

Kobieta w komiksie

Od Amazonki do... jokera

Danuta Serkowska

Instrumentalne wykorzystanie kobiety w komiksie oznacza, że samo jej pojawienie się wprowadza tyle zamieszania, co użycie jokera w grze w karty.

To, co możemy zaobserwować we współczesnych komiksach, to zmieniający się wachlarz ról, w jakich rysuje się występujące w nich panie. Pierwsza komiksowa Amazonka, kobieta o mitycznym rodowodzie, debiutowała i odniosła sukces już w roku 1941. Przygody Wonder Woman pełne były łagodnego dydaktyzmu, jak również bezpośrednich zapewnień z ust bohaterki, że siła i sprawność fizyczna są kwestią treningu i przy odrobinie dobrej woli dziewczynki mogą być równie silne, jak ich rówieśnicy. Była to nie tylko zachęta do fizycznego wysiłku, ale też do uwierzenia w możliwość korzystania z uroków i niebezpieczeństw życia na równi z mężczyznami. Jak twierdził jeden z twórców Wonder Woman, William Moulton Marston, scenarzysta i doktor psychologii na uniwersytecie Harvarda, należało przedefiniować kobiecość, która została w Ameryce sprowadzona do roli tak słabej i mało atrakcyjnej, że dziewczynki nie chciały się z nią identyfikować (1). Po Wonder Woman pojawiły się Miss America, Flying Jenny, Sun Girl, Venus, Supergirl i setki innych, które rozpały dziewczęcą wyobraźnię.

Historie o wojowniczkach sprzedawały się bardzo dobrze, choć kobiety i tak najczęściej występowały w rolach ukochanych, w imię których lub o które należało walczyć z przeciwnościami losu. Z drugiej strony, bardzo często okazywały się też postaciami, przynoszącymi bohaterowi zgubę. Zakochanemu, ulegającemu urokowi płci przeciwnej bohaterowi zdarzało się bowiem stracić z oczu pierwotny cel swojej wyprawy lub też, angażując się w związek (często zdradliwy), przejawiał mniejsze zaangażowanie na polach, na których dotychczas odnosił sukcesy. Pisząc o kompanach i wrogach mitycznych herosów, badacz literatury Lord Raglan podkreśla, że byli oni rodzajem *alter ego* bohatera i nawet przy pozorach przyjaźni ich działanie miało zawsze na celu doprowadzenie do niewypełnienia misji (2). Można zaryzykować twierdzenie, że kobieta bardzo szybko i skutecznie wpisała się w tę rolę *alter ego*, niezwykle istotną dla rozwoju akcji, jak i samego komiksu. Kobieta, zarówno ta o europejskim, jak i o amerykańskim rodowodzie, jest rodzajem jokera, kartą, której atrakcyjności również w komiksie polskim często się nadużywa, czasem odkładając na bok jako zbyt mocną, ale wyłożoną na stół może zawsze wprowadzić do gry wiele zamieszania.

MAGNES I KONTRAST

Superbohaterka to już z założenia postać, która jest odpowiedzią, kontrastem dla swojego odpowiednika płci męskiej, a także dla sporadycznie pojawiających się w komiksie swoich koleżanek, które często stanowią jedynie kolorowe tło dla wydarzeń. Mimo gorących deklaracji pierwszych amerykańskich twór-



Kriss de Valnor z komiksowej serii „Thorgal” (rys. Grzegorz Rosiński)

ców obrazkowych historii o heroinach, że miały zapewnić komiksowi szeroką żeńską publiczność (3), odbiorcy upatrują w tych działaniach raczej kolejnego haczyka, który przyciągnąć miał czytelników, znudzonych już ciągłym oglądaniem męskich muskułów. Ubrana w nieco powiewniejsze szaty Wonder Woman prowadziła jeszcze umoralniające rozmowy ze swoimi podopiecznymi – czytelniczkami, ale Miss Fury, Catwoman i całe rzesze następczyni tłumaczyć już nic nie musiały – w osiągnięciu zamierzonych celów znacznie bardziej zdawał się pomagać im obcisły kostium niż intensywne ćwiczenia fizyczne, do których zachęcała Wonder Woman.

Po okresie popularności superkobiet, na rynku komiksów amerykańskich zaczęły pojawiać się „czarne bohaterki”, będące mrocznym rewersem wszystkich Sun Girl i Venus, jednoznacznie kuszące spod rzesz nie małe dziewczynki, ale raczej ich starszych braci (4). Wysyp mrocznych bohaterek w USA datuje się na lata 40., działanie Lady Satan, Ghost Woman, Phantom Lady i wielu

innych zbiegło się w czasie z popularnością czarnego kina, czego nie można w żadnym razie uznać za dzieło przypadku. Jerzy Szyłak jest zwolennikiem tezy, która tylko pozornie pełna jest sprzeczności, że „najsilniej chyba lansowano silne kobiety wtedy, kiedy chciało odstraszyć kobiety od samodzielności” (5); podobnie twierdzi badająca fenomen popularności czarnego filmu Maria Janion (6).

Upodobanie do kobiet fatalnych przetrwało w komiksie całe lata i jest widoczne do dziś. Czarna bohaterka staje się doskonałą przeciwagą dla pozytywnej ukochanej bohatera (np. w „Thorgalu”), a zarazem motorem do podejmowania przez niego aktywnych działań (np. ukazująca się od 2001 roku seria „Gail” Piotra Kowalskiego).

Jeden z moich rozmówców, rysownik, tak mówi o demonicznej Kriss z „Thorgala”: „Myślę, że ona po prostu ma być w swym założeniu kontrastem dla postaci dobrej, opozycją. To musi być jakiś dialog: jest teza i antyteza, tak samo w tym komiksie jest plus i minus, w ten sposób to jest skonstruowane.” Moi rozmówcy twierdzą, że demoniczna kobieta w rodzaju Kriss jest rodzajem fetyszu, niezrealizowanego pragnienia, że jest postacią, którą rysuje niemalże każdy: „To jest właściwie taka nutka perwersji, to jest to, że każdy by chciał, żeby ktoś nim pomiatał w granicach akceptacji.” Jeden z krytyków komiksowych tak mówi o kobietach fatalnych w komiksie amerykańskim: „Mężczyzna jest tylko ich pomocnikiem, czasem jakimś katalizatorem, ale to mężczyzna jest tam traktowany bardzo przedmiotowo.”

TRYUMFY NIE DO KOŃCA WIARYGODNE

To pozorne panowanie nad mężczyznami jest, jak pokazują dłuższe serie komiksowe, częstokroć mylące. Lansowany wizerunek, przede wszystkim superkobiety – zdobywczyni, nie tylko określany jest jako przeładowany erotyzmem, a w rezultacie szowinistyczny, ale pojawiają się też głosy, że postacie te stają się obiektami swego rodzaju graficznej przemocy. Gail Simone, fanka komiksu i scenarzystka, założyła stronę internetową o nazwie „Women in Refrigerators” (Kobiety w lodówkach) (7), na której łamach analizuje losy ponad 100 bohaterek, które początkowo stworzone jako silne kobiety, zostały z czasem pozbawione mocy, upokorzone i najczęściej zabite. Jak twierdzi, popchnęła ją do tego rozczarowanie losem jej ulubionych bohaterek z dzieciństwa. Simone wysłała zapytania do znanych twórców komiksowych, w których prosi o komentarz do swojej listy ubezwłasnowolnionych i poniżonych superkobiet. „Smutna lista – napisał w odpowiedzi znany scenarzysta, John Byrne, – dowód na to, co zawsze powtarzałem: zbyt wielu scenarzystów zdaje się zdolnych do wymyślenia tylko dwóch rzeczy, które mogą zrobić z żeńską postacią: zgwałcić ją lub wykończyć.” (8) Standardową odpowiedzią na zarzuty, podnoszone przez Simone, jest mające wiele racji stwierdzenie, że wszystkie inne sztuki popularne również przed-



Catwoman

stawiają w ten sposób kobiety i komiks na ich tle wcale się nie wyróżnia. Wspominany chętnie przez Simone Frank Miller nie „zabija” bynajmniej tylko kobiet, a patrząc na problem z drugiej strony, jakkolwiek okrutnie by to brzmiało, śmierć bohatera jest najłatwiejszym, a w rezultacie najczęstszym sposobem na zamknięcie przydługiej serii komiksowej.

Superbohaterka, mimo swojej wyrazistej, jaskrawej osobowości i krzyczącego seksualizmu, była i jest odbierana w środowisku komiksowym jako postać nie do końca wiarygodna. Jest częstokroć odczytywana jako swoista trawestacja superbohatera: „Ja nie wiem, czy to można mówić wtedy o kobiecie, czy to nie jest mężczyzna, tylko ubrany w inny kostium”, „W charakterze swojego postępowania jest mało kobieca. To jest po prostu facet z cyckami”, „Ja nie widzę sensu powstania Wonder Woman. Tak mi się wydaje, że superbobaterki, takie jednak Lara Croft, są stworzone dla mężczyzn i to dla tej młodej grupy, która wkracza w wiek dojrzewania”. W komiksie polskim kobieta jest nadal raczej zagubioną w strukturze laleczką, która pojawiając się zaburza rytm narracji, uatrakcyjnia (słynne dwie strony bez nagich kobiet u Adlera i Piątkowskiego (9)), ale ma niewiele do powiedzenia. „W sensie fabularnym (kobieta) jest po nic”, stwierdza Jerzy Szyłak, mówiąc o tendencji do urozmaicenia fabuły tak zwanymi „gołymi babami”, która pojawiła się już na łamach słynnego

czasopisma komiksowego „Relax” („Nocna wizyta”, 1987) . „Ja odnozę wrażenie, że od lat 70. wszyscy głęboko wierzą, że jak narysują gołą babę, to ten komiks będzie się lepiej sprzedawał. (...) To wyobrażenie, że poprzez erotyzm dociera się do dorosłych... ja nie wiem, może ono jest prawdziwe. Może to potrzeba narysowania czegoś prostackiego, wulgarnego, takiego że ewidentnie trzeba to schować przed dziećmi, żeby ktoś zaczął czytać komiksy.”

„Goła baba” w komiksie, czy – bardziej na czasie – „goła laska”, to nadal często karta, którą się gra, by uatrakcyjnić komiks, zwiększyć sprzedaż, dać czytelnikowi poczucie, że sięga po swego rodzaju zakazany owoc. Adler i Piątkowski opowiadają, jak wielokrotnie w historii wydawania czasopisma komputerowego „Reset”, w którym publikowany był ich komiks, próbowano rezygnować z „gołych biustów” i jak szybko – zapewne śledząc reakcje publiczności – do nich z powrotem wracano. Można też sądzić, że przekaz komiksowy sam w sobie wydaje się pewnej części odbiorców, nieprzyzwyczajonych do tej formy przekazu, medium tak nieprzyzwoitym, że doszukują się erotyzmu na zupełnie niewinnych stronach. Tomasz Leśniak, rysownik, opowiada o rysowaniu przez niego rysunkowej historii o Śpiącej Królewnie i o tym, jak do redakcji zadzwonił później starszy pan z pretensjami: „Powiedział, że jemu się w głowie nie mieści, jak można w piśmie dla dzieci takie wyuzdane rysunki zamieszczać.”

PRZYPADEK CZY GRA?

Można pokusić się o stwierdzenie, że w komiksie polskim narysowanie kobiety jest zawsze rodzajem estetycznego przypadku, lub też eksperymentu. Jest sprawdzeniem reakcji widza i również siebie samego, próbą dowiedzenia się na ile może zmienić to fabułę opowieści. Niektórzy twórcy na pytanie, dlaczego silna postać kobieca jest nie do końca wiarygodna, odpowiadają, że wynika to zapewne z braku znajomości kobiecej psychiki, niedbalstwa, niechęci do zgłębienia kobiety jako postaci. Takie stwierdzenia nie do końca wydają się prawdziwe. Odnoszę wrażenie, że kobieta ma być z założenia postacią niedopowiedzianą, absurdalną, wywołującą emocje. Granie tą postacią jest graniem pewnym kostiumem. Może być rozumiane czasami jako pójście na łatwiznę, bo skoro postać może zachowywać się absurdalnie (w końcu to przecież kobieta), to nie trzeba zwracać sobie głowy tworzeniem osobowości bohatera. Efekty takiego działania to niezamierzone twory, „superfaceci z cyckami”, choć czasami są to zabiegi celowe. Simon Bisley w jednym z odcinków o Lobo przenosi swego supermęskiego bohatera do nieba, gdzie na skutek fatalnej pomyłki staje się on kobietą (10). Przekształca się w nią jednak tylko cieleśnie. Pod powłoką umięśnionego, kobiecego ciała, znajduje się ta sama postać, sfrustrowana nowym fizycznym wcieleniem. Lobo zachowuje się ciągle tak samo, jak w swoim zwykłym wcieleniu: z równym zapalem klnie, zabija, ma za nic swoją nową postać, choć zauważa pewne ograniczenia wynikające np. z tego, jak działa na płeć przeciwną.

Bez tego „wchodzenia w rolę” postać będzie tylko bohaterem przebrany – z rozmysłem, w celu osiągnięcia pewnych zamierzonych efektów komicznych lub z niedopatrzania, przez brak chęci zgłębienia sposobu zachowania postaci. Idąc dalej, zgodnie z wypowiedziami krytyków, że gatunek operuje przez rysowaniami, schematami, wydaje się, że równie groteskowy efekt, jak przebranie bohatera w kostium i performowanie przez niego roli od kostiumu odmiennej, może wywołać przez rysowanie, posunięcie do absurdu sposobu zachowania, który przywykliśmy kojarzyć z daną płcią. W polskim komiksie „zagraniem kobietą” bywa doskonałym zamiennikiem, zapchajdziurą, gdy brak pomysłu lub środków na realizację innej koncepcji.

KOSTIUM JOKERA

„To nie są liczne zjawiska – mówi jeden z moich rozmówców o ciekawych postaciach kobiet w komiksie polskim. – Kobieta w komiksie jest sprowadzana na drugi plan i nie pokazuje się w jakiś sposób jej charakteru czy jej myślenia, tylko sprowadza do ciała narysowanego tylko według takiego kanonu jaki »Playboy« pokazuje.” Mimo że zdaniem wielu, kobiety w komiksie polskim to zwykle mało ciekawe pod względem artystycznym postacie–emblematy typu „duży biust mały mózg”, to nie zawsze jest prawdą, że rysowanie kobiet jest ze strony twórców pójściem na łatwiznę. Feministki podkreślają, że przedstawienia kultury popularnej z reguły marginalizują i stereotypizują kobiety, sprawiają, że kobiety mają niewielki udział w produkcji kulturalnej, trywializują je jako kategorię społeczną (11). To komiksowi undergroundowemu, w który angażowały się również feministki, zawdzięczamy pewne odczarowanie wizerunku kobiety. Postać łagodnej gołą-



Kadr z komiksu „la Vie sexuelle de Catherine” Mila Manary

beczki i pozbawionej uczuć wojowniczką okazały się doskonałymi tematami do przerysowywania i w rezultacie obśmiania. Wyolbrzymienia, wykorzystywanie kobiecych atrybutów, gigantyczne narządy płciowe, obcisłe stroje, które powinny raczej utrudniać poruszanie niż być sprzymierzeńcami w wypełnianiu awanturniczych misji, są, paradoksalnie, odpowiedzialne za wiele rewolucyjnych zmian i dyskusji w środowisku komiksowym, dotyczących ciała, erotyzmu i kobiet właśnie. Kostium wojowniczką stał się kostiumem jokera i miejmy nadzieję, że również i w polskim komiksie będziemy obserwować jego kolejne, zaskakujące odsłony.

Cytaty pochodzą z moich rozmów z twórcami i krytykami komiksów, przeprowadzone rozmowy przyczyniły się do powstania pracy magisterskiej. Moimi rozmówcami byli m.in.: Ernesto Gonzales, Krzysztof Gawronkiewicz, Marek Adamik, Robert Adler, Tobiasz Piątkowski, Przemek Truszczyński, Dennis Wojda, Cyryl Lechowicz, Antek Serkowski, Jerzy Szyłak, Tomasz Lew Leśniak, Piotr Kowalski, Bogusław Polch, Konrad Grzegorzewicz, Kamila Kostkowska, Rafał Gosieniecki, Edyta Jarosz, Paweł Nurzyński, Michał Śledziński, Adam Rusek, Tomasz Mering, Filip Myszkowski i wielu innych. Ogromne podziękowania.

Przypisy

- (1) T. Robbins, *The Great Women Superheroes*, Norhampton 1996, ss. 5-7
- (2) Elementy wzorca bohatera i działania *alter ego* według Lorda Raglana podaj za: M. Zowczak, *Mit bohatera jako opowieść o granicach ludzkich możliwości*, „Etnografia Polska”, t. XXVIII, nr 2, 1984, ss. 243-267
- (3) T. Robbins, op. cit., s. 7
- (4) T. Robbins, op. cit., ss. 23-30
- (5) Cytaty pochodzą z rozmów, przeprowadzonych z twórcami i krytykami komiksu.
- (6) M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002, ss. 222-4
- (7) <http://www.the-pantheon.net/wir/>
- (8) Patrz: <http://www.the-pantheon.net/wir/c-jbyr.html>
- (9) W czasie dyskusji, która odbyła się na GDAK-u w Gdańsku w 2002 roku, jeden z rozmówców stwierdził, że w komiksie „48 stron” Adlera i Piłkowskiego są tylko dwie strony bez nagich kobiet.
- (10) Alamy, Bisley, Giffen, Grant, 1996, ss. 21-32
- (11) D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Warszawa 1998, s. 146

...na poprzednich stronach...

Na stronie 3 publikujemy komiks Kariny Krei, narysowany specjalnie dla „Zeszytów”. Karina ukończyła warszawską Architekturę. Komiksy są jej pasją, która umożliwi jej twórczo odpowiedzieć na zadziwiająco codzienną.