

**Uniwersytet Łódzki
Wydział Filologiczny
Kierunek Kulturoznawstwo**

Aldona Modrzewska

***Wilq Superbohater –
polski komiks postmodernistyczny?****

**Praca licencjacka napisana w Katedrze Teorii Literatury
Instytutu Teorii Literatury, Teatru i Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytetu Łódzkiego
pod kierunkiem
dr Katarzyny Prajzner**

Łódź, 2009

**



***Tylko dla dorosłych!!! Praca zawiera wulgaryzmy w cudzośliwie.**

****Rysunki wykonane przez autorkę pracy według wskazówek Bartosza Minkiewicza. Patrz: [http://www.wilq.pl/warsztaty filmy.html](http://www.wilq.pl/warsztaty_filmu.html).**

Spis treści

Wstęp.....	3
Rozdział pierwszy: Komiks/postmodernizm	7
Rozdział drugi: Komiks-medium	13
Rozdział trzeci: Komiks-konkretna-opowieść.....	22
Podsumowanie	32
Bibliografia	35
Gratisowe naklejki	38

WSTĘP

Podjęcie badań nad komiksem, szczególnie w polskich warunkach¹, jest czynnością pożądaną, gdyż wypełnia obszerną lukę w studiach nad medium powszechnie występującymi w kulturze XX wieku i zdecydowanie niedocenionym przez środowiska akademickie². Fachowa refleksja nad fenomenem komiksu w krajach anglojęzycznych pojawia się w czasach jego największej popularności, a więc przełomu lat 40. i 50³. „Komiks stanowił wówczas medium masowe z prawdziwego zdarzenia, a na łamach czasopism poświęconych edukacji regularnie zastanawiano się nad wpływem historii obrazkowych, zwłaszcza na dziecięcą publiczność”⁴, jak podaje Konrad Grzegorzewicz, zaś Wojciech Birek – znawca francuskojęzycznego komiksu zaznacza, że „pierwszy tekst teoretyczno komiksowy ma więcej lat, niż... sam komiks”⁵. Zaawansowane badania nad komiksem rozwinęły się w połowie XX wieku, a wraz z „wybuchem mody na semiologię”⁶, w latach 70. przedstawiciele tej nauki zainteresowali się również komiksem (między innymi Umberto Eco). Pod wpływem rozwijających się badań nad kulturą popularną oraz rozwojowi komiksu jako dyscypliny sztuki w latach 90. prace akademickie, poparte licznymi publikacjami w periodykach o tematyce komiksowej, pojawiały się w coraz większej ilości, nie tylko w krajach angielsko jak i francuskojęzycznych, lecz również w Japonii⁷. Liczne

¹ Omówienie polskiego stanu badań nad komiksem przedstawia Krzysztof Skrzypczyk we wstępach do antologii referatów sympozjów komiksologicznych oraz Michał Błażejczyk na łamach „Zeszytów Komiksowych”. Dla porównania stanu badań w Polsce z innymi krajami w „Zeszytach Komiksowych” zamieszczono studium nad badaniami komiksu we Francji, Japonii i krajów anglojęzycznych. Por. Krzysztof Skrzypczyk, *Wprowadzenie (O komiksologii – >>bohaterskiej<< orędownicze wartości komiksu w kulturze)*, [w:] *Komiks i jego bohaterowie. Próba charakterystyki >>sytuacji gatunkowej<< bohatera komiksowego. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2006, s. 5-9. Tenże, *Wprowadzenie (O komiksologii >>wychodzącej naprzeciw<< czynnikom kształtującym pozycje komiksu)*, [w:] *Komiks w tyglu uwarunkowań. O czynnikach wpływających na artystyczny i społeczno-kulturowy status komiksu. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2004, s. 5-11. Tenże, *Wprowadzenie (o komiksologii >>postmodernizowanej<<)*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu. O tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach. Antologia referatów sympozjum ko miksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 5-15. Michał Błażejczyk, „Kilka uwag o kondycji badań komiksu w Polsce”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 76-80.

² Takie przekonanie jest tożsame z wywodami zarówno K. Skrzypczyka, M. Błażejczyka, ale również Jerzego Szyłaka. Por. „Druga strona literatury”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 76-77.

³ Periodyzacja komiksu oparta została o książkę Rogera Sabin’a, *Adult comics. An introduction*, London, New York, 1993, s. 144-145.

⁴ Konrad Grzegorzewicz, „Anglojęzyczne badania komiksu”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 72.

⁵ Tekst z 1845 roku nazywał się *Essay de physiognomonie*. W tym wypadku teoria wyprzedziła medium o połowę wieku. Wojciech Birek uznaje za początek gatunku koniec XIX wieku. Za: Wojciech Birek, „Francuskojęzyczna teoria komiksu – krótka wycieczka”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 62-63.

⁶ Ibidem, s. 63.

⁷ Witold Nowakowski, „Badania komiksu w Japonii”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 68-70.

inicjatywy ze strony stowarzyszeń, fundacji czy organizatorów komiksowych festiwali wspierają badania nad komiksem formułą programów badawczych, konferencji lub sympozjum, biblioteki zaś zapewniają zachowanie zbiorów i ich aktualizację⁸. Niewątpliwie Internet zrewolucjonizował metodologię badań, umożliwiając powszechną dyskusję na forach komiksologicznych często odwiedzanych przez kręgi badaczy profesjonalnych (pracujących na uniwersytetach i w instytucjach naukowych), jak i hobbystów-amatorów, oraz przyczynił się do publikacji magazynów teoretyczno-komiksowych⁹. Z pewnością sami twórcy komiksów odegrali znaczącą rolę w kształtowaniu się współczesnej myśli nad komiksem, podejmując prace teoretyczne (Scott McCloud¹⁰, Will Eisner¹¹) jak i zabawę z obrazowo-tekstualną formą komiksu, obnażającą strukturę medium¹².

Jednakże jak z zalem podkreśla Grzegorzewicz badania nad komiksem to nadal „efekt prywatnych zainteresowań poszczególnych badaczy, [którzy pracują] w ramach szerszej specjalizacji, związanej z mediami, kulturą popularną, historią sztuki czy literaturoznawstwem”¹³. Sytuacja polskich badaczy obecnie charakteryzuje się podobnymi cechami¹⁴, sprowadzając badania nad komiksem do rozwinięcia teorii literaturoznawstwa, filmoznawstwa czy historii sztuki, nie wychodząc poza zakreślony przez nie horyzont. Taki sposób kształtowania się teorii badań Jerzy Szyłak uznaje za potrzebny i uzasadniony gdyż komiks, *Dziewiąta Muza Wyzwolona* zostaje wprzęgnięta w tryby naukowego dyskursu¹⁵, Wojciech Birek zaś odnosząc się do

⁸ Podobna inicjatywa wyszła od Krzysztofa Skrzypczyka, pomysłodawcy i organizatora corocznych sympozjów komiksologicznych w Łodzi. Adam Rusek – pracownik Biblioteki Narodowej w Warszawie, autor książek o polskim komiksie, w pracy bibliotekarza realizował postulat gromadzenia komiksów w bibliotekach publicznych. Za: Michał Błażejczyk, „To miał być krótki antrakt. Wywiad z Adamem Ruskim”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 10-14.

⁹ Np.: „ImageText”, <http://www.english.ufl.edu/imagetext/> (20.05.2009);

<http://www.english.ufl.edu/comics/study.shtml> (20.05.2009).

¹⁰ Autor *Understanding Comics: The Invisible Art* (1994), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000), *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006).

¹¹ Autor teoretycznych lektur *Comics and Sequential Art* (1985) oraz *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996).

¹² Szerzej omawiana w kolejnych rozdziałach autoreferencyjność występuje np. w komiksach Everlanda *Potatę douce*, Marca-Antoine’a Mathieu *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* czy polskich realizacjach Jana Platy-Przechlewskiego *Wampiurs Wars*. Za: Michał Błażejczyk, „Miejsce akcji: kadr, czyli komiksowy postmodernizm” http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=miejsce_akcji_kadr (19.05.2009).

¹³ Konrad Grzegorzewicz, op. cit., s. 72.

¹⁴ Przeglądając noty o autorach publikacji komiksologicznych nietrudno stwierdzić, że wymienione dziedziny pozostają na chwilę jedynym polem do badań nad komiksem. Jerzy Szyłak i Wojciech Birek to nieliczni doktorzy w dziedzinie komiksu w Polsce.

¹⁵ Za: Michał Błażejczyk, „Psy szczekające na karawanę. Wywiad z Jerzym Szyłakiem”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 21.

zawilej historii komiksu w Polsce oraz braku tłumaczeń pozycji zagranicznych dostrzega potrzebę uporządkowania polskiej (i nie tylko) teorii komiksologicznej i nadania jej charakteru kompendium wiedzy o komiksie jako medium¹⁶.

Dwa nurty badań nad komiksem w niniejszej pracy zrealizują się w postaci analizy polskiego komiksu *Wilq Superbohater* autorstwa Bartosza i Tomasza Minkiewiczów w kontekście postmodernistycznej teorii literatury, filmu oraz historii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem natury komiksowego medium. *Wilq Superbohater* – komiks wydawany początkowo w czasopiśmie „Produkt” (od roku 2001¹⁷) w marcu 2003 roku doczekał się własnego, zeszytowego wydania (do dnia dzisiejszego ukazało się czternaście numerów) jest ze względu na naturę medium wdzięcznym obiektem badań, umożliwia bowiem analizę dwóch warstw – wizualnej (plastycznej) i tekstowej (literackiej) w perspektywie wyżej wymienionych teorii. Pierwsza warstwa podlega refleksji wywodzącej się zarówno z myśli filmoznawczej jak i historyczno-sztucznej, druga zaś naturalnie związana jest ze studiami literaturoznawczymi i lingwistycznymi. Ponadto sfera marketingu promocyjnego – składa się na nią utworzona w stylistyce komiksu bogata strona internetowa - zapewnia kontakt z bohaterami komiksu w formie filmików animowanych¹⁸, które szczególnie podlegają filmoznawczemu studium. Natomiast bogata oferta dostępnych, zabawek, koszulek czy komputerowych lub telefonicznych gadżetów (tapety, wygaszacze ekranu, emotikony) pozostaje zajmującym tematem w kręgu kulturoznawczych zainteresowań, odnosząc fenomen *Wilq Superbohatera* w kontekst badań nad współczesną kulturą popularną. Z kolei dobór postmodernistycznej teorii kultury podyktowany jest chęcią podjęcia próby zdefiniowania (o ile jest to możliwe) komiksu jako medium z natury współgrającej z jej założeniami. Punktem wyjścia pozostaną dwa teksty rozpoczynające dyskusję w polskiej literaturze o „postmodernistycznym komiksie” Krzysztofa

¹⁶ Wojciech Birek, *Główne problemy teorii komiksu*, praca doktorska napisana pod kierunkiem prof. dra hab. Stanisława Uliasa, Rzeszów 2004, s. 15nn.

Za: <http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=skladnica> (10.05.2009).

¹⁷ Za: Adam Rusek, *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*, Biblioteka Narodowa, Warszawa 2007, s. 215.

¹⁸ http://www.wilq.pl/wspaniale_filmy.html (12.05.2009).

Skrzypczyka *Komiks* - >>medium postmodernistyczne<<?¹⁹ oraz Piotra Janowczyka *Superman contra Yosarian, czyli komiks w kontekście postmodernizmu*²⁰.



¹⁹ Krzysztof Skrzypczyk, *Komiks - >>medium postmodernistyczne<<?*, [w:] *Sztuka komiksu w perspektywie polskiej komiksologii. Antologia referatów sympozjum ko miksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2001, s. 46-51.

²⁰ Piotr Janowczyk, *Superman contra Yosarian, czyli komiks w kontekście postmodernizmu*, [w:] *Komiks jako element kultury współczesnej. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 15-16.

Rozdział pierwszy: KOMIKS/POSTMODERNIZM

Czy komiks można uznawać za medium postmodernistyczne? Takie pytanie zadaje sobie autorka artykułu *Postmodernizm w komiksie – na przykładzie >>the Book of Leviathan<< Petera Blegvada*²¹ Halina Gąsiorowska, zwracając jednocześnie uwagę na rozdzielenie komiksu na dwie warstwy – „komiksu-medium” oraz „komiksu - konkretnej - opowieści”²². Autorka stwierdza, że o ile komiks postrzegany przez pryzmat zawartych w nim treści można uznawać niejednokrotnie za utwór postmodernistyczny, o tyle podobne stwierdzenie w przypadku „komiksu-medium” czyli „jedności ikoniczno-lingwistycznej” jest problematyczne, bowiem trudno orzec czy forma ma charakter jeszcze modernistyczny (lub pre-modernistyczny) czy już postmodernistyczny, a być może łączy w sobie elementy jednej jak i drugiej formacji kulturowej. Gąsiorowska nie dokonuje ostatecznego rozstrzygnięcia postawionego zagadnienia, bowiem uznaje, że rozgraniczenie komiksu-medium od komiksu-konkretnej-opowieści zubaża odczytanie dzieła, a tym samym dostrzeżenie zmian, jakie miały by ujawnić się w postmodernistycznym komiksie²³. Trop wyznaczony przez autorkę posłuży za punkt wyjścia do analizy komiksu *Wilq Superbohater*. Upřednio jednak wyjaśnić należy kilka kwestii dotyczących pojęć i ich zakresu, a tym samym odpowiedzieć na pytania: co to jest komiks? Czym jest lub może być medium postmodernistyczne? Co znaczy przymiotnik postmodernistyczny?

Historia zdefiniowania komiksu sięga połowy XX wieku, czyli momentu teoretycznego zainteresowania medium. Wyodrębnienie komiksu jako osobnego zjawiska w obrębie sztuki przebiegało powoli²⁴, także dopiero w latach 50. i 60. termin

²¹ Halina Gąsiorowska, *Postmodernizm w komiksie – na przykładzie >>The Book of Leviathan<< Petera Blegvada*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 16-18.

²² Rozróżnienie wprowadza K. Skrzypczyk w tekście „Komiks jako medium w kulturze współczesnej. Wstęp do charakterystyki zagadnienia”, *„Giełda Komiksów”* 2002 nr 8, s. 13. Podaję za: Halina Gąsiorowska, op. cit., s. 18.

²³ „Zmiany” o jakich pisze autorka odnoszą się bezpośrednio do wypowiedzi Wolfganga Welscha, który pisze, że „(...) w postmodernizmie chodzi nie tyle o nowe treści, co raczej o zasadniczą nową postawę. Zmieniły się wzorce oceny. Przemiana z tęsknoty do jedności ku mowie obrończej w sprawie wielości jest najgłębszą z owych zmian. [w:] Wolfgang Welsch, *Narodziny filozofii postmodernistycznej z ducha sztuki modernistycznej*, tłum. J. Balbierz [w:] *Odkrywanie modernizmu. Przekłady i komentarze*, red. Ryszard Nycz, Warszawa 1998, s. 429. Podaję za: Halina Gąsiorowska, op. cit., s. 18.

²⁴ Krzysztof Teodor Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 9.

„komiks” zaczął figurować w słownikach²⁵. Zdefiniowanie komiksu zajęło poczesne miejsce w teoretycznych rozważaniach na polskim gruncie w latach 90²⁶. Wielokrotne odwołania do definicji zaproponowanej przez Krzysztofa Teodora Toeplitza²⁷ przeplatały się z próbami doprecyzowania terminu, z jednoczesnym podkreśleniem autonomiczności medium oraz jego szczególnie silnej podatności na przeobrażenia. Taki stosunek do hasła „komiks” charakteryzuje postawę Wojciecha Birka, który w pracy doktorskiej kładzie nacisk na skonkretyzowanie pojęcia komiks²⁸, poprzez analizę istniejących już definicji w kontekście zachodzących przemian na tym polu. Podobnie rozważania prowadzi Daniel Gizicki, poddając pod dyskusję objaśnienia czołowych przedstawicieli komiksologii polskiej²⁹.

Problem jaki pojawia się podczas próby zdefiniowania komiksu wiąże się z adekwatnością wąskiego i precyzyjnego określenia do szerokiego i bogatego zjawiska jakim jest komiks, tak by uchwycić jego specyfikę i odrębność gatunkową. Gizicki pomija zatem kryterium tematyczne, gdyż „(...) nie [jest] ono w stanie oddać szerokiej gamy tematów [poruszanych] w historiach obrazkowych”³⁰, a także prowadzi do uogólnień, na wzór terminów obcojęzycznych określających komiks³¹, które w nazwach zawierają elementy wartościujące lub formalne. Te ostatnie według autora powinny być

²⁵ Toeplitz podaje, że w roku 1953 we Francji hasło *bande dessinée* traktowane było jako neologizm (przed rokiem 1914 mówiło się o historyjkach obrazkowych – *histoires en image*), w źródłach amerykańskich słowo *comics* nie pojawia się przed 1950, a w Niemczech w Leksykonie Sztuki w 1968 nadal nie figuruje określenie komiksu. W polskich źródłach hasło „komiks” pojawia się w *Słowniku wyrazów obcych* z 1961 roku. Za: Krzysztof T. Toeplitz, op. cit., s. 7-8.

²⁶ Wcześniejsze definicje komiksu proponuje w latach 70. m.in. Janusz Dunin, „Prolegomena do komiksologii”, „Literatura Ludowa” 1972, nr 6, s. 3-17; „Wstęp do komiksologii”, „Odgłosy” 1971, nr 3. Późniejsze odwołania poczynione zostały przez: Jerzego Szyłaka, (*Komiks*, Kraków 2000, s. 14nn), Krzysztofa Skrzypczyka („Komiks jako medium w kulturze współczesnej. Wstęp do charakterystyki zagadnienia. (ABC komiksologii – część 1.)”, „Giełda Komiksów” 2002, nr 8, s. 8.) czy Michała Błażejczyka (*Koń jaki jest, każdy widzi czyli o definicji komiksu* http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=definicja_kom (12.05.2009).

²⁷ Definicja K. T. Toeplitza brzmi zaś następująco: *Komiks jest to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazków, powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działanie powtarzających się postaci; komiksy rysowane są ręcznie, przez jednego lub kilku autorów, na papierze, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie lub wydawnictwom ilustrowanym.* Za: K. T. Toeplitz, op. cit., s. 40.

²⁸ Wojciech Birek, op. cit., rozdział drugi.

²⁹ Gizicki analizuje zarówno podręcznikowo-słownikowe definicje komiksu ujawniając ich nieściśłość i nieprecyzyjność, jak i definicje proponowane przez J. Szyłaka, K. T. Toeplitza, K. Skrzypczyka, M. Błażejczyka oraz jednego z amerykańskich teoretyków komiksu - Scotta McCloud’a. Za: Daniel Gizicki, *Obrazki, kontekst, narracja. Próba zaktualizowania definicji komiksu*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu...*, s. 61-63.

³⁰ Daniel Gizicki, op. cit., s. 61.

³¹ Angielskiego *comics* (pochodzącego od połączenia słów *comic strip* – komiczny pasek), francuskiego *bande dessinée* (pasek rysunków) czy włoskiego *fumetti* (dymek). Za: ibidem.

brane pod uwagę w momencie oceny elementów składowych tworzących komiks wraz z cechami konstytutywnymi i decydującymi o tym czy dane dzieło jest komiksem czy też nie, z zastrzeżeniem jednak, że komiks jako medium stale podlega formalnym transformacjom i określenie „narysowane na papierze” nie pozostaje aktualne i dokładne. W podobnym duchu Scott McCloud określa definicję komiksu, zaznaczając, że istotą dobrej definicji nie jest zawarcie w niej potencjału danego medium, lecz zauważenie jego procesualności³². Zrozumienie i otwartość w stosunku do nowych form komiksowych to wciąż trwający rozwój relacji zachodzących między medium komiksowym a czytelnikiem-odbiorcą, dlatego też ten ostatni pojawia się w definicji McCloud’a, a brzmi ona następująco: komiks to *zestawione obrazy (zarówno malarskie jak i innego rodzaju) w przemyślaną i uporządkowaną sekwencję, których celem jest przekazanie informacji i/lub wywarcie estetycznego wrażenia na odbiorcy*³³. Gizicki w swojej definicji sprowadza komiks tylko do aspektu formalno-gatunkowego, pomijając osobę odbiorcy³⁴. Ze względu na akcentowanie w definicji McCloud’a „czytelnika”, nobilitowanego przez poststrukturalistów³⁵ do roli współtwórcy dzieła, w niniejszej pracy słowo „komiks” odnosi się bezpośrednio do jego propozycji.

Etymologia słowa „medium” sięga łacińskiego *medius*, co przetłumaczyć można jako będący w środku, położony pomiędzy; w ujęciu kulturoznawczych badań nad komunikacją „medium” oznacza nośnik czegoś i zależnie od zastosowania służy do transmisji albo przechowywania informacji lub danych³⁶. W sztuce medium oznacza materiał lub technikę użytą przez artystę do wykonania jego pracy. W przypadku komiksu za media posłużą na przykład długopisy, ołówki, piórka, pędzel z farbami etc., czyli wszystko co służy do narysowania komiksu, ale również tworzywo na którym komiks jest realizowany, czyli papier, płótno czy arkusz w programie graficznym. Jednakże sam komiks (jego materialna forma oraz potencjał treściowy) jest systemem

³² Scott McCloud, *Understanding comics. The invisible art*, New York 1994, s. 21-23.

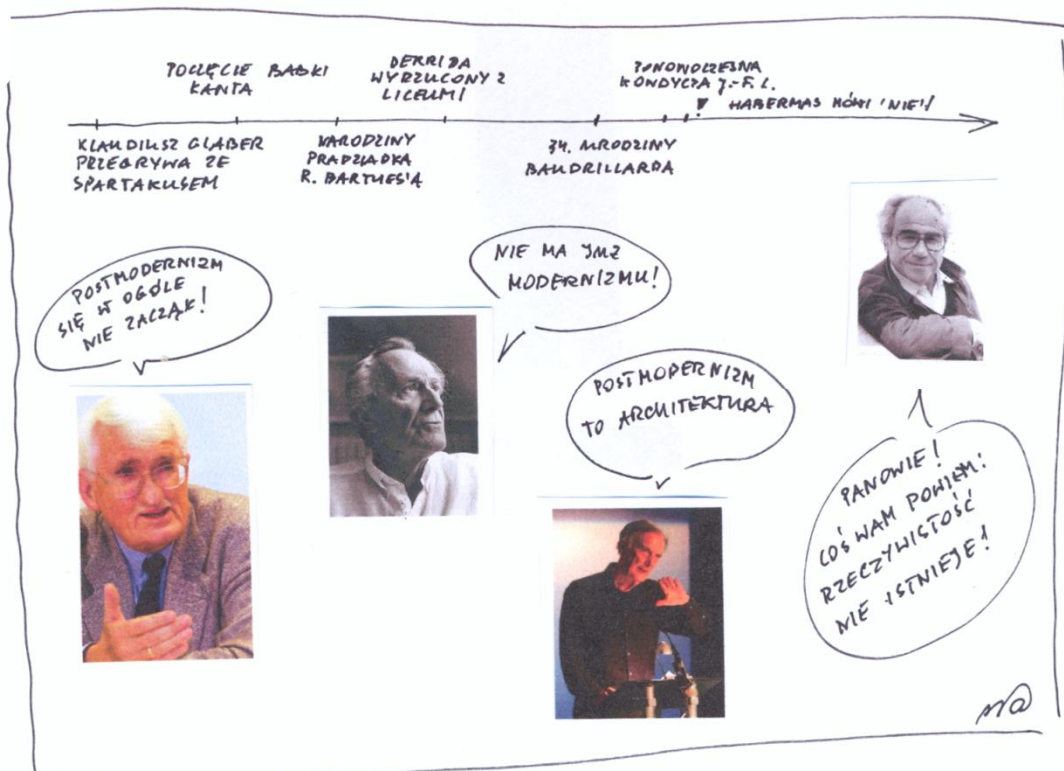
³³ Ibidem, s. 20. Przekład podany za: Daniel Gizicki, op. cit., s. 62.

³⁴ Definicja brzmi: *Komiks – ciąg statycznych obrazków (kadrów), ułożonych sekwencyjnie w porządku znaczeniowym (przyczynowo-skutkowym), gdzie warstwa graficzna i językowa wspólnie pełnią funkcję narracyjną, wzajemnie się dopełniając. Dziedzina sztuki o początkach sięgających połowy XIX wieku.* Za: Daniel Gizicki, op. cit., s. 63.

³⁵ Określenie odnosi się do Rolanda Barthes’a oraz Michela Foucaulta, których badania nad literaturą doprowadziły do skonkretyzowania formuły „śmierci autora” i narodzin „ponownego pisarza” – czytelnika. Za: Anna Burzyńska, Michał P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku. Podręcznik*, Kraków 2006, s. 320nn. Określenie „poststrukturaliści” w tym momencie abstrahuje od opinii Foucaulta, który sam nie określał się tym mianem. Za: Michel Foucault, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, tłum., wstęp D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa-Wrocław 2000, s. 299.

³⁶ Za: [http://en.wikipedia.org/wiki/Medium_\(communication\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Medium_(communication)) (22.05.2009). Definicja podana na Wikipedii jest kompilacją trzech definicji zamieszczonych na stronie <http://dictionary.reference.com/browse/media> (22.05.2009).

przekazu oraz nośnikiem sensu i rządzi się swoimi prawami i konwencją. Biorąc zatem pod uwagę komiks-medium należy pamiętać o elementach budujących jego „komiksowość”, a są nimi tworzywa komiksu (znaki ikoniczne: kadr, sekwencja, pasek, plansza; znaki liternicze, słowa, onomatopeje) oraz cechy wynikające z formy (mianowicie narracyjność, graficzność, mnogość i statyczność obrazów). Dodanie do słowa „medium” przymiotnika „postmodernistyczny” poszerza zbiór konotacji, jednocześnie czyniąc pojęcie dalekie jednoznaczności. Co zatem oznacza „postmodernistyczny”?



„Postmodernistyczny” odwołuje się bezpośrednio do formacji kulturowej jaką jest postmodernizm. Opisanie, tego czym jest/był postmodernizm, lub czym nie jest/nie był spędza(ł) sen z oczu badaczom kultury³⁷, pozostawiając niezależnie od opisów uczonych obszerne pole manewru w jego definiowaniu. Postmodernizm, słowo – wytrych w określeniu Krystyny Wilkoszewskiej jest nacechowane wieloznacznością i

³⁷ Rozgraniczenie na czas teraźniejszy i przeszły wiąże się ze stwierdzeniem, że postmodernizm został już zastąpiony kolejną formacją kulturowo-artystyczną jaką jest multikulturalizm. O końcu postmodernizmu pisze Mirosław Pęczak dokonując analizy publikacji czołowych filozofów postmodernizmu Jeana Baudrillarda i Jean-François Lyotarda, którzy dwadzieścia lat po inauguracji ponowoczesności podważają jego status i osiągnięcia. Za: <http://www.polityka.pl/archive/do/registry/secure/showArticle?id=3347397> (24.05.2009).

stanowi punkt sporny, jak określił Wolfgang Iser aż poczwórnice: „(...) co do swej prawomocności, co do granic czasowych, co do zakresu znaczeniowego i z powodu ambiwalencji wypełniających je treści”³⁸. Jak zauważa Ryszard W. Kluszczyński „Określenie postmodernizm (resp. postmodernistyczny) występuje w teorii sztuki i kultury w tak rozmaitych znaczeniach, że każde jego użycie jest związane z koniecznością wyjaśnienia, który z wielu możliwych sensów ono aktywizuje”³⁹. Dla poniższych rozważań przymiotnik „postmodernistyczny” wiąże się zatem z określeniem relacji postmodernistyczny/modernistyczny w kontekście historii sztuki (tak by analiza formalna komiksu *Wilq Superbohater* przybrała jednoznacznego wyrazu), postmodernistyczny/poststrukturalny w kontekście teorii literatury (by dokonać analizy tekstu) oraz postmodernistyczny/komiksowy (by odpowiedzieć na pytanie czy komiks to medium postmodernistyczne?).

Spór jaki zrodził się między Jean-François Lyotardem a Jürgen Habermasem można sprowadzić do polemiki nad zdefiniowaniem granic modernizmu i postmodernizmu⁴⁰. „Pierwszy, dla którego teza o nadejściu postmodernizmu jest „bezzasadna”, broni tradycji moderny, wiążąc ją z najwyższymi osiągnięciami oświecenia”⁴¹, drugi zakłada, że moderna „(...) dobiegła kresu wraz z wyczerpaniem się tak zwanych wielkich metanarracji, do których należą także oświeceniowe opowieści o emancypacji człowieka i o społecznym wyzwoleniu”⁴². Postmodernizm w jego ujęciu to nowy „stan ducha”, związany z porzuceniem modernistycznej obsesji – poszukiwania całości za wszelką cenę, a nawet utratą tęsknoty za nią. Konflikt zaostrzył się w momencie przyłączenia się do dyskusji Charlesa Jencks’a, który zarzucił francuskiemu filozofowi ignorancję znaczenia postmodernizmu w teorii sztuki⁴³. W konsekwencji pojęcie postmodernizmu poszerzyło dobrze zagospodarowane terytorium⁴⁴ o metafizykę, a Lyotard z czasem przyznał, mimo iż *le postmoderne* w jego ujęciu nie

³⁸ Krystyna Wilkoszewska, *O pojęciu „postmodernizm” słów kilka*, [w:] *Oblicza postmoderny. Teoria i praktyka uczestnictwa w kulturze współczesnej*, red. A. Seidler-Janiszewska, Warszawa 1992, s. 6.

³⁹ Ryszard W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 8.

⁴⁰ Por. Krystyna Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm*, 2000, 2008 wyd. II, s. 10.

⁴¹ Ibidem, s. 11.

⁴² Ibidem, s. 11.

⁴³ Ibidem, s. 24.

⁴⁴ Postmodernistyczna teoria sztuki w ujęciu Jencksa została przedstawiona w połowie lat 70. w publikacjach *Modern Movements In Architecture* (1973) oraz *The Language of Post-Modern Architecture* (1977).

odnosi się do kryzysu artystycznego modernizmu, lecz do kryzysu nowoczesności⁴⁵, to właśnie na polu estetyki pluralizacja, złożoność zjawisk i stanowisk może się w pełni zrealizować. W tym ujęciu postmodernizm odnosi się nie do filozoficznej orientacji, a do estetycznego kierunku, który zakłada, że „(...) w sztuce niemożliwe jest żadne naśladowanie rzeczywistości - ani podmiotowej, ani przedmiotowej”⁴⁶, a podjęta przez postmodernizm postawa upatruje swoich fundamentów w wielości, swobodzie kreacji, grze cytatami i konwencjami oraz śmiałości indywidualnego odczytania tekstu. Te, oraz poruszone w dalszej części tekstu konstytutywne dla postmodernizmu zabiegi (i osiągnięcia) ścierają się na kartach *Wilq Superbohatera* z wyróżnikami modernizmu.

Na polu językoznawstwa kwestie, których poruszenie jest nieuchronne to problem zastosowanego języka, sposobu jego wykorzystania i pełnionych funkcji. W przypadku analizy komiksu podobnie ważnym problemem jest relacja tekstu do kadru, formy graficznej znaków literniczych oraz onomatopeje. Kwestia językowa odsyła wprost do krytyki modernistycznego „centryzmu”. Jacques Derrida podważa logocentryczne koncepcje języka autorstwa Ferdinanda de Saussure’a i Claude Lévi-Straussa uznając, że jedyną metodą interpretacji zabezpieczającą dyskurs przed błędem „logocentryzmu” jest metoda tzw. dekonstrukcji⁴⁷. Czy *Wilq Superbohater* jest medium o ambicjach dekonstruujących tekst? Odpowiedzi na to pytanie, jak i rozstrzygnięcie dylematu nad charakterem komiksu (czy jest bardziej modernistyczny czy postmodernistyczny) należy szukać w analizie tekstu.

⁴⁵ „(...) Rozumianej jako pewien projekt cywilizacyjny, w szczególności filozoficzny”. Za: Małgorzata Kowalska, *Mała opowieść tłumacza*, [w:] Jean-François Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 1997, s. 7.

⁴⁶ Andrzej Książek, *Sztuka przeciw sztuce. Z teorii awangardy XX wieku*, Warszawa 2001, s. 146-147.

⁴⁷ Por. Jacques Derrida, *O gramatologii*, tłum. B. Banasiak, Warszawa 1999 lub Jacques Derrida, *Różnica (différance)*, tłum. J. Skoczylas, Drogi współczesnej filozofii, red. M.J. Siemek, Warszawa 1978, s. 374-411.

Rozdział drugi: KOMIKS-MEDIUM

Komiks jako medium obecnie postrzegane jest w dwójnasób. Paradoksalnie, spojrzenie na komiks sięga korzeniami do strukturalnej formuły rozpoznawania rzeczywistości poprzez opozycje binarne. Powszechnie uważa się, że są „gumą do żucia dla oczu”⁴⁸ i nie cechują się niczym, co przynależne sztuce wysokiej. Zagorzali fani komiksu stoją po przeciwnej stronie i bronią artystycznych osiągnięć twórców (we Francji komiks traktowany jest na równi z malarstwem czy fotografią od lat 70. jako medium w pełni posiadające walory artystyczne i estetyczne⁴⁹). W momencie narodzin postmodernizmu doszło jednak do „przewartościowania w wielu dziedzinach kultury”⁵⁰, a jednym z nich była zmieniająca się rola historyjki obrazkowej. Dominująca w kulturze amerykańskiej lat 60. kontestacja wyraża się m.in. w nobilitacji formy komiksowej na polu sztuki. Jak dotąd komiks wykorzystywany głównie w celach rozrywkowych, propagandowych lub instruktażowych awansuje do medium o roszczeniach artystycznych⁵¹. Bez pardonu komiksowe kadry pojawiają się na płótnach Roya Lichtensteina a Andy Warhol czy Tom Wesselman czerpią ze stylistyki komiksu pełnymi garściami⁵². „Awans komiksu w latach 60. i 70. związany jest z początkiem postmodernizmu, jako zjawiska kulturowego”⁵³, a na jego sukces niewątpliwie wpłynęło rozmycie granic dzielących kulturę niską od wysokiej. Niemniej jednak komiks – medium masowe nadal przysparza problemów z umiejscowieniem go w odpowiedniej „szufladzie”.

Przez jednych badaczy traktowany jest jako gatunek synkretyczny i nie przynależny gatunkowo ani do plastyki ani do literatury, „(...) jest tworem granicznym, trudnym do interpretacji, wyrzuconym poza nawias”⁵⁴. Przez drugich zaś jest w pełni

⁴⁸ Katarzyna Hordejuk, *Sztuka niska, sztuka wysoka? Dylemat komiksów*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 12.

⁴⁹ Roger Sabin, *Adult comics. An introduction*, London, New York, 1993, s. 56.

⁵⁰ Piotr Janowczyk, *Superman contra Yosarian, czyli komiks w kontekście postmodernizmu*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 15.

⁵¹ Por. Jerzy Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999, s. 30-31.

⁵² Lisa Dennison, *Painting and sculpture from 1945 to the present*, [w:] *New York, New York. Fifty years of art, architecture, cinema, performance, photography and video*, Grimaldi Forum Monaco, 14 July – 10 September 2006, s. 10.

⁵³ Piotr Janowczyk, op. cit., s. 15.

⁵⁴ Katarzyna Nowakowska, Szymon Holcman, >>Obrazki do czytania<<. *Relacje między słowem a obrazem w komiksie*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury...*, s. 18.

uksztalowanym sposobem ekspresji artystycznej – medium w pełni autonomicznym⁵⁵. Kontrast ten stawia postmodernizm i modernizm naprzeciw siebie. Intermedialność komiksu, jego zdolność do anektowania elementów języka różnych mediów sprzeciwia się wizji sztuki zamkniętej w obrębie własnej formuły. Pomimo pojawienia się nowej formy ekspresji jaką był komiks pod koniec XIX wieku, czyli w momencie rozkwitu modernizmu, nie umieszcza to medium na stałe w ramach zaprzeszłej formacji kulturowej. Przykład *Wilq Superbohatera* w dalszej części tekstu będzie tego dowodem. Wyżej zasygnalizowana rozbieżność postaw bliska jest ponowoczesnemu myśleniu z jeszcze jednego powodu, mianowicie nierozstrzygalności postawionej kwestii, która w przypadku komiksu Minkiewiczów manifestuje się szczególnie silnie wśród jego odbiorców⁵⁶.

Przyczyny polaryzacji postaw czytelników tkwią zarówno w formie graficznej komiksu, jak i jego treści. Niegrube zeszyty *Wilq* wypełnione są oszczędnym w detal, czarno-białym rysunkiem, przywołującym na myśl *ligne claire* belgijskiego rysownika Hergé'a⁵⁷. Bartosz Minkiewicz oczyszcza rysunek ze zbędnych znaków ikonicznych, w tym samym stopniu na prezencji postaci, jak i kształcie otoczenia. „Graficzne charakterystyki głównych bohaterów są cokolwiek odpychające. (...) Niewiele lepiej jest z samą kreską: niestaranną, niechlujną, byle jaką”⁵⁸ – komentuje Michał Siromski. Bracia Minkiewicz tworzą nie tylko w oparciu o kod znany czytelnikowi z komiksów o super-bohaterach, w których świat przedstawiony zarysowany jest na kilku pierwszych planszach, nakreślając miejsce akcji i jej kontekst w sposób wiarygodny i zbliżony do rzeczywistości. Absurdalna rzeczywistość Opola nierzadko oparta jest na obrazach dalekich od realistycznego odwzorowania, obrazach „dla których nie ma denotacji, w znanej nam rzeczywistości (...), nie istnieją desygnaty dla tych przedstawień”⁵⁹. Symulakryczny (a tym samym postmodernistyczny) charakter komiksu przekłada się również na rysunki postaci, których graficzna reprezentacja budzi skrajne odczucia. Twarz *Wilq* porównywana jest do „łechtaczki słonia”, a jego karylowatość oraz krępa budowa ciała budzi śmiech, gdyż rzadko bywa wyższy nawet od dzieci; *Alc-man* – przeciwieństwo protagonisty, chudy, tyczkowaty, przypominający kondoma. Entombet szeroki jest na

⁵⁵ Por. Scott McCloud, op. cit., passim.

⁵⁶ Por. Michał Siromski, >>*Wilq*<<: *superkicz?*, [w:] *Komiks w tyglu uwarunkowań...*, s. 34 oraz <http://forum.polter.pl/wilq-superbohater-vt21676.html> (25.05.2009).

⁵⁷ Por. Jerzy Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 20nn, oraz http://en.wikipedia.org/wiki/Ligne_claire (25.05.2009).

⁵⁸ Michał Siromski, op. cit., s. 35.

⁵⁹ Katarzyna Nowakowska, Szymon Holeman, op. cit., s. 18.

wielkość framugi w wejściu do własnego domu, a Mikołaj ma głowę podobną bananowi. Abstrakcyjność wyglądu bohaterów, ich bezkompromisowy charakter demonstrujący nietolerancyjność, niepoprawność polityczną i ośmieszanie wszelkiej „modnej” postawy, wraz z niedorzecznością spotykanych przygód w niedbale narysowanym świecie rodzi w czytelnikach skrajne odczucia. „Nie każdy ma ochotę stykać się z tymi uczuciami, toteż *Wilq* [porównany przez autora do literatury Doroty Masłowskiej] raczej nie jest lekturą, którą można bez wahania polecić każdemu”⁶⁰, bo też i nie każdy lubi, kiedy przystawia mu się lustro.

Orliński wskazuje na jeszcze jeden istotny aspekt dotyczący momentu pojawienia się *Wilq* na scenie rodzimego komiksu. Koniec lat 90. kwitowany „najlepszą dekadą” powojennej Polski odznaczał się rozchwianiem oceny stanu polskiego społeczeństwa. Z jednej strony zadowoleni z wolności i swobód obywatelskich Polacy, sfrustrowani są ilością pracy i obowiązków spoczywających na nich. Wiecznie niezadowolony Wilq, narzekający na wszystko i niemal wszystkich odbija, niczym w krzywym zwierciadle, Polaka mieszkającego na „komunistycznym” blokowisku, podobnie jak bohaterowie *Osiedla Swoboda* Michała Śledzińskiego. *Nomen omen* swobodna forma komiksowej opowieści trafia do przeciętnego odbiorcy, ponieważ jest mu tematycznie bliska. Nobilitacja mikronarracji, która nastąpiła wraz z nadejściem postmodernizmu, akcentowanie osobistych historii podobnych tym na stronach *Wilq Superbohatera* wpisuje się w tendencję polskiej literatury ostatniej dekady⁶¹. Minkiewiczowie, podobnie jak czołowi polscy pisarze, nie zawierają w komiksie żadnych ważniejszych wydarzeń wspólnych dla wszystkich Polaków. To, co może łączyć sfrustrowanych obywateli z bohaterami komiksu to szeroko pojęte przyczynki do niezadowolenia z życia codziennego jak nienawiść do miejskich gołębi, niechęć do nowinek technologicznych przerastających naszą wiedzę czy zbyt gorąca herbata. Kabaretowy scenariusz tym mocniej podkreśla swoją niszowość w momencie gdy autorzy zdradzają genezę pomysłów na opowieść, które nierzadko płyną od znajomych bądź zasłyszanych rozmów w komunikacji miejskiej Opoła⁶². Pojawiająca się zatem w komiksie jak i w momencie jego tworzenia pluralizacja dyskursu, przeniesienie akcentu

⁶⁰ Wojciech Orliński, *Polska odmiana Batmana i Supermana w undergroundowym opolskim komiksie* <http://web.archive.org/web/20031016185235/http://www2.gazeta.pl/ksiazki/1,20749,1581969.html> (17.05.2009).

⁶¹ Por. Justyna Sobolewska, „Republika solistów”, „Polityka” nr 22 (2707), 30 maja 2009, s. 61.

⁶² Tomasz Kotny, Daniel Gizicki, *Łatwo nam się narazić. Wywiad z Bartoszem i Tomaszem Minkiewiczami, twórcami komiksu Wilq*. Za: http://esensja.pl/magazyn/2003/05/iso/10_04.html (20.05.2009).

na margines i „to, co poza nawiasem” natychmiastowo kojarzy się ze wspomnianym już Jacques Derridą, Jean-François Lyotardem czy Gilles Deleuzem. „Postawa ironiczna, prześmiewcza i skrajnie prywatna”⁶³ króluje w graficznej szacie komiksu, nie ustępując pola również na poziomie narracji.

Na tworzywo komiksu składają się język (znaki liternicze, znaki słowa, onomatopeje) oraz znaki ikoniczne (kadr, plansza, pasek, sekwencja narracyjna)⁶⁴. W przypadku *Wilq Superbohatera* omówienie sfery językowej, naszpikowanej neologizmami, młodzieżowym lub subkulturowym slangiem oraz wszędobylskimi wulgaryzmami, jest wyzwaniem. Słowo w komiksie pełni mało spektakularną funkcję „damy do towarzystwa” wobec obrazu⁶⁵. W dziele Minkiewiczów, ze względu na dużą ilość tekstu (rozbudowane wypowiedzi bohaterów, liczne opisy i komentarze) relacja słowo/obraz charakteryzuje się bardziej równowagą niż podrzędnością pierwszego elementu względem drugiego. Katarzyna Nowakowska skłonna jest twierdzić wręcz, że to tekst dominuje formę komiksu, przejmując również funkcje przynależne obrazowi. Otóż właśnie w wypowiedziach bohaterów często rozgrywa się akcja fabuły (mimo, że żarty językowe i gry słowne często stanowią dla niej tło⁶⁶), przedstawienie postaci (komiczny opis bohaterów komiksu⁶⁷), określenie relacji między nimi czy stopniowanie napięcia. Autorka pisze, że „To język jest jednym z elementów, które czynią ten komiks atrakcyjnym, przesadzają o jego wartości, nadają mu specyficzny charakter”⁶⁸.

Komunikacja językowa w *Wilq* jest sprowadzona do kilku celów. Podstawowym jest silne podkreślenie humorystycznej strony komiksu. Służą temu zarówno zaburzenia utartych związków frazeologicznych („Smak gorczy zwycięstwa”⁶⁹, „Każdy medal ma dwa końce”⁷⁰), nieprawidłowe użycia wyrazów („Co ty mi tu inseminujesz?”⁷¹ lub

⁶³ Justyna Sobolewska, op. cit., s. 61.

⁶⁴ Wojciech Birek, *Główne problem teorii komiksu*, Rzeszów 2004, rozdział V.

⁶⁵ Choć istnieją komiksy wykorzystujące tylko obraz jako środek przekazu. Na polskim rynku przykładem takiego komiksu jest *Popman* Tomasza Tomaszewskiego. Szczegółowe omówienie powyższego zagadnienia znajduje się w książce Jerzego Szyłaka, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

⁶⁶ Przykład: „Muszę objebać Gondora. Wyślę Ci bombę glino... raz, dwa, trzy i...” – „Wilq?” – „Kurwa, jak szybko odebrał!! Skąd wiesz, że to ja?” – „Wyświetliłeś mi się Wilq” – „Zdażył nawet przeczytać...”; Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Powrót na basen w suchym borze*, nr 4, Grudzień 2003, s. 13.

⁶⁷ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Pod osłoną AGD*, nr 7, tom I, Luty 2005, s. 6.

⁶⁸ Katarzyna Nowakowska, „Język językowi wilkiem”, „Zeszyty komiksowe” nr 2, październik 2004, s. 11-14 lub <http://esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1647> (18.05.2009).

⁶⁹ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Żółw, tuńczyk i jaskinia krokodyla*, nr 3, s. 18.

⁷⁰ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Morderczy bluszcz na przednim siedzeniu*, nr 13, s. 9.

użycie słowa *celulities* zamiast *celebrities*⁷²⁾ czy tworzenie nieoczekiwanych i często niezdarnych, lecz adekwatnych do sytuacji neologizmów czy związków frazeologicznych („Młynarz, młynarz, na chuj ci młynarz?”⁷³⁾). Wzmoczeniu komicznej strony komiksu służą pomysłowe parafrazy znanych polskich przysłów („Złemu tancerzowi prącie w tańcu mrowi”⁷⁴⁾, „Wiara wierzy w cuda”⁷⁵⁾ czy ludowych guseł („Będzie burza bo mi się wydłuża” – „Będzie deszcz bo mi też”⁷⁶⁾), niekiedy są to powiedzenia przypisane znanym osobom („Piłka jest szybsza od bramki i za skurwysyna nie będzie inaczej – tak mawia trener Piechniczek”⁷⁷⁾ lub „Bo jak mawiał trener Piechniczek: głowa to dwunasty zawodnik w drużynie”⁷⁸⁾). Nowakowska podkreśla, że „jest to próba stworzenia iluzji istnienia jakiejś „miejskiej mądrości ludowej”, dostosowanej do potrzeb i horyzontów myślowych bohaterów”⁷⁹⁾. Warto jednak dopełnić uwagi autorki o jeszcze jedną istotną funkcję. Otóż podjęta przez Minkiewiczów zabawa z językiem jest próbą wyzwolenia się z form językowych, usankcjonowanych kulturowo. Jak pisał Derrida: w strukturze języka tkwi źródło ludzkiej potrzeby porządkowania świata i jego posiadania⁸⁰⁾. Zainicjowanie gry z językiem jest pierwszym krokiem do demaskowania nawyków percepcyjnych i schematów pojęciowych, które „widzą i mówią za nas”⁸¹⁾. Parodystyczne parafrazowanie przysłów i cytatów, naumyślne mylenie słów oraz związków frazeologicznych powoduje „terrorystyczne zamieszanie”⁸²⁾ i przyczynia się do zabezpieczenia kultury przed dominacją logosu.

Ta sama autorka podsumowuje główne cele wypowiedzi bohaterów, które nie leżą w efektywności komunikacji (jest to wynik nieczytelności komunikatów wynikający między innymi z języka, jakim posługują się bohaterowie). Cel konwersacji zazwyczaj jest emotywny, służący manifestacji emocji, lub fatyczny – przedłużenia komunikacji między bohaterami. Jednakże język jakim posługują się pseudo-herosi ma

⁷¹⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Jednogłowy pirat*, nr 8, s. 3.

⁷²⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Żółw, tuńczyk ...*, s. 10.

⁷³⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Pod osłoną AGD*, s. 15.

⁷⁴⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Dodruk (bo zabrakło)*, s. 20.

⁷⁵⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Oplau*, nr 9, s. 32.

⁷⁶⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Zebry z Bronxu*, nr 5, Kwiecień 2004, s. 14-15.

⁷⁷⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Morderczy bluszcz...*, nr 13, s. 25.

⁷⁸⁾ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Z piekła lobem*, nr 11, s. 12.

⁷⁹⁾ Katarzyna Nowakowska, „Język językowi wilkiem. Analiza funkcji języka w *Wilq*”, „Zeszyty komiksowe” nr 2, październik 2004, s. 11-14,

lub <http://esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1647> (18.05.2009).

⁸⁰⁾ Jacques Derrida, *O gramatologii*, tłum. B. Banasiak, Warszawa 1999, s. 143.

⁸¹⁾ Ibidem.

⁸²⁾ Por. Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Editions Galilee, Paris 1995, s. 150nn.

na celu spełnienie jeszcze jednej funkcji określonej przez Briana McHale'a jako dialogowej⁸³. Zazwyczaj wykorzystywany język ludzi młodych, obeznanych z popkulturą⁸⁴, a gdy zachodzi taka potrzeba podyktowana fabułą, wzbogacony elementami języka przynależnego różnym subkulturom, takim jak hip-hopowcy czy metalowcy, spełnia funkcje komunikacyjną z czytelnikiem. Ten cechujący postmodernistyczną literaturę zabieg pobudza odbiorcę tekstu i wciąga go do świata przedstawionego poprzez nawiązanie wspólnej linii porozumienia na poziomie stosowanego języka. Ta sama funkcja jest mocniej zaznaczona licznym wykorzystaniem wulgaryzmów w tekście *Wilq*⁸⁵.

Ilustracje wulgarne na przykładzie komiksu Minkiewiczów ograniczone są do sprośnych żartów w wykonaniu Jura lub Alc-mana i nie są częstym zabiegiem. Za to warstwa językowa kipi od pomysłowości przekleństw, stroniąc od piktogramów zastępujących wulgaryzmy. Język stosowany przez bohaterów jest wyszukany i nad wyraz pełen inwencji twórczej jeśli chodzi o obelgi czy ublżanie. Specjalnością bohaterów są obcojęzyczne wtręty zapisane fonetycznie – *uno wpierdolencjo grande*⁸⁶ lub *e viva l'arte życie gówno warte*⁸⁷, lub inspirowane mową potoczną odpowiedzi na stale używane słowa (np. riposta na *co?* – *Gówno!*⁸⁸). Na stałe do języka bohaterów wpisane są przekleństwa z „polskiej ulicy” czy blokowiska, uatrakcyjnione egzotycznym słowem lub parafrazą. Zbliżenie języka bohaterów do słowotwórstwa czytelników pełni funkcję podobną językowi literackiemu polskich pisarzy⁸⁹ i ma za zadanie stworzyć platformę porozumienia dla postaci komiksu i czytelnika, łudząc go efektem realizmu⁹⁰. Bez wątplenia nie małym udziałem w marketingu i promocji komiksu szczydzi się tak przebogate zastosowanie wulgaryzmów, ale to już dodatkowa kwestia.

⁸³ Brian McHale, *Postmodernism fiction*, New York, London 1987, s. 134.

⁸⁴ Minkiewiczowie niejednokrotnie parafrazują teksty znanych piosenek popkulturowych artystów estrady, jak również igrają z wypowiedziami sławnych pisarzy, filozofów lub polityków.

⁸⁵ Por. Karol Wiśniewski, *Kategoria potoczności w komunikacji językowej*, praca dyplomowa, Radom 2004, s. 34. Za: <http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=skladnica> (22.05.2009).

⁸⁶ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Rapier miłości*, nr 6, s. 16.

⁸⁷ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Żółw, ...*, s. 7.

⁸⁸ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Nie będę walczył z dinozaurem jak jakiś debil*, nr 14, s. 6.

⁸⁹ W polskiej literaturze ostatnich dwóch dekad ten zabieg jest bujnie wykorzystywany m.in. przez Dorotę Masłowską czy Andrzeja Stasiuka.

⁹⁰ Zabieg ten Nicolas Abercrombie, Scott Lash i Brian Longhurst nazywają system sygnifikacji - *regime of signification* – czyli specyficznym sposobem na oznaczanie, np. realizmu. Za: Ewa Morawczyk-Heartfield, *Współistnienie formacji kulturowych: modernizm, postmodernizm, kultura masowa*, [w:] *Odkrywanie modernizmu*, red. R. Nycz, Kraków 2004, s. 422nn.

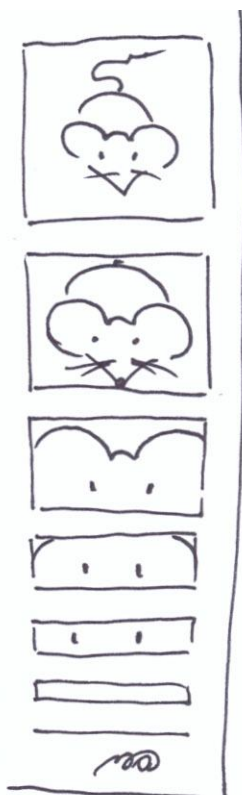
Godnym zaznaczenie w sferze języka jest również fakt występowania celowych błędów ortograficznych w wypowiedziach bohaterów, „co zdaje się sugerować braki wykształcenia tychże i pozwala wnioskować o ich kondycji społecznej i umysłowej”⁹¹ oraz pokrewne im przekraczanie tabu językowego lub przyjętych konwencji kulturowych (Wilq i Alc-man nie stronią od ubliżania homoseksualistom, własnym rodzicom czy znanym postaciom życia publicznego). Ważnym elementem komiksu, ze względu na słowo i obraz są również pojawiające się w każdym odcinku kalambury. Nieodgrywające żadnej roli fabularnej rysunki dopełniają komiks wyszukany dowcipem (podobnym zabiegom poddane są również okładki – w numerze 14 umieszczony został certyfikat jakości komiksu „Polskie, ale dobre”). Minkiewiczowie z fantazją obracają w jedno kadrowy rysunek powszechnie znane w języku polskim metafory lub potoczne zwroty, bawiąc się z czytelnikiem w zagadki i rebusy. Niezależne od tekstu kalambury są odskokiem od narracji, stojącej po przeciwnej stronie charakteryzującego modernizm zamkniętego czytania. Minkiewiczowie notorycznie rozłączają znaki językowe, likwidują opozycje i dystynkcje, w nieskończony sposób różnicują tekst. Ponadto w sferze wspólnej dla słowa i obrazu relacja zachodząca między znakiem graficznym a jego znaczeniem jest sprzeczna z modernistycznym pojmowaniem języka. Relacja *signifiant/signifié* w kontekście twarzy Wilq, Mikołaja, Entombeta i Alc-mana jest określona przez samych bohaterów. W wywiadzie udzielonym w numerze drugim Wilq skarży się osobie zadającej pytania: „To jest ciężka praca. Nie jest łatwo np. wyrażać emocje mając taka twarz jak ja mam, prawda? No. Ale i tak jeszcze gorzej ma Alc-man. On się cały czas uśmiecha, więc jak chce pokazać strach albo smutek to musi machać rękami. Jak podupczony”⁹². Entombet zaś w chwili strachu zmienił wyraz twarzy, na co Wilq zareagował agresją: „Co z Tobą Entombecie? Nie masz blazy na ryju! Gdzie Twoja blaza? Ty się przecież urodziłeś z blazą na ryju, a teraz ot tak po prostu ją tracisz?”⁹³. W komiksie Minkiewiczów brak bezpośredniego odniesienia znaku ikonicznego do znaczenia, charakterystyczne dla Baudrillardowskiego pojmowania rzeczywistości każe przyjąć, że świat przedstawiony (zarówno na poziomie tekstu, jak i grafiki) jest odzwierciedleniem postmodernistycznego postrzegania otaczającego świata.

⁹¹ Katarzyna Nowakowska, op. cit., s. 11-14, lub <http://esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1647> (18.05.2009).

⁹² Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Historie których wolałbyś nie znać*, nr 2, Wrzesień 2003, s. 28.

⁹³ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Dodruk (bo zabrakło)*, s. 8.

Nawiązując do graficznej formy komiksu warto zwrócić uwagę na jej fragmentaryczną strukturę. Każdy zeszyt składa się z kilku odrębnych fabularnie historii, których nie obowiązuje chronologiczne czytanie zatem Derridiańska wolna gra z tekstem jest w pełni uprawniona. Kadry rozmieszczane są z rozmysłem i dowodzą doskonałej znajomości warsztatu twórcy komiksów, gdyż czytanie *Wilq* jest dalekie jednostajności i monotonii (zatem zarzuty nieudolności twórców są nieuzasadnione). Bartosz Minkiewicz zmyślnie komponuje plansze, nie zapominając jednak o czytelności struktury. Igra z czytelnikiem niejednokrotnie każąc mu rozszyfrowywać niechlujnie



napisany tekst, jednakże wizualność kadrów, ich kształt i „dymkowe” dopełnienie są dopracowane, choć i w tym miejscu nie zabrakło zabawy z konwencją komiksową. Często wykorzystane sekwencje narracyjne sugestywnie oddają emocjonalny stan bohaterów poprzez zastosowanie radykalnego zmniejszania kadrów, bądź ich powiększenia, a tym samym budują wewnątrz-tekstową przestrzeń świata przedstawionego, która potrafi skurczyć się do przerażonych oczu Wilq’a. Metoda stylistyczno-kompozycyjna przyjęta przez Minkiewiczów, podobnie jak kreacja bohaterów, spełnia funkcję opanowania szaleństwa współczesności również na drugim planie. Wszędobyłski Jur – postać niezastąpiona, niczym mim (rzadkością jest gdy Jur „zabiera głos”) w sposób lapidarny komentuje gestem i mową ciała groteskowy świat Opola. Komiks-medium narzuca sposób prezentacji narracji, stąd jego logiczna i systematyczna struktura. Niemniej jednak podporządkowanie kadrów,

sekwencji narracyjnych i plansz zabawie z czytelnikiem dodaje całości ponowoczesnego oblicza.

Ostatnim punktem związanym z tworzywem komiksu jest meta-referencyjność oraz obnażenie sposobu tworzenia obrazu komiksowego. Mrugając do czytelnika Minkiewiczowie, odsłoniли przed nim „kulisy magii komiksu” zarówno na stronie internetowej komiksu, jak i na końcu numeru 5. Autorzy na fali popularności programów o powstawaniu filmów-hitów-kinowych czy „ulubionych” seriali telewizyjnych zapewнили swoim fanom dostęp do zaplecza rysownika. Zaprezentowali

czytelnikom w jaki sposób Wilq lata (na sznurkach, „które później się gumuje”⁹⁴), oraz kto go dubluje w „scenach, w których wymagany jest uśmiech”⁹⁵, jak wygląda charakterystyka oka Entombeta („która zajmuje rysownikowi za każdym razem 12 minut”⁹⁶), tudzież ilu żółwi odgrywa Maciusia? (w zależności od miejsca w kadrze⁹⁷). Zastosowany chwyt przysparza im postmodernistycznej natury na dwa sposoby. Włącza *Wilq Superbohatera* do grona dzieł wykorzystujących intermedialność (w tym wypadku posługując się filmem⁹⁸), oraz sprawia, że czytanie komiksu nie jest transparentne. Humorystyczne akcentowanie reguł rządzących komiksem-medium ma potencjał by zwrócić uwagę widza na mechanizmy rządzące zarówno samym medium jak i jego odbiorem. Dodatkowo Minkiewiczowie podejmują grę z przyzwyczajeniami czytelnika, bowiem nakładają na sferę komiksu język filmu. Wyjaśniając procesy tworzenia efektów komiksowych, z odwołaniem do powszechnie znanych z programów telewizyjnych trików filmowych, stawiają odbiorcę w niejednoznacznej roli. Z jednej strony Minkiewiczowie prezentują krok po kroku „autorskie zaplecze”, z drugiej ewidentnie igrają z czytelnikiem, balansując na cienkiej linii jego śmieszności. Do podobnej sytuacji dochodzi jeśli widz z powagą podejrze do lekcji rysunku w wykonaniu Bartosza Minkiewicza. Zamieszczone na stronie internetowej komiksu „Filmy szkoleniowe” (w ilości dziewięciu odcinków⁹⁹) prezentują „bezprecedensowy serial szkoleniowy, w którym [autor *Wilq*] opowie o procesie powstawania komiksu i pokaże jak taka praca wygląda”¹⁰⁰. Początkujący rysownik nie otrzyma bezcennych rad od mistrza, ale zdecydowanie będzie czerpał przyjemność z zabawy jaką proponują mu Minkiewiczowie.

⁹⁴ Za: http://www.wilq.pl/od_kuchni.html (2.06.2009).

⁹⁵ Bartosz Minkiewicz, *Za kulisami magii komiksu czyli: jak to się robi?* [w:] *Wilq Superbohater. Zebry z Bronxu*, s. 26.

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Odpowiedź na pytanie http://www.wilq.pl/od_kuchni.html (2.06.2009).

⁹⁸ Dostępne na stronie internetowej komiksu www.wilq.pl

⁹⁹ Dalsze części serii powstaną - „zaglądaj na stronę www.wilq.pl i ściągnij kolejne odcinki serialu”.

¹⁰⁰ http://www.wilq.pl/warsztaty_filmy.html (2.06.2009).

Rozdział trzeci: KOMIKS-KONKRETNA-OPOWIEŚĆ

Postmodernistyczny charakter *Wilq Superbohatera* w warstwie „komiksu-medium” jest silnie zauważalny. Pozornie dzieło Minkiewiczów przywdziewa *undergroundową* szatę i można z powodzeniem umieścić je wśród jemu podobnych realizacji, znanych choćby z kart „Produktu”¹⁰¹. Czarno-biała grafika, niedbały, uproszczony rysunek, postaci nierzadko odrażające, a już zdecydowanie niesympatyczne spełniają wymogi paradygmatu postmodernizmu, każącego sprzeciwiać się wszelkim konwencjom i ustaleniom. Sygnalizowana prawidłowość dotycząca alternatywnego obiegu komiksów sprzeciwia się jednak elementom opanowanym przez uporządkowanie (kadrów na planszy) czy zmysł kompozycyjny (wewnątrz-kadrowy). Styl Bartosza Minkiewicza jednakże nie odbiega od przyjętych konwencji, a tym samym wpisuje się w Jamesonowską „śmierć podmiotu” – czyli zanik modernistycznie rozumianego indywidualizmu¹⁰². Ambiwalencja komiksu rozpoznawalna na polu medium jest również zarysowana w warstwie „komiksu-konkretnej-opowieści”.

Minkiewiczowie podejmując się pracy nad komiksem *Wilq Superbohater* nie zakładali, że zrealizują utwór pretendujący do najlepszego pastiszu na bohaterstwo w wykonaniu marvelowskich postaci¹⁰³. Ponadto, komiks spełnia wszelkie warunki satyry, prezentując świat poprzez komiczne wyolbrzymienie, ośmieszając i piętnując ukazywane w nim zjawiska, postaci, obyczaje czy stosunki społeczne. Krytyczna postawa autorów wobec rzeczywistości owocuje ukazaniem jej w krzywym zwierciadle, a przedstawienie bohaterów sprowadza się do karykatury. Postmodernistyczne zacięcie do komentowania współczesnej rzeczywistości poprzez wykorzystanie parodii, kpiny i karykatury to zabieg obficie i różnorodnie wykorzystywany przez Minkiewiczów. Zabiegi te szczególnie uwydatniają się gdy analizie zostanie poddany pierwowzór – komiks o super herosach oraz jego treść.

¹⁰¹ Czasopismo wydające komiks niszowy w latach 1999-2004. Hitami „Produktu” okazały się komiksy *Osiedle Swoboda* Michała „Śledziu” Śledzińskiego, omawiany *Wilq Superbohater* oraz *Liga Obrońców Planety Ziemia* KRL. Wymienione komiksy powstawały w większym bądź mniejszym stopniu w podobnej stylistyce.

¹⁰² Frederic Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s.195.

¹⁰³ Komiks w roku 2004 – w momencie wydania dodruku pierwszego zeszytowego numeru – został uznany za najlepszy komiks na rynku polskim, detronizując w wszystkich kategoriach polską konkurencję oraz zagraniczne „hity”. Za: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Wilq#Nagrody> (27.05.2009).

Rekordy popularności zostały pobite przez zeszyty komiksowe opowiadające o bohaterach dysponujących niezwykle mocami już na początku lat 40¹⁰⁴. Później mogło być już tylko „nudniej”. Szybkie wyczerpanie formuły, napędzane niezmiennym schematem i jego znikomym potencjałem do modyfikacji, przełożyło się na liczne przykłady parafrazy opowieści o herosach¹⁰⁵. Ze względu na śladową ilość tego typu komiksów w Polsce do lat 90. parodia w rodzimym wydaniu zakwitła zaledwie przedwczoraj¹⁰⁶. Specjalnym jej obrazem jest właśnie interpretacja bohaterstwa w ujęciu braci Minkiewiczów.

Wilq jest Superbohaterem niezachowującym się jak bohater¹⁰⁷. Jego powierzchowność zdradza pewne atrybuty dzielnego męża w trykotach, jednak spod zbyt odpowiednio dopasowanego wdzianka (naznaczonego jak przystało na bohatera symbolem - „rzuffa”) oraz za długiej peleryny (co wykorzystuje Alc-man często ją nadeptując) wystają niedostatki w *image’u* herosa. Gruboskórne zachowanie latającego w oka mgnieniu bohatera, brak kultury osobistej, bogaty w wulgaryzmy słownik nie przeszkadzają Wilq spełniać w świecie Opola rolę „zawodowego” obrońcy miasta. Współpracuje z policją, ściga szalonych naukowców i przestępców zabijających czczą, niweczy plany zmutowanych dachówek i rządnych władzy gołębi, zмага się z Psem – Topicielem lub ramą okienną z tajną bronią „łapy niedźwiedzia”, nie straszny mu zastęp zbuntowanych laptopów czy Python Potworny. Wilq posiada w związku ze swą odwagą publiczny *respect* i uznanie, poważny kredyt zaufania oraz rozgłos, wręcz ponadnarodowy. Żeby nikt nie śmiał rzec, iż jeden taki bohater to za mało na satyrę, Minkiewiczowie dorzucają pseudo-bohaterów-przyjaciół Wilq’a. Alc-mana – (sygnatury „%”) szcycącego się nadzwyczajnymi mocami, które najchętniej spożytkował by rozładowując seksualne napięcie; Mikołaja – zabijającego dotykiem oka (specjalne umiejętności nabył podczas intymnego spotkania z pająkiem) oraz Entombeta – okrutnego złoczyńcę, który tylko z racji sentymentów szkolnych (wraz z pozostałymi bohaterami uczęszczał do jednej klasy w liceum na Zaodrze) pomaga

¹⁰⁴ Super-bohater, wymysł komiksu lat 30. znalazł swoją wersję parodystyczną już na początku kolejnej dekady. Echo *Spirita* Willa Eisnera, *Plastic Man’a* Jack’a Cole’a - superbohaterów w karykaturze pobrzmiwa w *Wilq*, z delikatną nutą irracjonalności czasów Zimnej Wojny. Por. Jerzy Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, rozdział IV.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ Parodia w komiksie polskim występowała powszechnie w latach 70. lub 80., ale dotyczyła satyry politycznej, np. w wykonaniu Andrzeja Mleczki. Pastisz na gatunek komiksu o superbohaterach pojawia się zdecydowanie później.

¹⁰⁷ Por. Michał Błazejczyk, wywiad z Bartoszem Minkiewiczem na temat antybohatera w komiksie. „Zeszyty Komiksowe – Antybohater”, nr 1, Marzec 2004, s.10.

Wilq'owi w akcjach na mieście. Zazwyczaj nic-nie-pomagający towarzysze zbijaliby bąki na kanapie przed telewizorem, z piwkiem w jednej i pilotem w drugiej dłoni, ale Opole to miejsce szczególnie nawiedzane przez zło, przyjmujące wszelakie postaci, także obowiązki spoczywające na barkach bohaterów, choć niechętnie, muszą być wypełnione.

Nieprzystające do wzorców z amerykańskich komiksów o superbohaterach pozostają również umiejętności i nadludzkie moce opolskich obrońców. Minkiewiczowie nie pokusili się o wyjaśnienie ponadnaturalnych zdolności Wilq'a, nie wspominając o jego motywacji do działania. Czytelnik oczekujący tragicznej genezy bohaterstwa przepisanej na wzór biografii Batmana czy Supermana niechybnie będzie zawiedziony. Powody, dla których Wilq przywdziewa kostium są skrajnie samolubne i dalekie od altruizmu. O ile zauważy sygnał wysyłany przez komisarza Gondora (parodia znanego policjanta z sagi o Batmanie), a jak sam mówi „nie będzie się gapił non stop w okno”¹⁰⁸, i stwierdzi, że sprawa jest godna jego zainteresowania (a nie wszystkie takowe są) to dla udowodnienia sobie i innym, że jest niezastąpiony, podejmie się „pracy” (choć samozadowolenie nie przychodzi nawet w momencie nazwania go Superbohaterem Bohaterem po stłamszeniu Powstania Laptopusa). Z kolei Alc-man – „mózg” całej grupy – sprzedałby kumpla za wprowadzenie opolskiej drużyny piłki nożnej (Odra Opole) do Ligi Mistrzów; szowinistyczny cwaniak i wykształcony na programach z Discovery szpaner tryska co chwila niedorzecznymi pomysłami wysnutymi z jeszcze bardziej nonsensownej dedukcji (jego specjalnością jest znajomość powiedzeń przypisanych trenerowi Piechniczkiowi). Entombet natomiast to mroczny super-łotr, były metalowiec, niepraktykujący satanista rozluźniający potargane nerwy na działce przy uprawie patisonów. Jedynym bohaterem, którego narodziny zostały przedstawione na kartach komiksu jest Mikołaj. Jednakże i w tym miejscu Minkiewiczowie obrócili konwencję do góry nogami. Nierozgarnięty i naiwny Mikołaj pojawia się tylko po to, by paść ofiarą drwin i zamachów. Mimo posiadania mocy (a oprócz zabijania dotykiem oka, potrafi pod wpływem alkoholu posługiwać się telepatią) nie potrafi ich efektownie i samodzielnie wykorzystać (wyjątkiem było przypadkowe pokonanie Penisorekłej Poduchy Elektrycznej). Nieprzystająca do konwencji grupa bohaterów w niwecz obraca legendę o mądrych, pełnych cnotliwych

¹⁰⁸ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Żółw...*, s. 4.

motywacji superbohaterach, a autorzy (znowuż przewrotnie) każą zaciekle mieszkańcom Opola dziękować za „superbohaterskie” usługi.

Multiplikowanie superbohaterów w komiksie, który ma ośmieszać pierwowzór jest zabiegiem stale wykorzystywanym w postmodernizmie¹⁰⁹. Wielostronne spojrzenie na typ postaci jakim jest heroiczny i praworządny bohater zeszytowych komiksów (i nie tylko) to przetwarzanie z kilku perspektyw tego samego motywu. Wylewająca się zewsząd satyra na superbohatera wpisuje się w tendencje rewizjonistyczne, uwodzące od lat nie tylko twórców. Czterech bohaterów z Opola kruszy pomnik superherosa, którego materiał nie przetrwał do czasów współczesnych. Wilq jest bohaterem z „krwi i kości”¹¹⁰, narzeka na pogodę, ciasny strój z lumpeksu czy za długo stojące „panie” w kolejce. Jak dodał Bartosz Minkiewicz – Wilq jest bohaterem „dostosowanym do swojego środowiska”¹¹¹, czyli polskiej rzeczywistości XXI wieku.

Bezpośrednie odniesienia do rodzimej teraźniejszości najwyraźniej zaznaczone są na popkulturowej mapie rozciągniętej na narracyjnej ramie komiksu. Postmodernistyczne teksty cechuje głębokie zakorzenienie w kulturowej materii czasów, w których powstają i wszechobecne w utworze do nich aluzje. Pastiche i satyra są także wszechobecne. Nie omijają to oczywiście przeciwników Wilq’a, bowiem to właśnie relacje jakie zachodzą między aktualnymi zdarzeniami a światem przedstawionym niezaprzeczalnie dotyczą wrogów z jakimi walczy superbohater. Bartosz Minkiewicz w wywiadzie dla portalu Polter, poświęconemu szeroko pojętej tematyce komiksowej przyznaje, że dzieli z Wilq’u „szeroko pojętą nienawiść do ludzi”¹¹². Antagonizmy autora widoczne są nie tylko w postawach, słownictwie czy czynach, ale także w różnorodności wrogów z jakimi musi mierzyć się niepozorny protagonista serii. Przyglądając się uważniej niejednorodnej i barwnej menażerii adwersarzy, można dostrzec, że Minkiewiczowie posługując się zabiegiem literackim *pars pro toto* wykorzystują jednostkowego nieprzyjaciela, który reprezentuje jedną z wielu grup społecznych, istniejących i aktywnych subkultur, lub ideę, bądź symbol-hit kulturowy by z nich zadrwić. Autorzy wystawiają na pośmiewisko pozycję i

¹⁰⁹ W połowie lat 80. na gruncie *mainstreamowego* komiksu anglosaskiego dokonał tego zabiegu Alan Moore pisząc *The Watchmen*.

¹¹⁰ Michał „Błażej” Błażejczyk, „Na jeża patrząc wilkiem”, „Zeszyty Komiksowe - Antybohater”, nr 1, Marzec 2004, s. 13.

¹¹¹ Za: Michał Błażejczyk, wywiad z Bartoszem Minkiewiczem na temat antybohatera w komiksie. „Zeszyty Komiksowe – Antybohater”, s. 10.

¹¹² Za: <http://komiks.polter.pl/Wywiad-z-Bartoszem-Minkiewiczem-c8117> (16.05.2009).

światopogląd występujących postaci już przez sam fakt, że zawsze zostają oni pokonani przez komiksowego anty-bohatera, nie przymierzając sposobów jakimi ich wygrywa.

Trzy wyżej wymienione aspekty mogą posłużyć do pogrupowania wszystkich występujących „czarnych”¹¹³ charakterów. Zatem Wilq i jego banda dosłownie muszą stawić czoła odrębnym wrogom, a w przenośni trendom, fobiom lub lękom współczesnego człowieka, oczywiście z przymrużeniem oka. Przewijający się wielokrotnie przez strony komiksu szalony naukowiec - Dr Wyspa (*nota bene* kolega z liceum na Zaodrzcu) to nic innego jak karykaturalne przełożenie odwiecznych wrogów wszelkich superbohaterów tego (komiksowego) świata. Zamknięty w mieszkaniu na osiedlu ZWM konstruuje potężnego robota, który zniszczy Imperium (patrz: województwo opolskie). Zwolennik nowoczesnych i zaawansowanych technologii w mniemaniu Wilq’a stale knuje i sieje zamęt w spokojnym Opolu. A że nie jest spokojnie i bezpiecznie przypominają m.in. Zdzira z Amnesty International (walcząca o prawo do życia dinozaurów oraz naturalnie wyznaczony przelot meteorytu), Tybetanin (przypominający o konflikcie na Dalekim Wschodzie), Szejk Abu Musab Al Zakwili lub Murzyn z inteligentnym pudełkiem (Wilq nie grzeszy znajomością reguł *political corectness* i wszelkich Arabów nazywa „arbusami”, Czarnoskórych – „czarną małpą”, Austriaków – faszystami, Holendrów – pedałami, Czechów, Brazylijczyków, Portugalczyków... itd.¹¹⁴). Nie przebierając w metodach niszczy Manifę alterglobalistów rzucając w grupę hamburgerem z McDonald’sa, przerośniętego Studenta pokonał gaśnicą – „Jedną z pięciu najśmieszniejszych dla Studenta rzeczy”¹¹⁵, a Hip-hopowców (roboty Dr. Wyspy) poprzez wykorzystanie zmyślnej strategii subwersywnej - utożsamieniem się z wrogiem.

Minkiewiczowie „trzymają rękę na pulsie spraw”¹¹⁶ i w krótkich historiach wyjaśniają przyczyny polskich problemów i konfliktów. Nie dziwi ich fakt, że furiacka moda na posiadanie laptopa skończy się „Powstaniem Laptopusa”, a noszenie kolorowych silikonowych bransoletek (każdy kolor symbolizuje sprawę, do której przyczynia się osobą nosząca gadżet) będzie miało tragiczny finał w podtopieniu kutra rybackiego. Wyśmiewają trend na solidarność z pokrzywdzonymi Tybetańczykami (jest

¹¹³ Przymiotnik ten użyty może być w tym kontekście jedynie umownie, jako że wrogowie Wilq’a stanowią raczej tęczę zbieraninę typów bardziej śmiesznych niż strasznych, widzianych w krzywym zwierciadle ironii i pastiszu.

¹¹⁴ O światopoglądzie Wilq można zapoznać się bliżej w odcinku 11, pt. *Thuc buców*.

¹¹⁵ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Thuc buców*, nr 11, s. 17.

¹¹⁶ Cytat pochodzi z filmu animowanego Bartosza Kędzierskiego *Włatcy móch*, którego dowcip jest przybliżony, o ile nie inspirowany komiksem Minkiewiczów.

to kwestia podejmowana w komiksie parokrotnie), oraz sprzeciwiają się bezsensownym staraniom o ratowanie ginących gatunków owadów na odległym kontynencie (bo przecież krowa czy kura nie wyginie, a dlaczego?... bo jest potrzebna!). Twórcy okazują się mistrzami satyry umieszczając w komiksie drobnostki z życia codziennego, które potrafią wyzwolić z ludzi demona. Absurdalność pomysłów Minkiewiczów prowadzi do „negacji kryterium racjonalności”¹¹⁷, jednak wydziwki prezentowanych treści jest w zastosowanej formule dobitniejszy. Dodatkowo spojrzenie na medium komiksu „jak na źródło historyczne, socjologiczne, z uwzględnieniem politycznych i społecznych komentarzy jakie oferują”¹¹⁸ daje możliwość poszerzenia analizy. Bowiem Minkiewiczowie nie stronią od komentarzy politycznych (choć nigdy nie ujawniają ich wprost, raczej starają się komentować skutki politycznych decyzji), czy uwag bez ceremonii ośmieszających przedwcześnie nazwane zjawiska socjologiczne (jak fenomen „pokolenia JPII”) lub jeszcze nienazwane lęki (Wilq po wielokroć walczy ze zmutowanymi wrogami, których nienaturalność wskazywać może na społeczne obawy, np. Karotino, Marchewkowy Pederasta to strach przed zmodyfikowaną żywnością, Bramkarz Bez Głowy to nieuzasadniona trwoga o wejście do rozgrywek piłkarskich polskich drużyn, zaś Zmutowany Triceps Jura... trudno powiedzieć). Mnogość niedorzeczności pojawiających się w treści komiksu stanowi postmodernistyczny fundament *Wilq Superbohatera* zwłaszcza, że prezentacja „problemów” jest za każdym razem zabawą rozegraną między racjonalnością a absurdem.

Omówioną parodię w komiksie dopełnia kolejna postmodernistyczna cecha, mianowicie pastisz, pojawiający się równie często. Biorąc pod uwagę zabawę z gatunkiem komiksów o superbohaterach *Wilq Superbohater* jest w całości pastiszem, uwyrażniającym charakterystyczne cechy opowieści o bohaterach w trykotach. Niemniej, w poszczególnych odcinkach można wychwycić dodatkowo elementy odwołujące się do innych tekstów kultury. Występująca regularnie intertekstualność w komiksie współgra zarazem z pastiszem i postmodernizmem. Jak pisze Michał Głowiński – nie każde nawiązanie jest grą czy też sferą intertekstualną. „W jej obręb wchodzi wyłącznie te relacje z innymi utworami, które stały się elementem strukturalnym, lub – jak kto woli – znaczeniowym (czy semantycznym), relacje zamierzone i w taki czy inny sposób widoczne, można by powiedzieć: przeznaczone dla

¹¹⁷ Piotr Janowczyk, op. cit., s. 16.

¹¹⁸ Katarzyna Hordejuk, op. cit., s. 13.

czytelnika”¹¹⁹. Komiks Minkiewiczów pisany i rysowany jest w bardzo prostym kodzie, przeznaczonym dla przeciętnego odbiorcy, dlatego też odniesienia i relacje z innymi tekstami są zazwyczaj oczywiste i klarowne, wywodzące się z popkultury. Aby czytelnik nie miał jednak wątpliwości po jakim gruncie się porusza, dodatkowo otrzymuje porcję informacji niezbędnych do rozpoznania na przykład: zaklęć z *Harry Pottera*, odwołań do *Władcy pierścieni* czy melodii piosenki żołnierskiej (którą twórczo przekształca Alc-man w komiksie nr 11). Teksty piosenek powszechnie słuchanych to oddzielny element. Sam Wilq w wolnych od boju chwilach zasiada z gitarą we własnym pokoju i „śpiewa”. Że jest to wykonanie przeciętne pokazuje wyraz twarzy samozwańczego piosenkarza oraz nieudolne próby zmiany tekstów: „Połóż pistolet na stół ♪ ...i uprzedzenia wyrzucić w kąt... ♪ ♪ ... na świecie ciągle są faszyci... ♪ którzy naśmiewają się z parówek ♪ ♪”¹²⁰. Entombet z kolei, jak przystało na super-łotra nuci bądź śpiewa *murmurando*: „♪ jestem sobie opolanka... ♪#♪”¹²¹ i inne polskie radiowe hity. Odwołanie do popularnej piosenki pełni dwie funkcje. Jedna jest tożsama z wyżej zasygnalizowanym traktowaniem współczesnej kultury jako źródła inspiracji i odniesienia. Druga czyni komiks znowuż rozszerzonym¹²² na inne media. Nadinterpretacją byłoby sądzić, że Minkiewiczowie z premedytacją wykorzystują cytowane piosenki by wywołać w odbiorcy określony nastrój¹²³, niemniej podjęty przez autorów zabieg sprawia, że komiks-medium jak i komiks-konkretna-opowieść stają się formą nieczystą rodzajowo i stylowo tym mocniej. Jak podkreśla Jakub Jankowski komiks wychodzi naprzeciw nowym tendencjom w kulturze, podejmując w „duchu epoki” intermedializm – komiks jako gatunek „wykorzystuje do swoich celów oprócz literatury i sztuk plastycznych, także zdobycze języka filmowego, teatralnego, czy też samej fotografii”¹²⁴.

¹¹⁹ M. Głowiński, „O intertekstualności”, „Pamiętnik literacki” 1896, z. 4, s. 77.

¹²⁰ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Nie będę walczył...*, s. 17.

¹²¹ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Oplau...*, s. 26.

¹²² Określenie odwołuje się bezpośrednio do terminu *Expanded cinema* ukutego przez amerykańskich filmowców awangardowych: Stana van der Beek’a oraz George Youngblood’a.

¹²³ Tak jak ma to miejsce w przypadku komiksów *Najgorsza kapela świata* José Carlosa Fernandes’a czy *Mikropolis* Krzysztofa Gawronkiewicza i Dennisa Wojdy, lub *Osiedle Swoboda* Michała Śledzińskiego. Autorzy wymienionych komiksów wypełniają świat przedstawiony muzyką poprzez działanie czytelnika. Podana lista utworów muzycznych, które winno się odsłuchiwać podczas lektury, dopełnia odbiór komiksu jako całości. Por. Jakub Jankowski, *Czy post-komiks? Tendencje postmodernistyczne w portugalskim komiksie – na przykładzie Najgorsza kapela świata José Carlosa Fernandes’a*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 20-24.

¹²⁴ *Ibidem*, s. 22.

Intertekstualność w *Wilq Superbohaterze* nie ogranicza się tylko do jasnych komunikatów sformułowanych w tekście (języku). Przykładem intertekstualności cytującej kreację świata przedstawionego (czyli biorącej pod uwagę zarówno język jak i formę graficzną) jest odcinek *Powstanie Laptopusa*. Sam tytuł jest cytatem z historii starożytnej¹²⁵ i powtarza zdarzenia prowadzące do rebelii. Czasy się zmieniły, dlatego też Wilq Superbohater, a nie kto inny pokonuje dowódcę insurekcji, a wierni żołnierze (laptionierze?) trafiają w ręce władz. Zniewolone komputery przenośne kończą marnie na arenie opolskiego amfiteatru (który przypomina bardziej rzymskie Koloseum niż opolską estradę). Stłoczone i przerażone dodają sobie otuchy, mówiąc „cokolwiek nie wyjdzie z tamtych drzwi – trzymajm(sic!) się razem”¹²⁶, a Gondor niczym Commodus wydaje rozkaz wypuszczenia bestii-informatyków na współczesnych (niedoszłych) gladiatorów. Umieszczone w kadrach atrybuty starożytnych wojowników bądź ukrzyżowani, byli właściciele laptopów przywołuje na myśl popularne reprezentacje Rzymu I wieku p.n.e., choćby *Gladiatora* Ridleya Scotta czy *Quo vadis* Jerzego Kawalerowicza. Minkiewiczowie bawią się mieszaniami odwołań do różnorodnych źródeł, nie bojąc się wykorzystania klisz czy znanych motywów. Wiążą je z aktualną rzeczywistością, komplikując jednocześnie interpretacyjny trop, także przepisywanie konkretnych historii jest twórcze i pomysłowe. Równocześnie autorzy są dalecy od prostego manipulowania uczuciami odbiorców¹²⁷, bowiem dają czytelnikom poprzez mnożenie niedorzeczności i absurdałnego humoru huśtawkę emocji.

Kreacja świata przedstawionego w *Wilq Superbohaterze*, połączona z rzeczywistością na poziomie zdarzeniowym z jeszcze jednego powodu jest postmodernistyczna. Otóż Wilq jest Superbohaterem strzegącym miasta Opole. Ze względu na „niewykorzystany dług niewdzięczności”¹²⁸ względem mieszkańców stolicy Śląska postanawia skorzystać z intratnej oferty władz Rzeszowa i przenieść „działalność bohatera” właśnie tam. Ku jego zaskoczeniu szybko pojawia się inny bohater – Cześć-man, który go zastępuje. Zasygnalizowanie istnienia innych superbohaterów, którzy wszak nie latają po polskim niebie (na co dzień), powoduje obnażenie fikcji komiksowej. To, że w lumpeksie można nabyć stroje po niemieckich bądź angielskich bohaterach, o groteskowych wrogach już nie wspominając, tworzy surfikcję, nadbudowany plan mający na celu zdystansowanie odbiorcy do dzieła

¹²⁵ Jakiej? Odpowiedź w ostatnim przypisie.

¹²⁶ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Zaplute, zamazane*, nr 12, s. 6.

¹²⁷ Por. Michał Siromski, >>*Wilq*<<: *superkiez?*, [w:] *Komiks w tyglu uwarunkowań...*, s. 35.

¹²⁸ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Morderczy bluszcz...*, s. 15.

(podobną sytuację Minkiewiczowie kreują umieszczając na wyspie Bolko w Opolu Elvisa Presleya, który właśnie to miejsce wybrał na emerycki wypoczynek). Wszystkie zabiegi stosowane przez Minkiewiczów stawiają komiks *Wilq Superbohater* w sytuacji gdy do pełnego odczytania tekstu wymagany jest „czytelnik modelowy”¹²⁹. Ten, w ujęciu Umberto Eco, nie będąc naiwnym użytkownikiem tekstu, bez trudu rozszyfruje wszelkie niejasności i odwołania. Ów czytelnik będzie czerpał z gry cytatami nie tylko satysfakcję płynącą z ich rozpoznania, ale również uzyska przyjemność estetyczną, bowiem intertekstualność realizuje się również jako efekt artystyczny.

Ostatnim elementem dotyczącym treści komiksu jest sam autor. W kontekście podjętych rozważań dwa aspekty problemu autorstwa muszą zostać poruszone. Jedną to „śmierć autora”, drugą to jego postawa. Na kartach zeszytów *Wilq Superbohatera* Minkiewiczowie pojawiają się za każdym razem sygnując autorstwo prezentowanych historii. Subiektywne oblicze komiksu nie narzuca odbiorcy schematu interpretacyjnego; autorzy podsuwają tropy lub wykorzystują formułę języka jako poziom porozumienia z czytelnikiem jednakże nie jest to przymus odczytania tekstu w zgodzie z intencją twórców. Bracia Minkiewicz w kilku miejscach, w prześmiewczy sposób wyjaśniają co robią z literaturą oraz rysunkiem komiksowym¹³⁰. Otóż czytając stopkę redakcyjną czytelnik dowie się, że bracia Minkiewicz „poniżają literaturę”¹³¹, a Bartosz Minkiewicz dodatkowo „szmaci rysunek”¹³². Wyraźnie autorzy dystansują się do dziedzictwa komiksowego, przy równoczesnej kpinie ze swojej sztuki i siebie samych. Autoironiczne komentarze zawarte są również w dodatkach do komiksu jak na przykład w kalendarzu na rok 2008. Większą część plansz wypełniają symulowane okładki *Wilq Superbohatera*, wyśmiewające zarówno twórców jak i bohaterów. Komentarze do „dzieła” pisze sam Oliver Stone, krytycy wydają opinię (*The Observer* pisze „Brutalny i Prawdziwy”; *Sunday Monday* – „Szokująca spowiedź blokowisk” a *Chicago News* „Porażający realizm”¹³³). Sami autorzy bez żenady twierdzą, że „będzie dobrze jak sprzeda się 30”¹³⁴ sztuk wydania kolekcjonerskiego, co w kontekście popularności komiksu jest żartem. Minkiewiczowie wypełniają paradygmat postmodernistyczny nazywający autora błaznem. Trudno oczekiwać od twórców takich

¹²⁹ Umberto Eco, *Lector In fibula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Warszawa 1994, rozdział 3.

¹³⁰ Zabieg pojawia się dopiero w numerze 12., być może jest wynikiem nagonki ze strony krytyków komiksu.

¹³¹ Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz, *Wilq Superbohater. Zaplute, zamazane*, okładka.

¹³² Ibidem.

¹³³ Cytaty pochodzą z kalendarza dołączonego do numeru 13, karta „Styczeń”.

¹³⁴ Ibidem., karta „Październie”.

bohaterów jak Wilq, Alc-man czy Trójpalczasta Łapa z Ciasta, że staną się w modernistycznym rozumieniu autora mesjaszem bądź poetą prorokiem komiksowego świata.

PODSUMOWANIE

Mając w pamięci propozycję odczytania komiksu jako jedności ikonocno-lingwistycznej w ujęciu Gąsiorowskiej należy uzgodnić stanowisko płynące z warstwy znaczeniowej (graficznej) oraz narracyjnej (treściowej). Komiks-medium zdecydowanie korzysta z dóbr postmodernizmu, stawiając na pierwszym miejscu zabawę z tekstem, językiem oraz czytelnikiem. Komiks-konkretna-opowieść w wydaniu *Wilq Superbohatera* jest wręcz modelowym przykładem tekstu kultury spełniającym wymogi paradygmatu postmodernizmu (parodia, pastisz, karykatura). Dwa aspekty komiksu, które składają się na autonomiczne medium artystyczne, dopełniają się nawzajem (znaki graficzne i liternicze współgrają z treścią i *vice versa*) stanowiąc w całości jednolity, postmodernistyczny tekst. Jednakże zrywanie z systemowym postrzeganiem świata, propagacja „otwartego czytania”¹³⁵ (korespondująca z pojmowaniem medium komiksowego przez Scotta McClouda) oraz wyjście poza granice gatunku rozumiane jako zabiegi postmodernistyczne będą odwoływały się również do założeń modernizmu, który na polu sztuki daleki był od przedstawiania wiecznych prawd, kładąc nacisk na postrzeganie przyszłości, otwierania przejść, projektowania sposobów życia¹³⁶. W tym miejscu należy dodać za Wolfgangiem Welschem, że „(...) to, co wskazywało kierunek artystycznym awangardom modernizmu, stało się filozoficznym nośnikiem myśli postmodernistycznej”¹³⁷, która



¹³⁵ Umberto Eco, *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz, Warszawa 2008.

¹³⁶ Por. Wolfgang Welsch, *Nasza postmodernistyczna moderna*, tłum. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998, s. 124.

¹³⁷ Wolfgang Welsch, *Narodziny filozofii postmodernistycznej z ducha sztuki modernistycznej*, tłum. J. Balbierz [w:] *Odkrywanie modernizmu. Przekłady i komentarze*, red. R. Nycz, Warszawa 1998, s. 429 – 461.

przełożyła się na ponowoczesny „stan ducha” stanowiący o postmodernistycznym charakterze sagi o Wilq. Za takim ujęciem postmodernistycznego charakteru tekstów kultury przemawia wachlarz zabiegów i tropów przeciwstawiających się dotychczasowym zjawiskom kulturowym i społecznym, ale z zastrzeżeniem, że w niektórych wątkach następuje nie oderwanie od poprzednich struktur, ale wzięcie ich w cudzysłów i wchłonięcie. Modernizm nie zawsze jest radykalnie odrzucany, lecz jest udoskonalany w taki sposób, że przestaje być tym, czym był¹³⁸.

Podążając natomiast za myślą Umberto Eco, należy postmodernizm traktować „(...) nie [jako] prąd, lecz kategorię duchową lub raczej *Kunstwollen*, „sztuką działania”¹³⁹, której aktywnością jest przemyślenie wszystkiego na nowo przyjąwszy postawę ironiczną. Argumenty dotyczące statusu komiksu świadczące o jego modernistycznej formule sytuują medium jako wtórne, czerpiące z innych sztuk środki przekazu. Ponowoczesność nobilitując komiks umożliwiła słowno-obrazowemu medium ustanowić autonomiczność oraz własną estetykę. *Wilq Superbohater* czerpiąc z języka innych sztuk nie pozostaje ich „brzydszą siostrą”, ubierając się w nie swoje szaty. Mimo, że forma graficzna wykorzystywana przez rysowników komiksu sięga korzeniami artystów modernistycznych, a „(...) dekonstrukcyjna maniera funkcjonowała w komiksie zanim jeszcze narodził się sam nurt postmodernizmu”¹⁴⁰, to ich powtórne, wypełnione ironią wykorzystanie nadało świeży oddech całej formule.

Pod jednym względem rozważania o postmodernistycznym obliczu *Wilq Superbohatera* stają się mniej jednoznaczne. Dominanta świata przedstawionego w literaturze postmodernistycznej jest ontologiczna – na pierwszy plan wysuwają się pytania „postpoznawcze” – który to świat? Co jest w nim do zrobienia? Która z moich jaźni to uczyni? W jaki sposób istnieje tekst i w jakiej relacji pozostaje do świata przedstawionego? Jaka jest struktura zaprojektowanego świata? Modernistyczna dominanta zaś skupia się na pytaniach epistemologicznych – rozwija strategie prowadzące do odpowiedzi na pytania o sposób interpretacji dzieła i miejsce interpretatora, o to kto poznaje rzeczywistość i z jaką dozą prawdopodobieństwa, jakie są granice poznania¹⁴¹. McHale’owskie rozpoznanie literatury w przypadku *Wilq*

¹³⁸ Por. Maria Gołaszewska, *Postmodernistyczna gra w kulturę*, [w:] *Oblicza postmoderny. Teoria i praktyka uczestnictwa w kulturze współczesnej*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1992, s. 105.

¹³⁹ Umberto Eco, *Postmodernizm, ironia, atrakcyjność*, tłum. A. Szymanowski [w:] *Współczesna myśl estetyczna. Wybór tekstów*, oprac. R. Różanowski, Wrocław 1993, s. 189.

¹⁴⁰ Piotr Janowczyk, op. cit., s. 16.

¹⁴¹ Por. Brian McHale, *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 348-351.

Superbohatera nie znajduje swojego przejrzystego uzasadnienia. Komiks braci Minkiewicz zaledwie sygnalizuje pytania o rozpoznanie świata (podważając w sferze lingwistyczno-narracyjnej jego status), oraz o współzależność tekstu komiksu do świata przedstawionego. Z kolei zabiegi stosowane przez autorów nie pozostają obojętne względem czytelnika (pytają o interpretatora), lecz nie stawiają rzeczowych pytań o poznanie. Przeinaczeniem było by oczekiwać od rozrywkowego komiksu jakim jest *Wilq Superbohater* odpowiedzi na kwestię McHale'a, jednakże częściowe podporządkowywanie analizy literaturoznawczej teorii wymaga zauważenia dokonań amerykańskiego badacza.

Wilq Superbohater mimo pewnych modernistycznych naleciałości (związanych z formułą komiksu oraz pozostaniem w schemacie komiksu o superbohaterze – Wilq zawsze jest zwycięzcą „zła”), pozostaje tekstem zrodzonym ze zdobyczy postmodernizmu zarówno na płaszczyźnie komiksu-medium, jak i komiksu-konkretnej-opowieści. Komiks Minkiewiczów jest jednym z wielu (wartych zauważenia) na polskiej scenie, i które wypełnia „duch” ponowoczesności. *Osiedle Swoboda* Michała Śledzińskiego, *Ratman* Tomasza Niewiadomskiego, *Liga Obrońców Planety Ziemia* KRL'a czy twórczość Krzysztofa Gawronkiewicza to tylko nieliczne (nie biorąc pod uwagę licznej grupy komiksów internetowych), ale jak wymowne przykłady komiksów doskonale wpisujących się w ponowoczesne poszukiwanie formy i nowego języka Dziewiątej Muzy Wyzwolonej. Niewątpliwie omówienie twórczości polskich artystów komiksu ostatnich dwóch dekad jest zadaniem ważnym i godnym polecenia przyszłym badaczom¹⁴².

¹⁴² ODPOWIEDŹ NA PYTANIE O GENEZĘ „POWSTANIA LAPTOPUSA”!!! Historia, do której odwołali się autorzy to (jeśli czytelnik się jeszcze nie domyślił) Powstanie Spartakusa (73-71 p.n.e.), które było największym powstaniem przeciwko Cesarstwu Rzymskiemu w I w. p.n.e. W ciągu dwóch lat siły Spartakusa, składające się z tysięcy niewolników, gladiatorów i biednych wieśniaków, wzniciły powstanie na terenie niemalże całej Italii. Kres powstaniu położyły nieporozumienia w szeregach przywódców powstania oraz krwawa bitwa pod Silarusem, w której zginął Spartakus.

Bibliografia podmiotowa:

Bartosz Minkiewicz, Tomasz Minkiewicz:

Wilq Superbohater. Dodruk (bo zabrakło), nr 1, [b.r.].

Wilq Superbohater. Historie których wolałbyś nie znać, nr 2, wrzesień 2003.

Wilq Superbohater. Żółw, tuńczyk i jaskinia krokodyla, nr 3, [b.r.].

Wilq Superbohater. Powrót na basen w suchym borze, nr 4, grudzień 2003.

Wilq Superbohater. Rapier miłości, nr 6, [b.r.].

Wilq Superbohater. Pod osłoną AGD, nr 7, tom I, luty 2005.

Wilq Superbohater. Jednogłowy pirat, nr 8, [b.r.].

Wilq Superbohater. Oplau, nr 9, [b.r.].

Wilq Superbohater. Thuc buców, nr 10, [b.r.].

Wilq Superbohater. Z piekła lobem, nr 11.

Wilq Superbohater. Zaplute, zamazane, nr 12, [b.r.].

Wilq Superbohater. Morderczy bluszcz na przednim siedzeniu, nr 13, [b.r.].

Wilq Superbohater. Nie będę walczył z dinozaurom jak jakiś debil, nr 14, [b.r.].

Bibliografia przedmiotowa:

Baudrillard, Jean, *Procesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków 1998, s. 175-189.

Baudrillard, Jean, *Le crime parfait*, Editions Galilee, Paris 1995.

Birek, Wojciech, „Francuskojęzyczna teoria komiksu – krótka wycieczka”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 62-63.

Błażejczyk, Michał, „Kilka uwag o kondycji badań komiksu w Polsce”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 76-80. Błażejczyk, Michał „Błażej”, „Na jeża patrząc wilkiem”, „Zeszyty Komiksowe - Antybohater”, nr 1, Marzec 2004, s. 12-13.

Błażejczyk, Michał, „Psy szczekające na karawanę. Wywiad z Jerzym Szyłakiem”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 21.

Błażejczyk, Michał, „To miał być krótki antrakt. Wywiad z Adamem Ruskiem”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 10-14.

Burzyńska, Anna, Markowski, Michał Paweł, *Teorie literatury XX wieku. Podręcznik*, Kraków 2006.

Dennison, Lisa, *Painting and sculpture from 1945 to the present*, [w:] *New York, New York. Fifty years of art, architecture, cinema, performance, photography and video*, Grimaldi Forum Monaco, 14 July – 10 September 2006, s. 8-21.

Derrida, Jacques, *O gramatologii*, tłum. B. Banasiak, Warszawa 1999.

Derrida, Jacques *Różnia (différance)*, tłum. J. Skoczylas, Drogi współczesnej filozofii, red. M.J. Siemek, Warszawa 1978, s. 374-411.

Eco, Umberto, *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz, Warszawa 2008.

Eco, Umberto, *Lector In fibula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Warszawa 1994.

Eco, Umberto, *Postmodernizm, ironia, atrakcyjność*, tłum. A. Szymanowski, [w:] *Współczesna myśl estetyczna. Wybór tekstów*, oprac. Ryszard Różanowski, Wrocław 1993, s. 189-192.

Foucault, Michel, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, tłum., wstęp D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa-Wrocław 2000.

Gąsiorowska, Halina, *Postmodernizm w komiksie – na przykładzie >>The Book of Leviathan<< Petera Blegvada*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 16-18.

Gizicki, Daniel, *Obrazki, kontekst, narracja. Próba zaktualizowania definicji komiksu*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu, Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2005, s. s. 61-63.

Głowiński, Michał, „O intertekstualności”, „Pamiętnik literacki” 1896, z. 4, s. 34-56.

Gołaszewska, Maria, *Postmodernistyczna gra w kulturę*, [w:] *Oblicza postmoderny. Teoria i praktyka uczestnictwa w kulturze współczesnej*, red. Anna Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1992, s. 103-111.

Grzegorzewicz, Konrad, „Anglojęzyczne badania komiksu”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 72-73.

Hordejuk, Katarzyna, *Sztuka niska, sztuka wysoka? Dylemat komiksów*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 12-14.

Jameson, Frederic, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków 1998, s. 190-213.

- Janowczyk, Piotr, *Superman contra Yosarian, czyli komiks w kontekście postmodernizmu*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 15-16.
- Kluszczyński Ryszard Waldemar, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999.
- Książek, Andrzej, *Sztuka przeciw sztuce. Z teorii awangardy XX wieku*, Warszawa 2001.
- Liotard, Jean-François, *Kondycja ponowoczesna*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 1997.
- McCloud, Scott, *Understanding comics. The invisible art*, New York 1994.
- Rusek, Adam, *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*, Biblioteka Narodowa, Warszawa 2007.
- McHale, Brian, *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków 1998, s. 348-351.
- McHale, Brian, *Postmodernism fiction*, New York, London 1987.
- Morawczyk-Heartfield, Ewa, *Współistnienie formacji kulturowych: modernizm, postmodernizm, kultura masowa*, [w:] *Odkrywanie modernizmu*, red. Ryszard Nycz, Kraków 2004, s. 422-431.
- Nowakowska, Katarzyna, Holcman, Szymon, >>Obrazki do czytania<<. *Relacje między słowem a obrazem w komiksie*, [w:] *Komiks jako element współczesnej kultury. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 17–20.
- Nowakowski, Witold, „Badania komiksu w Japonii”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 68-70.
- Sabin, Roger, *Adult comics. An introduction*, London, New York, 1993.
- Siromski, Michał, >>Wilq<<: superkicz?, [w:] *Komiks w tyglu uwarunkowań*, [w:] *Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2004, s. 34-36.
- Skrzypczyk, Krzysztof, *Komiks - >>medium postmodernistyczne<<?*, [w:] *Sztuka komiksu w perspektywie polskiej komiksologii. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2001, s. 46-51.
- Skrzypczyk, Krzysztof, *Wprowadzenie (O komiksologii – >>bohaterkiej<< orędownicze wartości komiksu w kulturze)*, [w:] *Komiks i jego bohaterowie. Próba charakterystyki >>sytuacji gatunkowej<< bohatera komiksowego. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2006, s. 5-9.
- Skrzypczyk, Krzysztof, *Wprowadzenie (o komiksologii >>spostmodernizowanej<<)*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu. O tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 5-15.
- Skrzypczyk, Krzysztof, *Wprowadzenie (O komiksologii >>wychodzącej naprzeciw<< czynnikom kształtującym pozycje komiksu)*, [w:] *Komiks w tyglu uwarunkowań. O czynnikach wpływających na artystyczny i społeczno-kulturowy status komiksu. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódź 2004, s. 5-11.
- Sobolewska, Justyna, „Republika solistów”, „Polityka” nr 22 (2707), 30 maja 2009.
- Szylak, Jerzy, „Druga strona literatury”, „Zeszyty Komiksowe” 2006 nr 5, s. 76-77.
- Szylak, Jerzy, *Komiks*, Kraków 1998.
- Szylak, Jerzy, *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998.
- Szylak, Jerzy, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999.
- Szylak, Jerzy, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- Toeplitz, Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.
- Welsch, Wolfgang, *Nasza postmodernistyczna moderna*, tłum. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998.
- Welsch, Wolfgang, *Narodziny filozofii postmodernistycznej z ducha sztuki modernistycznej*, tłum. J. Balbierz [w:] *Odkrywanie modernizmu. Przekłady i komentarze*, red. Ryszard Nycz, Warszawa 1998, s. 429–461.
- Wilkoszevska, Krystyna, *O pojęciu „postmodernizm” słów kilka*, [w:] *Oblicza postmoderny. Teoria i praktyka uczestnictwa w kulturze współczesnej*, red. Anna Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1992, s. 6-16.

Źródła internetowe:

- Birek, Wojciech, *Główne problemy teorii komiksu*, praca doktorska napisana pod kierunkiem prof. dra hab. Stanisława Uliasa, Rzeszów 2004, <http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=skladnica> (10.05.2009).
- Błażejczyk, Michał, „Miejsce akcji: kadr, czyli komiksowy postmodernizm” http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=miejsce_akcji_kadr (19.05.2009).
- Orliński, Wojciech, *Polska odmiana Batmana i Supermana w undergroundowym opolskim komiksie* <http://web.archive.org/web/20031016185235/http://www2.gazeta.pl/ksiazki/1,20749,1581969.html> (17.05.2009).

Kotny, Tomasz,, Gizicki, Daniel *Łatwo nam się narazić. Wywiad z Bartoszem i Tomaszem Minkiewiczami, twórcami komiksu Wilq.* http://esensja.pl/magazyn/2003/05/iso/10_04.html (20.05.2009).
Nowakowska, Katarzyna, „Język językowi wilkiem”, „Zeszyty komiksowe” <http://esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1647> (18.05.2009).
Wiśniewski, Karol, *Kategoria potoczności w komunikacji językowej*, praca dyplomowa, Radom 2004. <http://zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=skladnica> (22.05.2009).

