przypowieść o odrzuceniu, samotności i samoakceptacji. Jej główną bohaterką jest naga postać, która wędruje przez mroczne miasto – odrzucana, niezrozumiana, niewidzialna. Dopiero starsza kobieta dostrzega w niej prawdziwą tożsamość i wartość, wręczając jej symboliczny wisiorek. W finale czytelnik odkrywa, że postać ta uosabia Prawdę – nagą, trudną do przyjęcia, nieupiększoną. Staraliśmy się oddać klimat przypowieści, w której tekst i obraz współlistnieją w sposób organiczny: litery nie są zamknięte w klasycznych dymkach (z wyjątkiem wypowiedzi postaci), ale wiją się pomiędzy kadrami i bohaterami, przywołując rytm opowieści snutej szeptem, jak przez bazarza. Ręcznie pisany tekst wprowadza miękkość, delikatną melancholię i poetyckość – nienachalną, ale głęboko zakorzenioną w obrazie (rys. 40).



Rys. 40 – K. Jone Buczek, K. Wrzeszcz, *Naga Prawda*, nr 2/2021 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Baśniowy klimat tej opowieści wzmacniają także środki wizualne. Ilustracje Jone Buczek – o płaskiej kolorystyce, kreskówkowym stylu i subtelnych detalach – pozwoliły stworzyć efekt zawieszenia między snem a opowieścią. Kadry nie są ściśle ograniczone, przenikają się nawzajem, a tekst – ręcznie pisany i wpleciony w przestrzeń – staje się

⁴¹⁴ K. Jone Buczek, K. Wrzeszcz, *Naga Prawda*, nr 2/2021, s. 44-47.

integralnym elementem kompozycji. Nie traktowaliśmy słów jako warstwy dominującej, ale jako składnik struktury – równie ważny, co linia i barwa. W ten sposób architek(s)tura komiksu opierała się na równowadze: obraz, tekst i narracja miały wspólnie nieść przekaz – o wrażliwości, przyjęciu i czułości wobec tego, co trudne.

Drugim przykładem, który chciałbym przywołać, jest *Another Day*⁴¹⁵ – komiks stworzony we współpracy z Marcinem Salwinem⁴¹⁶ dla chorwackiego magazynu „Strip revija Večernjeg lista”. Tym razem zrezygnowaliśmy całkowicie z warstwy słownej. W komiksie nie pojawiają się żadne wypowiedzi postaci ani pola narracyjne – jedynym tekstem jest tytuł oraz podpisy autorów, subtelnie wkomponowane w ilustracje. Ten brak słów został potraktowany nie jako ograniczenie, ale jako strategia – cisza stała się głównym językiem opowieści (rys. 41).



Rys. 41 – M. Salwin, K. Wrzeszcz, *Another Day*, „Strip revija Večernjeg lista”, nr 106/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Another Day to historia samotnej kobiety żyjącej na wyspie, opowiedziana przez rytuały codzienności i pełne skupienia spojrzenie na najprostsze czynności⁴¹⁷. Jej codzienne

⁴¹⁵ M. Salwin, K. Wrzeszcz, *Another Day*, „Strip revija Večernjeg lista”, nr 106/2022, s. 39–43.

⁴¹⁶ Marcin Salwin (ur. 1997) – ilustrator i artysta wizualny, absolwent specjalizacji rysunek na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu, gdzie od 2022 roku pracuje jako asystent. Czynny uczestnik wystaw indywidualnych i zbiorowych w kraju i za granicą, m.in. w Muzeum Narodowym w Jakarcie. Autor esejów i wystąpień konferencyjnych poświęconych narratologii transmedialnej i dialogowi międzykulturowemu. W swojej praktyce artystycznej traktuje rysunek i tkaninę jako narzędzia uważnego i czułego opisywania rzeczywistości – budując z ich pomocą osobisty, (nie)uniwersalny język, który przekracza granice klasycznych mediów.

⁴¹⁷ Inspiracją do stworzenia komiksu *Another Day* była powieść norweskiego pisarza Roya Jacobsena *Niewidzialni* (2018) z cyklu „Ingrid Barrøy”. Zafascynowały mnie tempo tej opowieści, jej rytm oraz chłodny, oszczędny klimat, w którym codzienność i trwanie stają się głównym tematem. Intymna przestrzeń wyspy,

zajęcia – porządkowanie, obserwacja, obecność – tworzą narrację bez potrzeby słów. Komiks opowiada nie przez akcję, ale przez rytm i emocję. Wprowadza też elementy fantastyczne – jak olbrzymie macki w chmurach – które mogą być wizją, symbolem, albo emocjonalnym przetworzeniem rzeczywistości. Tytuł – *Another Day* – nadaje temu wszystkiemu melancholijny ton, sugerując nie tyle monotonię, co trwanie. Staraliśmy się, by cisza była tu przestrzenią do interpretacji: obraz nie mówi wprost, ale zaprasza do patrzenia, obserwowania i snucia domysłów. Cisza w tej opowieści nie jest pustką – to przestrzeń dla refleksji, myśli i własnych znaczeń odbiorcy.

Oba te projekty – *Naga Prawda* i *Another Day* – pokazują dwa skrajne bieguny pracy z tekstem: od poetyckiej narracji splecionej z obrazem po milczenie, gdzie wyobraźnia odbiorcy przejmuje rolę słów. W obu przypadkach tekst – czy też jego brak – nie funkcjonuje niezależnie. Jest częścią architek(s)tonicznej całości, która kieruje ruchem oka, rytmem odbioru i emocjonalnym napięciem. To pokazuje, że komiks dla dzieci i młodzieży nie musi być przegadany – może szeptać, milczeć lub grać ciszą z taką samą mocą, jak używa słowa.

Zagadnienia związane z eksperymentowaniem formą i redefinicją doświadczenia czytelniczego omówiłem szerzej w rozdziale siódmym. To właśnie tam przyglądałem się komiksom, które wychodzą poza klasyczny układ stron i linearność opowieści, otwierając się na sprawczość odbiorcy. Takie publikacje nie ograniczają się do przekazywania treści – są przestrzenią działania, zabawy i fizycznej interakcji. Komiks może przybrać postać gry, mapy lub układu logicznego, w którym czytelnik nie tylko śledzi narrację, ale aktywnie ją współtworzy. Architek(s)tura dzieła nie kończy się wtedy na estetycznym rozplanowaniu planszy – obejmuje także mechanizmy podejmowania decyzji, przeskakowania między kadrami, poruszania się po strukturze jak po budowlu, którą trzeba odkrywać krok po kroku.

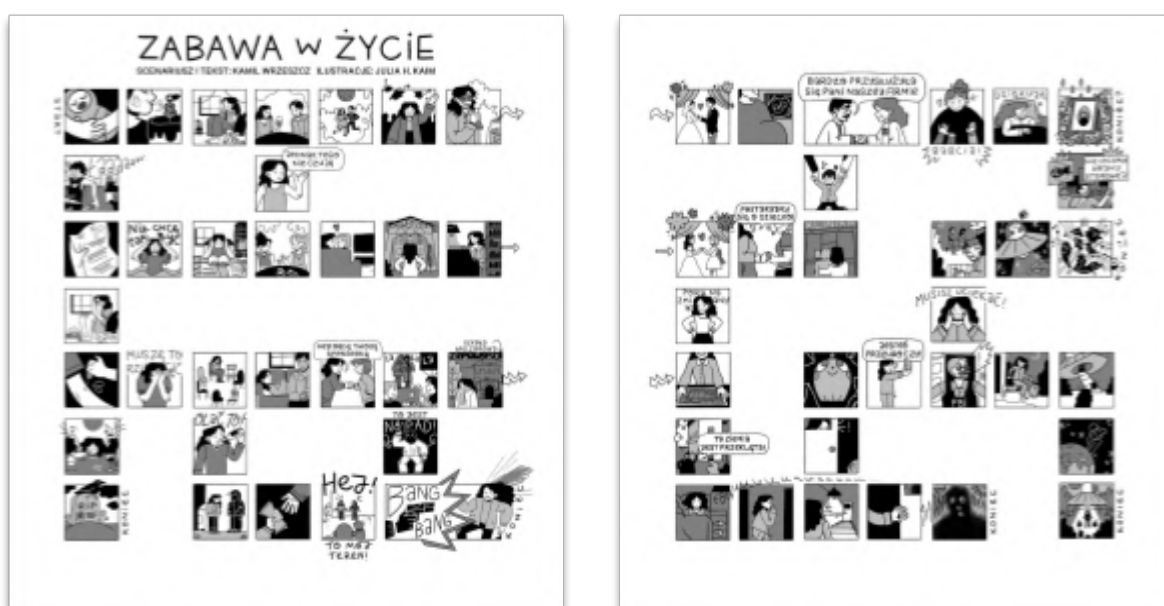
Z tymi założeniami powstał komiks *Zabawa w życie*⁴¹⁸, stworzony wspólnie z Julią H. Kaim⁴¹⁹ i wydany w „Zeszytach Komiksowych”. To publikacja o strukturze paragrafowej, rozrysowana na dwóch stronach, której czytelnik nie czyta „od początku do końca” – lecz przemieszcza się po niej zgodnie z własnymi wyborami. Historia bohaterki zaczyna się od

samotność rodziny (a później bohaterki) i sposób, w jaki natura wpływa na emocje, stały się ważnymi punktami odniesienia przy budowaniu narracji wizualnej. Powieść Jacobsena, rozgrywająca się na skromnym, odizolowanym skrawku ziemi, ukazuje świat w jego esencji – bez upiększeń, ale z ogromną wrażliwością na detal i trwanie. Zob. R. Jacobsen, *Niewidzialni*, „Ingrid Barrøy”, t. 1, Poznań 2018.

⁴¹⁸ J. H. Kaim, K. Wrzeszcz, *Zabawa w życie*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 34/2022, s. 32–33.

⁴¹⁹ Julia H. Kaim (ur. 1999) – absolwentka Uniwersytetu Wrocławskiego, gdzie studiowała kulturę i praktykę tekstu. Po ukończeniu studiów skupiła się na ilustracji i projektowaniu graficznym, choć najchętniej łączy te dziedziny z pisaniem. Jej największym marzeniem jest tworzenie autorskich książek dla dzieci – zarówno jako ilustratorka, jak i autorka tekstu.

narodzin – od tego momentu losy postaci zależą od decyzji odbiorcy. Można poprowadzić ją przez klasyczne ścieżki edukacji, pracy, założenia rodziny, a finalnie starości i śmierci – ale również do katastrofy: uzależnienia, śmierci na imprezie, końca świata, kontaktu z obcymi czy horroru z nawiedzonym domem. Przewidzieliśmy także zakończenia mniej oczywiste – jak to, w którym bohaterka po śmierci okazuje się twórczynią bomby, która unicestwia planetę. To nie tylko zabawa, ale ćwiczenie wyobraźni i eksploracja możliwości narracyjnych. Ustaliliśmy z ilustratorką, że na stronie najlepiej zmieści się siedem kadrów – tak, by przy formacie zbliżonym do kwadratu każdy był czytelny, a przestrzeń maksymalnie wykorzystana (rys. 42).



Rys. 42 – J. H. Kaim, K. Wrzeszcz, *Zabawa w życie*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 34/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Drugim przykładem, wpisującym się w szeroko rozumiane eksperymenty z formą, jest *This is how elephants live...*⁴²⁰ – komiks opublikowany w chorwackim magazynie „Komikaze”⁴²¹, z ilustracjami Angeliki Zajdlíc⁴²². Choć nie jest to publikacja interaktywna w

⁴²⁰ A. Zajdlíc, K. Wrzeszcz, *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022, s. 119–122.

⁴²¹ Komiks *This is how elephants live...* został opublikowany zarówno w roczniku drukowanym „Komikaze”, jak i w internetowej wersji tego magazynu. Zob. A. Zajdlíc, K. Wrzeszcz, *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022 https://komikaze.hr/issue_attachment/60-angelika_zajdlíc-kamil_wrzeszcz/ [dostęp: 11.04.2025]. Za zgodą redakcji chorwackiego czasopisma opowieść ta ukazała się również w polskim magazynie społeczno-poetyckim „Zakład”, pod tytułem *Tak żyją słoniki*. Zob. A. Zajdlíc, K. Wrzeszcz, *Tak żyją słoniki...*, „Zakład”, nr 4/2022, <https://www.zakladmagazyn.pl/post/kamil-wrzeszcz-tak-zyja-sloniki> [dostęp: 11.04.2025].

⁴²² Angelika Zajdlíc (ur. 1995) – ilustratorka i projektantka typografii. Absolwentka dwóch kierunków studiów magisterskich na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, Instytucie Sztuki w Cieszynie: Edukacji Artystycznej w

klasycznym sensie, jej warstwa wizualno-narracyjna również otwiera przestrzeń na aktywne uczestnictwo czytelnika – tyle że oparte na emocji, uważności i intuicji. To przyrodniczy, cichy manifest – opowieść o słoniach, ich codzienności, pamięci, emocjach, relacjach. Zamiast klasycznej narracji, mamy zbiór krótkich, oszczędnych zdań, przypominających podpisy pod rycinami w starych atlasach. Nie komentują ilustracji – rezonują z nimi. Nie układają się w spójną historię – ale tworzą jej atmosferę (rys. 43).



Rys. 43 – A. Zajdlie, K. Wrzeszcz, *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Tekstura dzieła odgrywa tu fundamentalną rolę. Strony nie są białe – ich tło imituje fakturę papieru czerpanego (czyli arkusza wytwarzanego ręcznie, z widocznymi włóknami i miękką, organiczną powierzchnią). To zabieg, który wprowadza wizualne poczucie materii – wrażenie, że mamy do czynienia nie z cyfrową reprodukcją, lecz z fizycznym obiektem, którego powierzchnia ma swoją historię. Dodatkowo, elementy graficzne, z których budowane są sylwetki słoni, również posiadają fakturowaną strukturę – lekko chropowatą, z widocznym ziarnem, co wzmacnia wrażenie głębi i organiczności.

Forma słonia wyłania się stopniowo: z lasu traw, z kształtów przypominających składane origami, z miękkich przejść kolorystycznych. Komiks najlepiej działa odczytywany w pionie, z rozkładówkami ułożonymi jedna pod drugą – tak, jak zaprojektowano go w wersji internetowej. Drukowana publikacja nie mogła w pełni oddać tego efektu, ale zależało mi na

Zakresie Sztuk Plastycznych oraz Malarstwa i Projektów Interdyscyplinarnych. Obecnie studentka podyplomowego kierunku Dyscypliny Plastyczne w Architekturze na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Pracuje jako laborantka w Pracowni Witrażu i Szkła Artystycznego UŚ. W swojej twórczości skupia się na analizie form i materii, czerpiąc inspiracje ze świata fauny i flory.

tym, by czytelnik mógł domyślić się tej pierwotnej logiki. Inspiracją była dla mnie animacja *Jak działa jamniczek* Juliana Antonisza⁴²³, a także publikacja *Abstract Comics: The Anthology 1958–2008*⁴²⁴, w szczególności prace Billa Shuta, Ibn al Rabina i Henrika Rehra.

Oba przykłady – *Zabawa w życie* i *This is how elephants live...* – pokazują dwie różne drogi eksperymentowania z formą: jedną opartą na strukturze i interaktywności, drugą – na emocji, przestrzeni i napięciu między słowem a obrazem. Do grona eksperymentalnych komiksów zaliczyć można również wspomniany wcześniej utwór inspirowany twórczością Witkacego. Aby go odczytać, czytelnik musiał obracać magazyn – fizycznie manipulować publikacją, zmieniając jej orientację. Ten gest był integralną częścią odbioru – nie tylko zabiegiem estetycznym, ale też formą narracyjnego działania. W tych przypadkach zależało mi na tym, by czytelnik nie tylko „czytał”, ale także wchodził w dzieło – czy to przez działanie, czy przez wewnętrzne zaangażowanie. Właśnie w takich rozwiązaniach architek(s)tura komiksu ujawnia swój pełen potencjał: jako przestrzeń do eksploracji, do współtworzenia i do osobistego przeżywania.



Na samym końcu tej drogi – teoretycznej, badawczej i praktycznej – pozostaje jeszcze jedno pytanie: czym właściwie jest architek(s)tura, jeśli potraktować ją jako główne pojęcie tej rozprawy? To nie tyle definicja, ile próba uchwycenia mechanizmu: sposobu, w jaki dzieło kultury zostaje ukształtowane tak, by mogło być odebrane. Nie chodzi tu jedynie o konstrukcję formalną, ale o proces przejścia: od wewnętrznego impulsu autora do komunikatu, który ma szansę wybrzmieć po drugiej stronie – w spojrzeniu czytelnika, widza, odbiorcy.

Ze strony praktyka jednak architek(s)tura przestaje być kategorią teoretyczną, a staje się myślową strukturą pośredniczącą, spoiwem między zamiarem a odbiorem, pomysłem a jego materialną formą. Jednak jej zadanie pozostaje to samo: ma umożliwić sensowne spotkanie między twórcą a odbiorcą. Bez gwarancji zrozumienia, ale z szansą na porozumienie.

Pisząc tę rozprawę, nie starałem się zamknąć komiksu dziecięcego w definicjach – raczej uchylić kilka drzwi, którymi można do niego wejść. Pokazać, że każda decyzja ilustracyjna, narracyjna, typograficzna ma swoje znaczenie. Że forma nie „służy” treści, ale ją

⁴²³ *Jak działa jamniczek* [film krótkometrażowy], reż. J. Antonisz, Polska 1972.

⁴²⁴ *Abstract Comics: The Anthology 1958–2008*, red. A. Molotiu, Seattle 2009.

współtworzy. I że odczytanie komiksu to zawsze rozmowa – z kadrem, z tekstem, z rytmem strony, z czymś więcej niż tylko opowiedzianą historią.

Architek(s)tura to dla mnie (jako twórcy) nie wyłącznie teoria, ale sposób patrzenia. Narzędzie, które pozwala zadać pytanie o to, jak dzieło zostało zaprojektowane, by mogło działać – jako całość, jako doświadczenie. W przypadku komiksu dla dzieci – który, jak starałem się pokazać, nie jest wcale mniej ambitny ani mniej złożony – to szczególnie istotne. Zwłaszcza, że odbiorca, który dopiero uczy się czytać obrazy i słowa, zasługuje na formę przemyślaną, czułą i pełną znaczeń.

Każdy komiks, o którym pisałem, był inny. Nie próbowałem szukać jednej metody czy uniwersalnej formuły. Wręcz przeciwnie – zależało mi na tym, by docenić odrębność, nie szukać ujednolicenia. Uważam, że jeśli architek(s)tura ma mieć jakąkolwiek wartość, to tylko taką, która uwzględnia wyjątkowość każdego dzieła. I tę właśnie wyjątkowość – jako badacz i jako twórca – starałem się w tej rozprawie wydobyć i zrozumieć.

Podziękowania

Pragnę wyrazić moją głęboką wdzięczność osobom, które wspierały mnie merytorycznie podczas pracy nad rozprawą doktorską. Szczególne podziękowania kieruję do mojej promotorki – dr hab. Beaty Gontarz, prof. UŚ – za życzliwość, zaufanie i cenne wskazówki, które nieustannie pomagały mi kształtować tę pracę. Dziękuję również moim tutorom: dr. Tomaszowi Gruszczykowi oraz dr. hab. Wojciechowi Birkowi, prof. UR – za inspirujące rozmowy, cierpliwość i intelektualne wsparcie.

Słowa wdzięczności kieruję także do członków Zespołu Kultury Literackiej realizującego temat badawczy *Transformacje kultury literackiej w perspektywie aksjologicznej*: dr hab. Małgorzaty Krakowiak, prof. UŚ, dr hab. Aleksandry Dębskiej-Kossakowskiej, dr hab. Beaty Gontarz, prof. UŚ, dr. Tomasza Gruszczyka i dr hab. Moniki Wiszniowskiej, prof. UŚ – dziękuję za wspólne seminaria, wartościowe refleksje i tworzenie przestrzeni sprzyjającej rozwojowi.

Ogromnie cenię sobie możliwość korzystania ze zbiorów oraz współpracy z instytucjami, które wspierały mnie w trakcie badań i kwerend: Centrum Informacji Naukowej i Biblioteka Akademicka (CINiBA) w Katowicach, NOVA; Czytelnia Komiksów i Gazet Biblioteki Uniwersyteckiej w Poznaniu oraz festiwal komiksowy Rumia Comic Con organizowany w rumskiej Stacji Kultura – dziękuję za otwartość, życzliwość i udostępnienie zasobów.

Słowa podziękowania kieruję także do instytucji zagranicznych, które gościły mnie podczas wyjazdów badawczych i stypendialnych: dziękuję Wydziałowi Filozoficznemu (i jego bibliotece) oraz Katedrze Historii Sztuki Uniwersytetu w Zagrzebiu, Bibliotece Narodowej w Zagrzebiu. Miałem okazję pracować w tych ośrodkach w ramach uzyskanego grantu mobilnościowego Central European Exchange Program for University Studies (CEEPUS). Dziękuję także Polskiemu Towarzystwu Kulturalnemu „Mikołaj Kopernik” w Zagrzebiu, a zwłaszcza dr Małgorzacie Vrazić, za możliwość zorganizowania tam mojej pierwszej autorskiej wystawy komiksowej *Komiks w szponach artystów*. Jestem wdzięczny także Bibliotece Bodlejańskiej Uniwersytetu Oksfordzkiego, z której zasobów miałem okazję korzystać w ramach Programu PROM oraz Instytutowi Literatury Czeskiej Akademii Nauk, gdzie mogłem prowadzić badania dzięki uzyskaniu stypendium Josef Dobrovský Fellowship.

Z radością dziękuję redakcjom czasopism naukowych, które opublikowały fragmenty mojej pracy oraz organizatorom konferencji, podczas których miałem okazję je zaprezentować. Szczególne wyrazy wdzięczności kieruję również do artystek i artystów

współpracujących ze mną przez ostatnie lata przy powstawaniu omawianych w pracy komiksów. Podziękowania należą się także redakcjom, które umożliwiły publikację naszych wspólnych projektów.

Na koniec dziękuję najbliższym. Mojej mamie, Iwonie Wrzeszcz, oraz ojczymowi, Tomaszowi Gądkowi – za wsparcie, cierpliwość i miłość. Mojemu partnerowi, Maciejowi Raczkowi – za obecność, zrozumienie i codzienne dodawanie mi sił. Moim przyjaciółkom, dr Magdalenie Krzyżanowskiej oraz Marcie Młynarczyk – za rozmowy, które zawsze przywracały równowagę i sens.

Bibliografia

Bibliografia podmiotowa

1. Komiksy

Abstract Comics: The Anthology 1958–2008, red. A. Molotiu, Seattle 2009.

Ambrożewski J., *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa*, Warszawa 2022.

Baranowski T., *Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa*, Warszawa 2020.

Chmielewski D., *Ja, Nina Szubur*, Warszawa 2018.

Ferrari A., Adragna G., seria „Czarodziejki W.I.T.C.H. Nowe historie”, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2023.

Fléchais A., *Czerwone wilczątka*, przeł. A. Brzezińska, Warszawa 2017.

Fléchais A., Gauthier S., *Chłopiec z gór*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2021.

Gnone E., Artibani F., seria „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2001–2012.

Grill W., *Wilki z Nowego Meksyku*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2017.

Grill W., *Wyprawa Shackletona*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2015.

Hagedorn W., J. Frąś, *Totalnie nie nostalgia*. Memuar, Warszawa 2017.

Jasiński M., Nowacki P., *Smoczek Loczek. Bardzo straszna czkawka*, Poznań 2016.

Kalinowski „KRL” K., *Łauma*, Warszawa 2017.

Kaziya, *Jak leczyć magiczne stworzenia. Dziennik medycyny magicznej*, t. 1, przeł. M. Zdonek, Warszawa 2019.

Kucharska N., *Kamienica*, Katowice 2010–2013 [czas powstawania, pojedynczy egzemplarz].

- Kucharska N., Rzepa A., *Zaginiona wyspa*, Warszawa 2019.
- Manuro, Gorobei, *Hokus i Pokus*, Warszawa 2018.
- Mizielińska A., Mizieliński D., *Którędy do Yellowstone. Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020.
- Mizielińska A., Mizieliński D., *Mapy. Obrazkowa podróż po lądach, morzach i kulturach świata*, Warszawa 2015.
- Moore A., Campbell E., *From Hell*, London 2006.
- Nowacki P., *OM. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021.
- Nowicki A., *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020.
- Petrecu G., *Ye*, przeł. M. Cichy, Warszawa 2018.
- Picard M., *Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Warszawa 2013.
- Podolec M., *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017.
- Samojlik T., *Ostatni żubr*, Białowieża 2009.
- Samojlik T., Podolec M., Mianowska A., *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019.
- Samojlik T., Wajrak A., *Umarły las*, Warszawa 2016.
- Spiegelman A., *Maus. Opowieść ocalałego*, przeł. P. Bikont, Warszawa 2016.
- Tan S., *Regulamin na lato*, Warszawa 2017.
- Trojanowski R., *Pobaw się z Fafikiem*, Poznań 2018.
- Trojanowski R., P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018.
- Tuwim J., *O panu Tralalińskim*, il. K. Bogucka, Warszawa 2010.

Ware C., *Building Stories*, New York 2012.

2. Inne utwory

Bazarnik K., Z. Fajfer, *(O)patrzenie*, Kraków 2009.

Borges J. L., *Fikcje*, przekł. A. Sobol-Jurczykowski, S. Zembrzuski, Warszawa 2019, s. 79-90.

Carle E., *Moja pierwsza książka o kolorach*, Warszawa 2020.

Choux N., *Moje ciało*, Warszawa 2020.

Choux N., *Strażacy*, Warszawa 2018.

Choux N., *W nocy*, Warszawa 2018.

Crossan S., *Tippi i ja*, przekł. M. Glasenapp, Warszawa 2019.

Czyż S., *ARW*, Kraków 2007.

Dziubak E., *Rok w lesie*, seria „Rok w...”, Warszawa 2015.

Fajfer Z., *Dwadzieścia jeden liter*, Kraków 2010.

Fajfer Z., *Spoglądając przez ozonową dziurę*, Kraków 2004.

Jacobsen R., *Niewidzialni*, t. 1 serii „Ingrid Barrøy”, Poznań 2018.

Jak działa jamniczek [film krótkometrażowy], reż. J. Antonisz, Polska 1972.

Johnson B. S., *Nieszczęśni*, przekł. K. Bazarnik, Kraków 2008.

Komagata K., *Little Eyes. Pierwsza książka*, Warszawa 2016.

Kosmowska B., *Kolorowy szalik*, Łódź 2021.

Kubašta V., *Jaś i Małgosia*, przekł. M. Bręgiel-Pant, Warszawa 2022.

- Kubašta V., *Kot w butach*, przeł. M. Bręgiel-Pant, Warszawa 2018.
- Llenas A., *Kolorowy potwór*, przeł. J. Maksymowicz-Hamann, Warszawa 2019.
- Llenas A., *Kolorowy potwór. Książka Pop-up*, przeł. J. Maksymowicz-Hamann, Warszawa 2019.
- Maciunas G. i in., *Fluxus I*, [brak wiarygodnych danych dotyczących miejsca wydania] 1964.
- Nowakowski R., *Ulica Sienkiewicza w Kielcach*, Bodzentyn 2009.
- Perec P., *Zniknięcia*, tłum. R. Koelblen S. Waszak, Kraków 2022.
- Perec G., *Życie. Instrukcja obsługi*, przeł. W. Brzozowski, Kraków 2009.
- Phillips T., *A Humument. A Treated Victorian Novel*, London 2016.
- Tullet H., *Kolory*, Warszawa 2014.
- Queneau R., *Sto tysięcy miliardów wierszy*, przeł. Jan Gondowicz, Kraków 2008.
- Witkiewicz S. I., *W małym dworku*, Wrocław 2017.
- W.I.T.C.H. Czarodziejki* [serial], reż. M. Gordon-Bates, Włochy 2004–2006.

Bibliografia przedmiotowa

1. Główna

- Bazarnik K., *Dlaczego od Joyce'a do liberatury (zamiast wstępu)*, [w:] *Od Joyce'a do liberatury. Szkice o architekturze słowa*, red. K. Bazarnik, Kraków 2002, s. 5–16.
- Biała A., *Literatura i architektura*, Warszawa–Bielsko-Biała, 2010.
- Birek W., *Główne problemy teorii komiksu* [rozprawa doktorska, Uniwersytet Rzeszowski], Rzeszów 2004.

Birek W., *Komiks*, [w:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazdy, Warszawa 2012, s. 479–482.

Bodzioch-Bryła B., *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019.

Cieślukowski J., *Literatura osobna*, Warszawa 1985.

Cieślukowski J., *Wiersz dziecięcy*, „Miesięcznik Literacki”, nr 5/1971, s. 11–20.

Dąbrowski S., *Literatura i literackość. Zagadnienia, spory, wnioski*, Kraków 1977.

Domańska E., *Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?*, „Teksty Drugie”, nr 1–2/2010, s. 45–55.

Fajfer Z., *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, Kraków 2010.

Groensteen T., *Système de la bande dessinée*, Paryż 1999.

Gwóźdź J., *O sztuce książki...*, „Bibliotheca Nostra. Śląski kwartalnik naukowy”, nr 4/2011, s. 9–26.

Hernas Cz., *Potrzeby i metody badania literatury brukowej*, [w:] *O współczesnej kulturze literackiej*, t. 1, red. S. Żółkiewski, M. Hopfinger, Wrocław 1973, s. 15–45.

Jadwiszczok-Molecka H., Molecki J., *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych*, [w:] *Patrzeć i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 197–228.

Jurek K., *Znaczenie symboliczne i funkcje koloru w kulturze*, „Kultura-Media-Teologia”, nr 6/2011, s. 68–80.

Książka obrazkowa. Wprowadzenie, red. M. Cackowska, H. Dymel-Trzebiatowska, J. Szyłak, Poznań 2017.

McCloud S., *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021.

Przybyszewska A., *Liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (99–100)/2007, s. 255–257.

Reynolds K., *Children's Literature: A Very Short Introduction*, Nowy Jork 2011.

Seldes G., *The Seven Lively Arts*, Nowy Jork/Londyn 1924.

Sęk-Iwanek M., *Pejzaże miasta w komiksie. Studia nad komiksem*, Katowice 2021.

Skowera M., *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorosłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne” nr 7/2017, s. 13–30.

Szczęsna E., *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa 2018.

„Sztuka Edycji” nr 2(26)/2024.

Toczydłowska-Talarczyk M., *Granice pojęć – książka obrazkowa, komiks, nowela graficzna*, „Architecturae et Artibus”, nr 4/2018, s. 101–106.

Toeplitz K. T., *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985.

Waksmud R., *Od literatury dla dzieci do literatury dziecięcej*, Wrocław 2000.

Wiercińska J., *Sztuka i książka*, Warszawa 1986.

Wincencjusz-Patyna A., *Między słowem a obrazem – kiedy rysunek staje się ilustracją*, „DYSKURS: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu”, nr 16/2013, s. 236–248.

Witkowska E., *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012.

Włodarczyk J. A., *Humanizm architektury*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach”, nr 5/2013, s. 27–36.

Włodarczyk J. A., *Literacki słownik architektury. Wybór subiektywny*, Katowice 2007.

Wróblewski M., *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016.

Zabawa K., *Współczesna literatura dziecięca – propozycje*, „Polonistyka. Innowacje” nr 3/2016, s. 123–134.

Zipes J., *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*, t. 1, Nowy Jork 2006.

2. Kontekstowa

Adamczykowa Z., *Literatura „czwarta” – w kręgu zagadnień teoretycznych*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2008, s. 13–43.

Ann Abate M., Athene Tarbox G., *Graphic Novels for Children and Young Adults. A Collection of Critical Essays*, Mississippi 2017.

Baluch A., *Od ludus do agora. Rozważania o książkach dla dzieci i młodzieży i o sposobach lektury, które wiodą od zabawy do poważnej rozmowy o literaturze*, Kraków 2003.

Barczak O., *#Kolor*, Warszawa 2021.

Bazarnik K., *Dlaczego od Joyce'a do liberatury (zamiast wstępu)*, [w:] *Od Joyce'a do liberatury. Szkice o architekturze słowa*, red. K. Bazarnik, Kraków 2002.

Bielska E., *Humanistyka zaangażowana, humanistyka wyalienowana – potencjał polityczny uniwersytetu, humanistyki i nauk społecznych*, „Chowanna”, nr 1(48)/2017, s. 83–94.

Birek W., *Powieść graficzna*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (103–104)/2009, s. 248–250.

Birek W., *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014.

Borodo M., Sikorska M., *Przekład książki obrazkowej na przykładzie twórczości Shauna Tana*, „Przekładaniec”, nr 34/2017, s. 53–69.

Cackowska M., *Czym jest książka obrazkowa? O pojmowaniu książki obrazkowej w Polsce*, cz. 2, „Ryms”, nr 6/2009, s. 14–16.

Chatman S., *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca 1980.

Chmielewski P., *Na dworze Goździkowego Króla. Polskie formy komiksowe w kontekście europejskim od XV wieku do roku 1914. Historia popularna*, Kielce 2021.

Cieślowski J., *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy, wyobrażenia dziecka, wiersze dla dzieci*, Wrocław 1967.

Colville-Andersen M., *Być jak Kopenhaga. Duński przepis na miasto szczęśliwe*, Kraków 2019.

Comics Studies: A Guidebook, red. C. Hatfield, B. Beaty, New Brunswick 2020.

Duncan R., Smith M. J., *The power of comics: history, form and culture*, Nowy Jork/Londyn 2009.

Encyklopedia popularna PWN, Warszawa 2020.

Gawęda A., *Książka, ale nie literatura*, „Więź”, nr 2(672)/2018, s. 195–203.

Gąsowski P., *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.

Hallberg K., *Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen*, „Tidskrift för litteraturvetenskap”, nr 3–4/1982, s. 163–168.

Hellich A., *Intymna historia humanistyki*, „Autobiografia. Literatura. Kultura. Media”, nr 1(18)/2022.

Jarman D., *Chroma. Księga kolorów*, przeł. P. Świerczek, Katowice 2017.

Jaworski K., „Wybór należy do Ciebie...” Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach”, nr 28/2015, s. 79–91.

Jonca M., *Enfants terribles. Dzieci złe, źle wychowane w literaturze polskiej XIX wieku*, Wrocław 2005.

Karpińska M., *Więcej radosnej ciekawości*, „Znak”, nr 5(832)/2024, s. 102–106.

Karpowicz A., *Kolaż – rzeźbienie rzeczywistości*, „Przestrzenie Teorii”, nr 7/2007, s. 123–132.

Koprowska K., *Kolaż jako akt profanacji. O twórczości Ewy Kuryluk*, „Wielogłos”, nr 1(23)/2015, s. 43–55.

Kotuła S., *Od książki 1.0 do książki 2.0 – próba usystematyzowania terminologii*, „Podkarpackie Studia Biblioteczne”, nr 3/2014, s. 6–14.

Książka obrazkowa. Leksykon, t. 1, red. M. Cackowskiej, H. Dymel-Trzebiatowskiej, J. Szyłaka, Poznań 2018.

Kupczyńska K., *Komiks*. [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultury pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, współpr. J. Kalicka, Warszawa 2014, s. 192–193.

Kurc B., *Komiks. Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Koluszki 2021.

Kurc B., *Opowiadanie obrazem. Od narracji do znaku*, Łódź 2003.

Kwaśnicka-Janowicz A., *Problemy związane z wprowadzaniem ilustracji do haseł słownikowych*, [w:] *Nowe studia leksykograficzne*, t. 2, red. P. Żmigrodzki, R. Przybylska, Kraków 2008, s. 163–174.

Leksykon malarstwa i grafiki, red. L. Altman, przeł. A. Gadzała, Warszawa 2012.

Lewandowski W., *Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie? O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie powieści graficznej V jak Vendetta*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K. M. Maj, Kraków 2017, s. 439–456.

Lewińska B., Kieler W. J., *Ars longa. Przemiany sztuki od Wenus z Willendorfu do Ogrodu rozkoszy ziemskich*, t. 1, Warszawa 2021.

Lewińska B., Kieler W. J., *Ars longa. Przemiany sztuki od Szpitala Niewiniątek do Huśtawki Fragonarda*, t. 2, Warszawa 2022.

Lewińska B., Kieler W. J., *Ars longa. Przemiany sztuki od Panteonu Paryskiego do Błędnego Koła*, t. 3, Warszawa 2024.

Lichtblau K., *Komiks*, [w:] *Interpretatywny słownik terminów kulturowych*, red. J. Madejskiego, S. Iwasiowa, Szczecin 2014, s. 82–90..

Lutomierski M., *Niedoceniane a potrzebne: edytorstwo literatury dla dzieci i młodzieży*, „Sztuka Edycji”, nr 2/2020, s. 5–6.

Ługowska J., *Bajka w literaturze dziecięcej*, Warszawa 1988.

Matras-Mastalerz W., *Nowe tendencje, zadania i funkcje współczesnej literatury dziecięco-młodzieżowej*, [w:] *Kultura czytelnicza dzieci i młodzieży. Szkice bibliologiczne*, red. M. Antczak, A. Brzuska-Kępa, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź 2013, s. 117–135.

Maynard J. L., „*I Find / I Found Myself / and / Nothing / More than That*”: *Textuality, Visuality, and the Production of Subjectivity in Tom Phillips' „A Humument*”, „The Journal of the Midwest Modern Language Association”, nr 1(36)/2003, s. 82–98.

Mazepa-Domagała B., *Upodobania obrazowe dzieci w wieku przedczytelniczym w zakresie ilustracji książkowej*, Katowice 2011.

Mazepa-Domagała B., Wilk T., *Edukacja w zakresie sztuk wizualnych, czyli o przygotowaniu dzieci w młodszym wieku szkolnym do odbioru i kreowania otaczającej je ikonosfery*, „Chowanna”, nr 2(45)/2015, s. 89–104.

Mitchell W.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago 1986.

Musgrove D., Lewis M., *Wyjątkowy haft*, [w:] *Tkanina z Bayeux. Opowieść wysnuta*, przeł. A. D. Kamińska. Warszawa 2022.

Papuzińska J., *Inicjacje literackie. Problemy pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981.

Pawłowska A., *Literatura wizualna, wizualność literatury – przegląd współczesnych zjawisk i tendencji*, „TECHNE. Seria Nowa”, nr 3/2019, s. 153–170.

„Perspektywy Kultury”, nr 1(48)/2025.

Piotrowska-Grot M., *W głąb. Szkice o współczesnej poezji Śląska i Zagłębia*, Katowice 2017.

Przybyszewska A., *e-liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 1–2 (99–100)/2007, s. 247.

Przybyszewska A., *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015.

Przybyszewski B., Witkowski M., *Podcastex. Polskie milenium. Co zapamiętaliśmy z lat 1999–2005*, Warszawa 2023.

Rogowicz K., *Sztuka przewracania kartek. Różne formy interaktywności w książkach dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Zmysły i literatura dla dzieci i młodzieży*, red. B. Niesporek-Szamburskiej, M. Wójcik-Dudek, Katowice 2020, s. 27–38.

Sawicki S., *Poetyka, interpretacja, sacrum*, Warszawa 1981.

Sim D., *Miasto życzliwe. Jak kształtować miasto z troską o wszystkich*, Kraków 2020.

Skwarczyńska S., *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954.

Słownik literatury popularnej, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

Słownik sztuki XX wieku, red. G. Durozoi, przeł. H. Andrzejewska, Warszawa 1998.

Słownik wiedzy o kulturze, red. K. Kubalska-Sulkiewicz, Warszawa 2009.

Sołtysiewicz A., *Książki zabawki jako typ książki dla dzieci*, „Debiuty Bibliologiczno-Informatologiczne”, nr 3/2015, s. 30–49.

St Clair K., *Sekrety kolorów*, przeł. A. Wojtasik, Warszawa 2022.

Strickler Y., *To jest nasza przyszłość. Manifest na rzecz szlachetniejszego świata*, Kraków 2022.

Szczepska-Pustkowska M., *Esej o kulturze dziecięcej*, „Studia Edukacyjne”, nr 32/2014, s. 189–210.

Szyłak J., *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016.

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

Szyłak J., *To ptak! To samolot! To ikonotekst! Książka – komiks – picturebook (medium czy media?)*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, M. Michał, Poznań 2014, s. 11–22.

Szyłak J., *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998.

Szyłak J., *Komiks w szponach miernoty. Rozprawy i szkice*, Warszawa 2013.

Tałuć K., *Komiks polski dla młodego odbiorcy – tendencje, tematy, wydawcy*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży*, t. 5, red. K. Tałuć, Katowice 2017, s. 254–286.

Thorne T., *Mody, kultury, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, przeł. Z. Batko, Warszawa 1999.

Toczydłowska-Talarczyk M., *Granice pojęć – książka obrazkowa, komiks, nowela graficzna*, „Architecturae et Artibus” nr 4(10)/2018, s. 101–106.

Traczyk M., *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016.

Trusewicz S., *Shłżeбноść humanistyki w obliczu jej kryzysu*, „Białostockie Studia Literaturoznawcze”, nr 22/2023, s. 195–208.

Urban A., *Współczesna książka interaktywna dla dzieci na przykładzie twórczości Hervé'a Tulleta*, „Studia o Książce i Informacji”, nr 37/2028, s. 163–175.

Uniwersalny słownik języka polskiego, t. 2, red. S. Dubisz, oprac. haseł A. Grzegółka–Maciejewska, Warszawa 2003.

Wertham F., *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth*, Nowy Jork 1954.

Więckowska K., *O nowej humanistyce z Ewą Domańską rozmawia Katarzyna Więckowska*, „Litteraria Copernicana”, nr 2(8)/2011, s. 220–226.

Wincencjusz-Patyna A., *Jak książkę obrazkową postrzega historyczka sztuki? Oczywistości i wątpliwości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 81–87.

Wincencjusz-Patyna A., *Nie tylko Muminki, czyli to i owo o skandynawskiej ilustracji dla dzieci*, „Quart”, nr 2(20)/2011, s. 62–85.

Wolff-Powęska A., *Humanistyka zaangażowana: wizja czy rzeczywistość?*, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura”, nr 2(47)/2023, s. 167–184.

Wojnarowski J., *Nie chcę zmieniać terminu „komiks” na „story art”*, [w:] *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*, red. S. Frąckiewicz, Warszawa 2012.

Wojnarowski J., *Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu*, [w:] *Kultura niezależna w Polsce 1989–2009*, red. P. Marecki, Kraków 2010.

Wójtowicz A., *Literaturoznawstwo architektoniczne. Wstępne rozpoznania*, Warszawa 2019.

Wróblewska V., *Od potworów do znaków pustych. Ludowe demony w polskiej literaturze dla dzieci*, Toruń 2014.

Zarych E., „Przybysz” Shauna Tana – wizualna (o)powieść o emigracji i poszukiwaniu lepszego życia, „Archiwum Emigracji”, nr 2(32)/2023, s. 167–212.

Zarychta K., *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej”, nr 7/2015, s. 159–172.

Zawadka J., *Komiks prymarny jako pomoc w nauce języka polskiego jako obcego*, [w:] *Bogactwo językowe i kulturowe Europy w oczach Polaków i cudzoziemców*, t. 2, red. M. Gaze, K. Kubacka, Łódź 2014, s. 60–67.

„Zeszyty Komiksowe”, nr 18/2014.

„Zeszyty Komiksowe”, nr 35/2023.

3. Źródła internetowe

Biblioteki Cyfrowe, Centrum Informacji Naukowej i Biblioteka Akademicka, <https://ciniba.edu.pl/biblioteki-cyfrowe/> [dostęp: 22.05.2025].

Bikowska K., *Manga w bibliotece*, „Biuletyn EBIB”, nr 7(141)/2013, <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/445/536> [dostęp: 01.08.2024].

Birek W., *Poetyka opowieści rysunkowej. Zagadnienie potencjalności tworzyw*, [rozprawa magisterska, Uniwersytet Łódzki], <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/birek1988.pdf> [dostęp: 20.02.2022].

Bricken R., *Tennessee School Board Removes Holocaust Graphic Novel Maus From Its Curriculum*, „Gizmodo”, https://gizmodo.com/maus-banned-tennessee-school-board-1848432091?fbclid=IwAR1qVmxAVG4RddN2W6VcUebEs7FhI62VKWls-fALjPYwxS0kur6ElT_GxRU [dostęp: 16.08.2024].

Chmiel D., *Emilia Dziubak. Rozmowa*, „Bardziej Lubię Książki Niż Ludzi. O książkach, które lubię bardziej niż ludzi”, 2016, <https://bardziejlubieksiazki.pl/rozmowy/emilia-dziubak-rozmowa/> [dostęp: 18.08.2024].

Cooke R., *Art Spiegelman: 'Auschwitz became for us a safe place'*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/art-spiegelman-maus-25th-anniversary> [dostęp: 16.08.2024].

Drenda O., *Powieść w obrazkach*, „Znak”, nr 803/2022, <https://www.miesiecznik.znak.com.pl/powieść-w-obrazkach-drenda/> [dostęp: 15.04.2025].

Kasperski M., *Rzecz o kolorach w komiksie*, Galeria komiksu ArtKomiks.pl, 2019, <https://artkomiks.pl/rzecz-o-kolorach-w-komiksie/> [dostęp: 10.08.2024].

Książnica Kopernikańska w Toruniu, *Historia komiksu*, YouTube, 14 maj 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=-0sLvV-UsEc> [dostęp: 19.05.2025].

Library of Babel, <https://libraryofbabel.info/> [dostęp: 10.11.2024].

mikkrakow, *Liberatura – Radosław Nowakowski „Ulica Sienkiewicza”/“Sienkiewicza Street”(Liberatura)*, YouTube, 16 lut 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=Hd4tLtq9Kl8> [dostęp: 20.01.2023].

Ministerstwo Komiksu, YouTube, <https://www.youtube.com/@ministerstwokomiksu> [dostęp: 03.03.2025].

Paradowska A., *Między budynkiem a namiotem*, „Artluk”, nr 3/2010, <http://artluk.com/eart.php?id=231> [dostęp: 10.05.2025].

Polska Bibliografia Wiedzy o Komiksie, <https://www.zeszytykomiksowe.org/bibliografia/> [dostęp: 21.05.2025].

Romulewicz A., *Status oraz wyznaczniki współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*, Archiwum Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Olsztynie, https://archiwum.wbp.olsztyn.pl/bwm/3-4_04-ie/lit2.htm [dostęp: 17.04.2025].

Rybak K., *Wyrwać się w podróż. Recenzja „Którędy do Yellowstone?” Aleksandry i Daniela Mizielińskich [KL dzieciom]*, „Kultura Liberalna”, <https://kulturaliberalna.pl/2020/04/21/krzysztof-rybak-recenzja-ksiazki-ktoredy-do-yellowstone-kl-dzieciom/> [dostęp: 20.05.2024].

Słupski P., *Opiszmy kielecki deptak*, „Gazeta Wyborcza”, 24 maj 2006, <https://kielce.wyborcza.pl/kielce/1,47262,3365882.html> [dostęp: 5.05.2020].

Suchodolska M., *„Unikam rysowania ilustracji dyktowanej przez klienta”*. Rozmowa z ilustratorką – Gosią Herbą, „Grafmag”, 2018, <https://grafmag.pl/artykuly/rozmowa-z-ilustratorka-gosia-herba>, [dostęp: 18.07.2024].

Sus K., *Recenzja. Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Aleja Komiksu, 2013, <https://alejakomiksu.com/artykul/6036/Jas-Ciekawski-Podroz-do-serca-oceanu/> [dostęp: 06.03.2025].

Szulborska P., TikTok, <https://www.tiktok.com/@paolaszulborska> [dostęp: 18.08.2024].

Szymaniak M., *Ilustracja i jej oblicza*, „{slow}”, <https://beslow.pl/slow/ilustracja-i-jej-oblicza> [dostęp: 30.07.2024].

Wasilewski J., *Komiks – niedoceniany sprzymierzeniec*, „Biblioteka w Szkole”, <https://biblioteka.pl/artukul/Komiks-niedoceniany-sprzymierzeniec/9412> [dostęp: 03.01.2024].

Wielki Słownik Języka Polskiego PAN, red. P. Żmigrodzki, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/8219/komiks> [dostęp: 08.01.2024].

M. Wilczak [w rozmowie z A. Skolimowski, A. Wójtowicz], *Humanistyka architektoniczna – studia podyplomowe i inne inicjatywy*, „Biuletyn Polonistyczny”, 22 września 2024, <https://biuletynpolonistyczny.pl/pl/articles/humanistyka-architektoniczna-studia-podyplomowe-i-inne-inicjatywy,323/details> [dostęp: 27.03.2025].

Włodarski D., *O tym, co jest ilustracją, a co nią nie jest. Czyli o rysunku, który nie jest ilustracją*, [cytat ze strony internetowej artysty], <https://ilustracjedladzieci.com/o-tym-co-jest-ilustracja-a-co-nia-nie-jest/> [dostęp: 18.08.2024].

Zapała M., *Komiks. Zarys teorii i historii zjawiska*, „Infotezy”, nr 12/2020, <https://infotezy.ujk.edu.pl/wp-content/uploads/2020/12/Zapala2013.html> [dostęp: 07.01.2024].

Publikacje własne

Jonc Buczek K., Wrzeszcz K., *Naga Prawda*, nr 2/2021, s. 44–47.

Jonc Buczek K., Wrzeszcz K., *Tu ogień*, „Zupełnie Inny Świat”, nr 3/2022, s. 11–14.

Kaim J. H., Wrzeszcz K., *Zabawa w życie*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 34/2022, s. 32–33.

Kątnik-Kowalska M., Żurawska K., Wrzeszcz K., *Kraków, Przemysł, Żołynia. Nauka, praca, miłość*, t. 2 serii „Piękno w drewnie zakłęte. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023.

Kątnik-Kowalska M., Żurawska K., Wrzeszcz K., *O chłopcu, który wyrzeźbił swoje marzenia*, t. 1 serii „Piękno w drewnie zakłęte. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023.

Konca N., Wrzeszcz K., *Punia*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 33/2022, s. 72–75.

Kowalczyk M., Wrzeszcz K., *Magiczne okulary*, „Charaktery”, nr 16/2023, s. 26–30.

Salwin M., Wrzeszcz K., *Another Day*, „Strip revija Večernjeg lista”, nr 106/2022, s. 39–43.

Zajdlie A., Wrzeszcz K., *Tak żyją słoniki...*, „Zakład”, nr 4/2022, <https://www.zakladmagazyn.pl/post/kamil-wrzeszcz-tak-zyja-sloniki> [dostęp: 11.04.2025].

Zajdlie A., Wrzeszcz K., *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022, s. 119–122.

Zajdlie A., Wrzeszcz K., *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022 https://komikaze.hr/issue_attachment/60-angelika_zajdlie-kamil_wrzeszcz/ [dostęp: 11.04.2025].

Żurawska K., Wrzeszcz K., *Mały salonik w dworku...*, „Witkacy!”, nr 13/2022, s. 64–67.

Materiały wizualne

Rys. 1 – definicja Scotta McClouda przedstawiona w stylistyce komiksowej. S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 9 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 2 – R. Nowakowski, *Ulica Sienkiewicza w Kielcach*, Bodzentyn 2009 [zdjęcia ze zbiorów archiwum BWA w Kielcach].

Rys. 3 – *A portion of the Horse Panel in Chauvet Cave shows red marks on both a horse and lion* [zdjęcie z Ancient Art Archive, <https://www.ancientartarchive.org/limited-edition-chauvet-portfolio/>, dostęp: 04.06.2024].

Rys. 4 – *Kolumna Trajana* [zdjęcie z Pixabay, <https://pixabay.com/pl/photos/rome-w%C5%82ochy-kolumna-rze%C5%BAb-a-944448/>, dostęp: 05.06.2024].

Rys. 5 – Fragment zdigitalizowanej wersji Tkaniny z Bayeux [zrzut obrazu z Bayeux Museum, <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/discover-the-bayeux-tapestry/explore-online/>, dostęp: 05.06.2024].

Rys. 6 – część pracy wykonanej w Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu przez Andrzeja Poprostu [zdjęcia z Behance, <https://www.behance.net/Poprostu>, dostęp: 29.02.2022].

Rys. 7 – K. Komagata, *Little Eyes. Pierwsza książka*, Warszawa 2016 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 8 – E. Dziubak, *Rok w lesie*, Warszawa 2015 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 9 – S. Crossan, *Tippi i ja*, przeł. M. Glasenapp, Warszawa 2019 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 10 – S. Dąbrowski, *Literatura i literackość. Zagadnienia, spory, wnioski*, Kraków 1977 [opracowanie własne na podstawie oryginalnego schematu].

Rys. 11a – M. Pasiński, G. Herba, *Balonowa 5*, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 11b – M. Pasiński, G. Herba, *Balonowa 5*, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 12 – W. Grill, *Wyprawa Shackletona*, przeł. A. Napiórska, Warszawa 2015 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 13 – N. Kucharska, A. Rzepa, *Zaginiona wyspa*, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 14 – A. Fléchais, S. Gauthier, *Chłopiec z gór*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2021 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 15a – A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020 [zdjęcie oraz skany ze zbiorów własnych].

Rys. 15b – A. Mizielińska, D. Mizieliński, *Którędy do Yellowstone? Dzika podróż po parkach narodowych*, Warszawa 2020 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 16 – J. Ambrożewski, *Ale odlot! Rysunkowa historia lotnictwa*, Warszawa 2022 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 17 – M. Jasiński, P. Nowacki, *Smoczek Loczek. Bardzo straszna czkawka*, Poznań 2016 [skany ze zbiorów własnych].

Rys. 18 – K. Kalinowski „KRL”, *Łauma*, Warszawa 2017 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 19a – A. Nowicki, *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 19b – A. Nowicki, *Rok na placu budowy*, Warszawa 2020 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 20a – M. Podolec, *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 20b – M. Podolec, *Ostatni ogród*, t. 1 serii „Bajka na końcu świata”, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 21a – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 21b – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 22a – Kaziya, *How to Treat Magical Beasts. Mine and Master's Medical Journal*, t. 1, przeł. A. Liu, J. Goh, Los Angeles 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 22b – Kaziya, *How to Treat Magical Beasts. Mine and Master's Medical Journal*, t. 1, przeł. A. Liu, J. Goh, Los Angeles 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 23 – T. Samojlik, M. Podolec, A. Mianowska, *Bardzo dzika opowieść. Las złamanych serc*, t. 1 serii „Bardzo dzika opowieść”, Warszawa 2019 [materiały ze zbiorów prywatnych Agaty Mianowskiej, udostępnione na potrzeby rozprawy].

Rys. 24a – E. Gnone, F. Artibani, *Halloween*, t. 1 serii „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2003 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 24b – A. Ferrari, G. Adragna, *Serce przyjaźni*, t. 1 serii „Czarodziejki W.I.T.C.H. Nowe

historie”, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2023 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 24c – E. Gnone, F. Artibani, *Dwanaście portali*, t. 2 serii „W.I.T.C.H.”, przeł. A. Puza, Warszawa 2003 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 25 – T. Samojlik, A. Wajrak, *Umarły las*, t. 1 serii „Umarły las”, Warszawa 2016 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 26 – S. Tan, *Regulamin na lato*, Warszawa 2017 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 27 – P. Nowacki, *OM. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 28 – T. Phillips, *A Humument. A Treated Victorian Novel*, London 2016, [zdjęcie ze strony [Digital Commons @ RISD](https://digitalcommons.risd.edu/specialcollections_artistsbooks/440/), https://digitalcommons.risd.edu/specialcollections_artistsbooks/440/, dostęp: 27.03.2025].

Rys. 29a – *Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires*, [zdjęcia z Flickr, <https://www.flickr.com/photos/buenosairesprensa/>, dostęp: 29.02.2022].

Rys. 29b – fani Borgesa od dawna zmagali się z przedstawieniem Biblioteki Babel. Jeden z artystów wizualnych – Derek Philip Au – przy użyciu generatora obrazów Dall-E stworzył wizualizację mającą choć w części przedstawić świat wykreowany przez pisarza [ten rysunek oraz pozostałe można zobaczyć na stronie Derek Philip Au, <https://www.derekau.net/this-vessel-does-not-exist/2022/7/16/dalle2-borges-library-of-babel>, dostęp: 29.02.2022].

Rys. 30 – R. Trojanowski, *Pobaw się z Fafikiem*, Poznań 2018 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 31a – R. Trojanowski, P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 31b – R. Trojanowski, P. Kasiński, *Zrób sobie komiks*, Kraków 2018 [skan ze zbiorów własnych].

Rys. 32 – Manuro, Gorobei, *Hokus i Pokus*, Warszawa 2018 [zdjęcia ze zbiorów własnych].

Rys. 33 – N. Kucharska, *Kamienica*, Katowice 2010–2013 [czas powstawania, pojedynczy egzemplarz] [zdjęcia z prywatnych zbiorów Nikoli Kucharskiej].

Rys. 34 – M. Picard, *Jaś Ciekawski. Podróż do serca oceanu*, Warszawa 2013 [skany ze zbiorów własnych].

Rys. 35 – M. Kowalczyk, K. Wrzeszcz, *Magiczne okulary*, „Charaktery”, nr 16/2023 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 36a – makieta strony przygotowana na potrzeby współpracy z ilustratorką [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 36b – M. Kątnik-Kowalska, K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *O chłopcu, który wyrzeźbił swoje marzenia*, t. 1 serii „Piękno w drewnie zakłète. Życie i twórczość Franciszka Dąbrowskiego”, Żołynia 2023 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 37 – K. Żurawska, K. Wrzeszcz, *Mały salonik w dworku...*, „Witkacy!”, nr 13/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 38 – N. Konca, K. Wrzeszcz, *Punia*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 33/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 39 – K. Jonc Buczek, K. Wrzeszcz, *Tu ogień*, „Zupełnie Inny Świat”, nr 3/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 40 – K. Jonc Buczek, K. Wrzeszcz, *Naga Prawda*, nr 2/2021 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 41 – M. Salwin, K. Wrzeszcz, *Another Day*, „Strip revija Večernjeg lista”, nr 106/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 42 – J. H. Kaim, K. Wrzeszcz, *Zabawa w życie*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 34/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Rys. 43 – A. Zajdlic, K. Wrzeszcz, *This is how elephants live...*, „Komikaze”, nr 60/2022 [ilustracje ze zbiorów własnych].

Nota bibliograficzna

Wybrane fragmenty niniejszej rozprawy doktorskiej zostały wcześniej opublikowane w zmienionej formie. W tekście uwzględniono ich zaktualizowaną, rozszerzoną oraz dostosowaną do całościowego ujęcia wersję.

Wrzeszcz K., *Gdy ludzi nie ma, zwierzęta harcują. Motywy zwierzęce w polskim komiksie dziecięcym*, „Paidia i Literatura”, nr 4/2022, <https://journals.us.edu.pl/index.php/pl/article/view/13827> [dostęp: 10.05.2025].

Wrzeszcz K., *Liberackość książek dla dzieci*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 3/2022, s. 492–509.

Wrzeszcz K., *Ujęcie tematyki homoseksualnej w mangach*, „Facta Ficta. Journal of theory, narrative and media”, nr 9/2022, s. 95-112.