

Tomasz Piętowski

**Przestrzeń i czas w komiksach Dennisa Wojdy i Krzysztofa
Gawronkiewicza – „Mikropolis: przewodnik turystyczny” i „Mikropolis:
moherowe sny”**

Łączenia, uproszczenia, deformacje

Komiks jako gatunek eklektyczny czerpie z innych dziedzin sztuki, takich jak literatura, plastyka i film, odwołując się jednocześnie do kultury popularnej i brukowej. Związek z literaturą wydaje się oczywisty – narracja prowadzona jest poprzez poszczególne kadry komiksowe, które są uzupełnione tekstem słownym w postaci dymków. Te z kolei wyraźnie odcinają się od sfery wizualnej. Co ważne – i co jeszcze lepiej ukazuje nam jak świetnie historyjki obrazkowe łączą w sobie cechy sztuki literackiej i plastycznej – warstwa graficzna nie objawia się tylko w rysunkach ale również w tekście, który w większości przypadków, jest pisany ręcznie.

Krzysztof Teodor Teoplitz w swojej książce *Sztuka komiksu* dokładnie wyjaśnia to zagadnienie.¹ Dla rysunku płaszczyzna odniesienia jest rzeczywistość widzialna, z którą rysunek połączony jest poprzez kryterium podobieństwa. Z alfabetem fonetycznym jest zupełnie inaczej – tutaj żadna litera nie jest podobna do dźwięku, który przedstawia. Symbolizuje ten dźwięk jedynie w sposób umowny. Pismo komiksowe tworzone ręcznie wyprowadza literę z systemu znaków całkowicie konwencjonalnych nie podatnych na warianty indywidualne, nadaje słowom pewne cechy. Napisy komiksowe starają się więc swoim wyglądem graficznym przedstawić nie tylko treść literacką ale także charakter danego komunikatu.

Jeżeli chodzi o powiązania komiksu z filmem warto zwrócić uwagę, że zarówno w jednym, jak i w drugim przypadku, podstawowym elementem narracji jest kadr. Oczywiście zachodzą tu znaczące różnice – kadr filmowy jest praktycznie niedostrzegalny, nie jest elementem istotnym dla widza. Kadr komiksowy to wyraźnie wyodrębniony element, na który odbiorca musi zwrócić uwagę aby zrozumieć treść. Szukając kolejnych cech wspólnych

¹ Krzysztof Teodor Teoplitz, *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 42 – 52, 98 – 101, 104.

warto zauważyć wyszczególnione przez filmoznawców plany, identyczne dla tych obu dziedzin sztuki: ogólny (obraz miejsca akcji), pełny (postaci pokazane w całości, tło traci na znaczeniu), amerykański (postaci ukazane od kolan w górę), półzbliżenie (tło niemal wyeliminowane), zbliżenie (na przekład twarzy), detal (na przykład oko).²

Oczywiście mylnie jest stwierdzenie, że komiks od początku swojego istnienia zaczerpnął ze sztuki filmowej onomatopeje.³ Warto jednak zastanowić się nad przytoczonym przez Jerzego Szyłaka w książce *Sztuka komiksu* poglądem Maryli Hopfinger, która twierdzi, iż komiks jest dziełem ułomnie audio – wizualnym.⁴

Nie trudno się domyślić na czym owa ułomność polega – pojedyncze kadry zamiast ruchomych obrazów, onomatopeje naśladowujące dźwięki, dymki udające literaturę no i wreszcie rysunek będący jedynie bladym odbiciem rzeczywistości. Świat komiksowy to przestrzeń we wszystkich swych wymiarach u p r o s z c z o n a. Do jeszcze ciekawszych wniosków dojdziemy, gdy przypomnimy sobie same narodziny komiksu jako gatunku. Nazwa *comic* jest skrótem od angielskiego wyrażenia *comic strip*⁵ określającego krótkie, zabawne historyjki obrazkowe drukowane w amerykańskiej prasie na początku XX wieku. Rysunek humorystyczny, który towarzyszył komiksowi, jest (co podkreśla Janusz Lalewicz w książce *Przedstawianie i Znaczenie*)⁶ nie tylko uproszczony ale również celowo z d e f o r m o w a – n y .

Komiks jest zatem gatunkiem, który łącząc w sobie inne dziedziny sztuki, upraszcza je, przekształca (tworząc na przykład onomatopeje) i deformuje zarazem. Ponadto zacierają się w nim (podobnie jak w każdej innej twórczości artystycznej) elementy rzeczywiste i irracjonalne, zarówno w sferze graficznej⁷ jak i fabularnej.

Mapa, rzeczywistość, historia

Często mieszanie elementów realnych z nierealnymi przybiera formę gry, pewnej zabawy z czytelnikiem. We wstępie do komiksu Dennisa Wojdy i Krzysztofa

² Jerzy Szyłak *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000, s. 44 – 51.

³ Za pierwszy komiks uważa się powstałą w 1896 roku w Stanach Zjednoczonych serię „The Yellow Kid” autorstwa Richarda F. Outcaulta, pierwszy film dźwiękowy datowany jest na 1922 rok. Oczywiście w późniejszym okresie komiksowe onomatopeje wzorowały się na dźwiękach (a nawet scenach) filmowych, jednak z całą pewnością ich początków i genezy powstania nie możemy doszukiwać się na srebrnym ekranie.

⁴ Jerzy Szyłak, *op. cit.*, s. 13.

⁵ Dosłownie: „komiczny pasek”.

⁶ Jerzy Szyłak, *op. cit.*, s. 13.

⁷ Komiks nie może symulować rzeczywistości, gdyż przedstawia obraz uproszczony.

Gawronkiewiczza *Mikropolis: przewodnik turystyczny*⁸ tytułowa aglomeracja została niezwykle szczegółowo przedstawiona i opisana. Rozdział „informacje praktyczne” ma charakter broszury turystycznej. Na szczególną uwagę zwracają fakty dotyczące historii miasteczka – Mikropolis powstało 2000 lat temu. Jest to więc osada, która w jakiś sposób pamięta czasy dawne a nawet mityczne, przez co staje się wartościowsza. Komiks został wydany w 2001 r., cofając się w o dwa tysiąclecia dotrzemy do czasów Chrystusa a więc do okresu lepszego jakościowo.

Inne zabiegi artystyczne służące urzeczywistnieniu fikcyjnego obszaru to na przykład podanie danych meteorologicznych: średniej temperatury rocznej, wilgotności powietrza, zachmurzenia itd., które ponadto zgadzają się mniej więcej z klimatem obszaru Europy Środkowej. Można to uznać za wskazówkę prowadzącą nas do rzeczywistej przestrzeni, która została odbita w komiksie. Poza tym, we wstępie mamy zamieszczony obszerny wywiad z autorami, którzy wyjaśniają między innymi dlaczego o Mikropolis tak mało słychać w mediach. Dodatkowo Wojda i Gawronkiewicz ukazali samych siebie na fikcyjnej (zretuszowanej) fotografii z 1928 roku jako odkrywców tej metropolii. Mapa miasteczka staje się pewnym cennym obiektem, gdyż, jak czytamy, pochodzi z muzeum Guggenheima.



Możemy dostrzec, że zabawa z czytelnikiem polega tu na przekonaniu go o realności przedstawianego miasteczka. Zarówno odbiorca jak i autorzy mają pełną świadomość, iż biorą udział w grze, obie strony zgadzają się na podane zasady i razem uczestniczą w poznawaniu i przyjmowaniu fabuły utworu. Co najciekawsze – próba wiarygodnej symulacji rzeczywistości wiąże się głównie z odwołaniem jej do przeszłości. Istnienie miasta jest bardziej prawdopodobne gdy napiszemy, że swoją historią sięga początków naszej ery. Autorzy staną się wiarygodniejszymi (lepszymi) odkrywcami gdy wspomną o działalności naukowej sięgającej początków XX wieku, mapa wreszcie musi mieć podtytuł „bardzo stara”⁹ alby przestrzeń, którą ukazuje można było uznać za rzeczywistą.

⁸ Dennis Wojda, Krzysztof Gawronkiewicz, *Mikropolis: przewodnik turystyczny*, Siedmiogród, Wrocław 2001.

⁹ Ibidem, s. 8.

- A** mapa
- 1 URZĄD MIASTA
 - 2 DANCING
 - 3 RYNEK
 - 4 DOM KULTURY
 - 5 PLAC ZABAW
 - 6 ZŁOTE PIASKI
 - 7 PLANETARIUM
 - 8 DWORZEC KOLEJOWY [nieczynny]
 - 9 INFORMACJA
 - 10 POSTÓJ TAXI
 - 11 POMNIK OBRONCÓW MIKROPOLIS
 - 12 BAZAR
 - 13 KINOTEATR
 - 14 KIOSK NUMIZMATYCZNY
 - 15 ŚWIĄTYNIA
 - 16 BIBLIOTEKA
 - 17 POCZTA
 - 18 WINDA DO PIEKLA
 - 19 STUDNIA OLIGOCENSKA
 - 20 CMENTARZ
 - 21 SZKOŁA TAŃCA
 - 22 AMFITEATR
 - 23 BOISKO PIKARSKIE [w budowie]
 - 24 OGRÓD BOTANICZNY



Bardzo stara mapa Mikropolis [centrum handlowe i obłice]

© 1968 The Guggenheim Museum

- 25 DOM TOWAROWY MIKROPOL
- 26 KSIĘGARNIA MUZYCZNA
- 27 USŁUGI FOTOGRAFICZNE
- 28 ZAKŁAD POGRZEBOWY
- 29 BAR 52
- 30 BIWAK
- 31 PENJONAT IM. HENRYKA KOPERNIKA
- 32 STACJA TELEWIZJI LOKALNEJ
- 33 APTEKA
- 34 SALON FRYZJERSKI
- 35 POMNIK PIOTRA KAWECKIEGO
- 36 PUNKT WIDOKOWY
- 37 FABRYKA KOSTKI ROSOŁOWEJ

LOKALIZACJA MIESZKAŃCÓW

- 38 OZRABAL Z BABCIA
- 39 ZOSIA Z RODZICAMI
- 40 BRUTUS Z RODZICAMI
- 41 BRUNO
- 42 SAM
- 43 BORYS
- 44 DOKTOR MURNAL
- 45 TORSTEN Z OJCEM
- 46 PANNA JULIA
- 47 ARKONOWIE

Widoczna jest w tych rozważaniach koncepcja Mircea Eliadego.¹⁰ Czas prapoczątku ma wartość i funkcję wzorcową. Stworzony i ustanowiony przez bogów, w którym to istoty nadludzkie dopełniły swych dzieł, dla człowieka religijnego jest jedynym czasem w pełni wartościowym i r z e c z y w i s t y m . Rozumiemy teraz jak bardziej wiarygodne staje się Mikropolis powstałe w czasach Chrystusa.

Plan miasteczka jest bardzo szkicowy, uproszczony i niewyraźny. Przedstawienie takie z pewnością jest celowe, odnosi się do „wiekowości” mapy. Starsza, być może jedyna i unikatowa, również wydaje się wiarygodniejsza od szczegółowo wykonanego rysunku. Niekompletnością oraz pewnymi charakterystycznymi deformacjami, takimi jak źle odmierzone kąty i odległości, charakteryzują się plany poznawcze.¹¹ Trudno oczywiście w tym przypadku sądzić, czy mapa Mikropolis jest narysowana poprawnie, gdyż nie ma ona odzwierciedlenia w rzeczywistości a jedynie w rysunkach i treści komiksu. Co więcej należy nawet uznać, że to fabuła i warstwa graficzna jest wyjaśnieniem mapy a nie odwrotnie.

Rzeczą jednak znamioną dla tzw. planów poznawczych jest przecenianie wielkości ulubionych, lub ważnych obiektów, z którymi autor jest szczególnie związany. Podobną sytuację obserwujemy w *Przewodniku turystycznym*. Domy głównych bohaterów, miejsca, które są powiązane z treścią oraz punkty charakterystyczne dla miasta jako takiego zostały wyszczególnione i opisane.

W książce Ewy Rewers *Post – polis: wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta* czytamy: „Na mapach świata miasta zaznacza się czerwonymi lub czarnymi plamami, które tworzą sieć punktów organizujących porządek czytania mapy. Podobnie sieć czerwonych plam (...) ułatwia podróżnym orientację w rzeczywistej przestrzeni”.¹² Zauważmy, że plan Mikropolis składa się praktycznie wyłącznie z punktów. To właśnie te wyróżnione miejsca tworzą i organizują przestrzeń, stanowią podstawę, główny trzon wokół którego, dopiero na drugim planie, możemy dostrzec dalsze, mniej istotne części miasta. Obiekty wyszczególnione w Mikropolis nie są powiązane jedynie z fabułą i bohaterami komiksu ale wychodzą również poza jego treść, łącząc się ze światem rzeczywistym, z rzeczywistą przestrzenią miejską. Wyróżnione elementy takie jak: rynek, dworzec kolejowy, urząd, świątynia, cmentarz, fabryka, bar, poczta, dom towarowy i inne są p o d s t a w o w y m i

¹⁰ Mircea Eliade, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, wybór Marcin Czerwiński, przeł. Anna Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1974.

¹¹ Paul Bell, *Psychologia środowiskowa*, przeł. Maria Lewicka, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004.

¹² Ewa Rewers, *Post Polis: wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005, s. 84.

elementami miasta. Bez nich żadna aglomeracja miejska, nie tyle, że nie mogłaby istnieć (co jest oczywiście równie prawdopodobne) ale na pewno byłaby o wiele uboższa. Punkty na mapie Mikropolis możemy nazwać ogniskami kulturowymi, korespondującymi ze współczesnymi miejskimi realiami (na przykład studnia oligoceńska, która w dzisiejszych czasach stała się niemalże instytucją integrującą mieszkańców).¹³

Plan Mikropolis został zatem zdeformowany i uproszczony (uboższy rysunek, przestrzeń praktycznie ograniczona do czterdziestu dziewięciu najważniejszych punktów charakterystycznych dla „miasta jako takiego” i dla fabuły komiksu). Mapa łączy również w sobie elementy rzeczywiste i irracjonalne (winda do piekła).

Miasto i przestrzeń

Analizując poszczególne elementy przestrzeni miejskiej należy przede wszystkim zastanowić się nad sposobem ich przedstawiania oraz rolę jaką pełnią. Nie bez znaczenia pozostaje również konfrontacja komiksowego świata przedstawionego z rzeczywistością.

Niezwykle wymowny jest już pierwszy kadr *Przewodnika turystycznego*.¹⁴ Na głównym planie została przedstawiona ulica, w tle mamy zarys miasteczka, zza horyzontu wyłania się taksówka.



Zwróćmy uwagę jakemu zakrzywieniu została poddana przestrzeń. Horyzont ma formę kulistą.¹⁵ Znajdujemy się w zupełnie innej rzeczywistości, która

rządzi się swoimi prawami. Taki sposób przedstawienia może jednocześnie przywoływać na myśl małą planetę, symbolizować odrębny mikroświat, do którego odwołuje się przecież tytuł komiksu. Co więcej, doskonale została tutaj ukazana kinetyczność miasta, opisana we wspomnianej przeze mnie książce Ewy Rewers.¹⁶ Miasto wyłania się zza horyzontu i względem obserwatora nie jest statyczne. Objawia się mu bardzo powoli w miarę jak ten się

¹³ Zob. Dennis Wojda, Krzysztof Gawronkiewicz, *op. cit.*, s. 8.

¹⁴ *Ibidem*, s. 12.

¹⁵ Inne przykłady podobnie ukazanej przestrzeni: *ibidem*, s. 17, 62.

¹⁶ Ewa Rewers, *op. cit.*, s. 80, 81.

do niego zbliża. Pojawianie się metropolii jest rodzajem wydarzenia, które kontrastuje z przestrzenią nie – miejską. Jest wreszcie punktem odniesienia i celem wędrówki dla podróżnika.

Co najistotniejsze – obiekty przypisane do głównych bohaterów (domy, w których mieszkają) są wyraźnie wyodrębnione i często wystawione na pierwszy plan. Narysowane grubszą kreską i z większą dbałością o detale (mimo, iż i tak odwzorowują rzeczywistość w sposób uproszczony) oddzielają się i kontrastują ze schematycznym



tłem. Tak przedstawiony został dom poety Brunona, za którym dopiero widać niewyraźną panoramę miasta. Dom Doktora Munraua stoi na odludziu.¹⁷ Obowiązująca hierarchia ważności planów sprawia, że perspektywa niemalże zanika lub zostaje drastycznie uproszczona. Liczne elementy (w tym postaci) ulegają geometryzacji.

Oczywiście, wyróżnieniu podlegają nie tylko obiekty tożsame z głównymi bohaterami ale także te, które są niezbędne w każdej metropolii. Bardzo wyraźnie wyodrębniony został bar. Co ciekawsze, jest on przykładem jak bardzo i jak płynnie w komiksie przestrzeń trwała przechodzi w półtrwałą. „Bar 52” pojawia się w różnych miejscach, raz jest wyraźnie wpisany w krajobraz miasta, raz zupełnie od niego oderwany.



Kolejnym ciekawym elementem na trwale już zakorzenionym w naszej kulturze, jest ławka, pełniąca w komiksie (podobnie jak i w rzeczywistości) między innymi funkcję integracyjną. W parku w *Mikropolis* jest to miejsce spotkań najmłodszych bohaterów.

Warto przyjrzeć się problemowi środowiska w komiksowym miasteczku. Zdaniem specjalistów badających wrażenia estetyczne widoki naturalne o wysokim kontraście oraz

¹⁷ Widać tu wyraźnie odwołanie do kultury popularnej. Stary dom na odludziu to motyw (znak, symbol) powracający w wielu horrorach, często wykorzystywany na przykład w powieściach Stephen Kinga.

te w których wyeksponowane zostały czyste barwy mają pozytywną ocenę wśród widzów. W przestrzeni miejskiej jednak kontrast nie jest pożądany, stąd też na przykład wszelkiego rodzaju reklamy (głównie bilbordy) burzą pewien ład i porządek estetyczny.¹⁸ Przyroda w Mikropolis w większości przypadków została sprowadzona na dalszy plan. Stanowi tło dla rysunków lub jest w ogóle nieobecna. Jeśli elementy środowiska przyrodniczego wystawiane są na pierwszy plan, są to najczęściej stare spróchniałe drzewa itp. Możemy zatem zauważyć pewną niechęć lub obawę autorów w przedstawianiu bujnej zieleni oraz łączenia jej z przestrzenią miejską.

Mikropolis charakteryzuje się specyficznym rytmem i harmonią.¹⁹ Nie jest to jednak rytm gwałtowny – ogrom stymulacji został tutaj ograniczony do minimum. Miasto jest wyciszone i spokojne (nie ma w nim ani jednego bilbordy reklamowego). Takie przedstawianie jest w komiksach dość rzadkie, z reguły bowiem aglomeracja miejska ukazywana jest ekspresyjnie jako coś gwałtownego i brutalnego. Akcja dzieje się głównie w nocy a przestępczość (w rzeczywistości zjawisko marginalne) zostaje wyolbrzymiona, do przesady hiperbolizowana. Przyroda niemal zupełnie zanika.²⁰

W utworze Wojdy i Gawronkiewicza mamy jednocześnie odwrócenie gwałtownego rytmu miasta, jak również zmianę w sposobie przedstawiania zła. Zauważmy, że w tej komiksowej metropolii próżno jest szukać jakichkolwiek postaci stricte negatywnych. Na mapie nie doszukamy się też tak ważnej instytucji jak posterunek policji, co może świadczyć, iż przestępczość w ogóle w Mikropolis nie istnieje. Świat przedstawiony nie jest jednak enklawą spokoju, zło również się tu objawia, jednak w zupełnie innej formie.

Oś świata

Bardzo często powracającym motywem w wielu kulturach, jak również w literaturze są irracjonalne i niezwykle tereny położone na obrzeżach miast lub z dala od nich. Jeśli jakakolwiek osada ludzka kojarzy nam się ze społecznością, społeczność natomiast z kulturą, to przestrzenie oddalone od miast będą zawsze dzikie i niezwykle. Tożsame z naturą a nawet z zaświatami.

¹⁸ Zob. Paul Bell, *op. cit.*

¹⁹ Zob. Ewa Rewers, *op. cit.*, 61 – 69.

²⁰ Przykłady komiksów, w którym miasto zostało przedstawione jako siedlisko zła: Jeph Loeb, Jim Lee, *Batman: Hush*, DC Comics, New York 2003; Frank Miller, *Sin City*, przeł. Tomasz Kreczmar, Egmont Polska, Białystok 2005.

Niezwykłe zdarzenia dzieją się w *Świteziance*²¹ Adama Mickiewicza. W krajobrazie naturalnym, przy jeziorze Świtezianka rzeczywistość miesza się z irracjonalnością. Bohater prowadzi konwersacje z istotami fantastycznymi oraz, co niezwykle istotne, przenosi się do innego świata. W *Odysei* Homera Kirke, wyjaśniając Odyseuszowi gdzie znajduje się przejście do Hadesu, również podaje miejsca oddalone od skupisk ludzkich.²² W komiksie Wojdy i Gawronkiewicza Ozrabal (udający się z misją uwolnienia babci) znajduje windę do piekła właśnie na peryferiach miasta.²³



Zejście do zaświatów jest niezwykle ważnym elementem, doskonale ukazującym charakter Mikropolis, jak również oniryczny aspekt całego

komiksu. Winda²⁴, jako specyficzny rodzaj *axis mundi* łączy dwa światy – ziemską rzeczywistość i piekło – oraz umożliwia przejście z jednego rejonu kosmicznego do innego. Odwołując się do koncepcji Mircea Eliadego możemy stwierdzić, że przestrzeń zostaje tu przerwana – sacrum dotyka świata realnego.²⁵ Jednak czy tylko winda, leżąca gdzieś na pograniczu miasta, jest obszarem uświęconym? Wydaje się, że całe miasteczko jest swoistą osią świata. Ozrabal dostawał przecież listy od babci z Raju (jeszcze przed przeniesieniem jej do krainy cieni), wcale w tym celu nie korzystając z jakiegokolwiek windy. Łączność z niebiosami utrzymuje się więc na przestrzeni całego miasta. Mikropolis jest obszarem niezwykłym, świętym, co wyjaśniałoby liczne niewiarygodne zdarzenia jakie w nim zachodzą oraz łączyłoby się świetnie z samą historią tej metropolii.

Czas

Każdy komiks odwzorowuje rzeczywistość określoną w pewnej jednostce czasu historycznego, najczęściej lata podawane w scenariuszach liczone są od narodzin Chrystusa.

²¹ Adam Mickiewicz, *Świtezianka*, [w:] *Adam Mickiewicz: wiersze*, oprac. Czesław Zgorzelisk, Czytelnik, Warszawa 2002.

²² Homer, *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich, Wrocław 1991, 2003, s. 207.

²³ Dennis Wojda, Krzysztof Gawronkiewicz, *Mikropolis: moherowe sny*, Mandragora, Wrocław 2004, s. 11.

²⁴ Co ciekawie – winda, a nie kościół.

²⁵ Mircea Eliade, *op. cit.*

Nawet jeśli mamy do czynienia z akcją sadzoną w nieokreślonej dokładnie przyszłości, to wiemy przecież, że dzieje się ona w czasie który dopiero nastąpi. Punktem odniesienia jest tu data wydania komiksu. Co więcej – okresu historycznego zawsze możemy się domyślić po warstwie graficznej, dialogach itp.

Poszczególne odcinki (na przykład zeszyt, pasek w gazecie lub cały tom) to fragment czasu historycznego, który powraca, o d n a w i a s i ę w kolejnej części danej komiksowej noweli. W przypadku *Mikropolis* jest to najpewniej przełom XX i XXI wieku – ten okres jest odbity w fabule i rysunkach. Każdy poszczególny pasek komiksowy (zanim powstał zbiór *Przewodnik turystyczny*) był drukowany w piątkowym dodatku do Gazety Wyborczej. Data kolejnego wydania ciągle się zmieniała, jednak czas historyczny przeniesiony do komiksu odnawiał się co piątek pozostając niezmiennym. Należy również zwrócić uwagę na fakt, iż bohaterowie stworzeni przez Wojdę i Gawronkiewicza nigdy się nie zestarzejają: Ozrabal i Zosia zawsze będą dziećmi, Doktor Murnau – sędziwym starszym panem. Co więcej – wątpliwe są jakiegokolwiek drastyczne i s t a ł e zmiany w ich sposobie ubierania. Odnawialność czasu sprawia ponadto, iż postaci te stają się odporne na wszelkiego rodzaju urazy – Bruno w odcinku „Poeta, śmierć i zupa cebulowa” odcina sobie przez przypadek dwa palce²⁶. W kolejnej historyjce jest już cały i zdrowy.

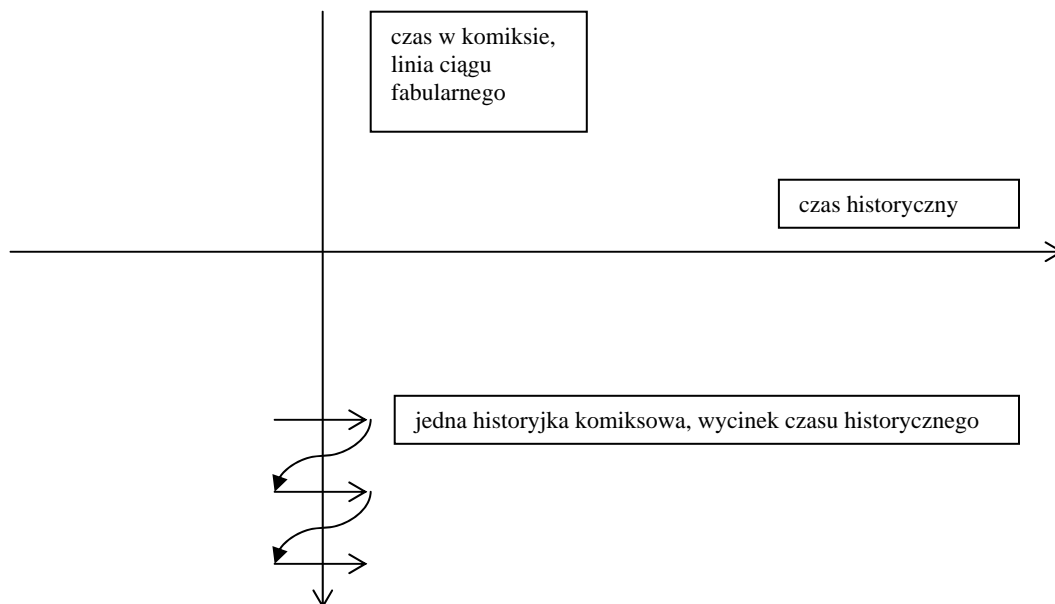
Nie jest jednak prawdą, że czas komiksowy jest jedynie czasem cyklicznym. Jest on jednocześnie liniowy, gdyż wyraźnie wyczuwamy, iż fabuła łączy się z poszczególnymi odcinkami. Niekiedy ta oś jest wyraźnie widoczna. Komiks o przygodach Batmana wydawany był w Polsce co miesiąc, praktycznie przez całe lata dziewięćdziesiąte. Czas odnawiał się wraz z każdym nowym odcinkiem (bohaterowie nie starzeli się)²⁷ jednak poszczególne części łączyły się niejako ze sobą i tworzyły jeden ciąg fabularny – oponenci powracali, Mroczny Rycerz mścił się za urazy z przeszłości itd.

W *Mikropolis* linia ciągu fabularnego łącząca poszczególne epizody nie jest tak wyraźna – w kilku historyjkach pojawiają się wzmianki o lądowaniu przybyszów z innej planety, którzy w późniejszych odcinkach faktycznie przybywają do miasteczka (jako wybawcy świątecznych choinek).

²⁶ Dennis Wojda, Krzysztof Gawronkiewicz, *op. cit.* s. 19.

²⁷ W Stanach Zjednoczonych komiksy o bohaterach takich jak Batman, czy Superman wydawane były przez kilka dekad – w fabule postaci te nie postarzały się nawet o rok.

Model czasu w komiksie



W komiksie Wojdy i Gawronkiewicza dostrzec możemy liczne inspiracje filmem i literaturą (operowanie symbolami) jak również kulturą ludową. Istotny dla samej treści jest już podział na dzień i noc. W kulturze społeczeństw pierwotnych noc była przeważnie kojarzona ze złymi mocami, był to czas diabelskich sił i licznych demonów. Jeśli Bóg tak często utożsamiany jest ze słońcem, wszystko co dzieje się w nocy nie jest już pod rządami boskimi. Dlatego właśnie nocą Ozrabal może zejść (a raczej zjechać) do piekła.

Niebezpieczne, dziwne zdarzenia występują również w okresie pełni księżyca oraz o północy. Wiąże się to z kulminacją czasową oraz pewnym rodzajem przejścia (miedzy jedną dobą a drugą). Również jest to okres (moment), w którym dzieją się rzeczy niezwykle a nawet niebezpieczne. O dwunastej w nocy, przy pełni księżyca sterta śniegu w domu Ozrabala stopniała i ujawniła Pana Borysa, o północy przybyła z Raju Babcia, o tej samej godzinie Ozrabal uciął głowę wujkowi.





Na uwagę zwraca również uderzenie pioruna, które w dzisiejszej kulturze stało się już utartym symbolem. W tradycji ludowej błyskawica uderzająca o ziemię była tożsama z otwieraniem się bram Niebios. Jeśli temu wydarzeniu tak często towarzyszy godzina dwunasta oraz pełnia księżyca, znaczy to, iż wszystkie te czynniki zbliżają nas do pewnej sfery związanej z zaświatami. Przejście jednej doby w drugą oraz wpływ sfery sacrum (otwarcie się niebios) możemy skojarzyć ze śmiercią, przeniesieniem duszy do z jednej rzeczywistości do drugiej.

Komiks i świadomość

Obraz świata przedstawionego w komiksie odwzorowuje rzeczywistość przy jednoczesnym jej uproszczeniu i zdeformowaniu. Ukazanie poszczególnych obiektów, postaci jak również całego miasta sprowadza się do przedstawienia symbolicznego. Mikropolis jest symbolem współczesnej aglomeracji miejskiej, obrazuje w krzywym zwierciadle²⁸ rzeczywistość przełomu XX i XXI wieku. Jest to jednak przestrzeń na poły irracjonalna, oniryczna, dodatkowo odwołująca się do świadomości dzisiejszego społeczeństwa – ukazuje jego obawy, dążenia oraz tło na którym się znajduje – kulturę masową.

²⁸ Słońce w Mikropolis wschodzi na zachodzie.

Bibliografia:

- Bell Paul, *Psychologia środowiskowa*, przeł. Maria Lewicka, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004.
- Eliade Mircea, *Mit wiecznego powrotu*, przeł. Krzysztof Kocjan, KR, Warszawa 1999.
- Eliade Mircea, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, wybór Marcin Czerwiński, przeł. Anna Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1974.
- Homer, *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich, Wrocław 1991, 2003.
- Mickiewicz Adam, *Świtezianka*, [w:] *Adam Mickiewicz: wiersze*, oprac. Czesław Zgorzelisk, Czytelnik, Warszawa 2002.
- Rewers Ewa, *Post Polis: wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.
- Szyłak Jerzy, *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000.
- Szyłak Jerzy, *Komiks: świat przerysowany*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000.
- Teoplitz Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa 1985.
- Wojda Dennis, Gawronkiewicz Krzysztof, *Mikropolis: moherowe sny*, Mandragora, Wrocław 2004.
- Wojda Dennis, Gawronkiewicz Krzysztof, *Mikropolis: przewodnik turystyczny*, Siedmiogród, Wrocław 2001.