

Komiksowa nostalgia

Michał Błazejczyk

Motywen, powracającym w wielu komiksach Krzysztofa Gawronkiewicza, jest nuta nostalgii, przenikająca ich warstwę plastyczną i graficzną. Jego rysunki zawsze wydają się jedną nogą tkwić w przeszłości.

Krzysztof Gawronkiewicz podejmował w swojej dotychczasowej twórczości szereg tematów i gatunków, posługując się przy tym kilkoma odrębnymi stylami graficznymi. W jego najbardziej znanych pracach ta różnorodność zrównoważona jest obecnością łączącej je cechy: nostalgii. Według „Innego słownika języka polskiego” (Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000), nostalgia to „uczucie smutku i tęsknoty do czegoś, co minęło bezpowrotnie lub jest niedostępne”. Jak dalej zobaczymy, cecha ta dotyczy rysunku Gawronkiewicza na dwóch poziomach: w jego podstawowej warstwie plastycznej – czyli tego, *jak* dany komiks został narysowany – oraz w warstwie odwzorowań – czyli tego, *co* konkretnie zostało narysowane.

Pierwszym przykładem, ilustrującym tę tezę, niech będzie „Burza” do scenariusza Macieja Parowskiego, opublikowana w antologii „Wrzesień. Wojna narysowana”. Poza „Burzą” i jeszcze jednym komiksem, utrzymanym w konwencji humorystycznej, pozostałe prace z tego zbioru pod względem rysunkowym ukazują na różne sposoby kilka powtarzających się motywów: przemoc, śmierć, niebezpieczeństwo. Na arsenal przedstawień składają się w nich nawiązania graficzne do powszechnych wyobrażeń o II Wojnie Św., rozpowszechnionych głównie przez filmy. Znajdziemy tam liczne sceny potyczek, bohaterских wyczynów, obozów koncentracyjnych, mordowanych dzieci. Przedstawienia te mają za zadanie wzbudzić w czytelniku uczucia takie jak gniew, bezsilność, współczucie, wzruszenie, patriotyzm.

„Burza” – opublikowana, co ciekawe, na samym końcu antologii – wyraźnie odróżnia się w warstwie graficznej od innych komiksów z tego zbioru. Już technika zapowiada zmianę akcentów: płatanina cieniutkich linii, układających się w delikatne rysunki; plamy czerni rzadkie i na ogół stonowane obecnością białych kropeczek. Kontrastuje to z zastosowanymi w większości komiksów w antologii dużo grubszymi konturami, gubiącymi detale, ale za to podkreślającymi emocje i dynamikę akcji. W „Burzy” nie znajdziemy ponadto ani jednej sceny walki, mimo że bez trudu można sobie wyobrazić taką realizację koncepcji tego scenariusza, która położyłaby dużo większy nacisk na działania wojenne. W komiksie tym nie ma wreszcie wyrazistych bohaterów, co też – choć tym razem na poziomie scenariusza – odbiega od innych opowieści zebranych w antologii i ogólnie od większości kulturowych przekazów na temat wojny.

Istotne jest jednak nie tylko to, jak została zrealizowana „Burza” na poziomie plastycznym; jeszcze ważniejsza jest warstwa znaczeń i nawiązań, niesionych przez składające się na ten komiks obrazy. Rysunki Gawronkiewicza nawiązują do szeregu kulturowych ikon tamtych czasów, takich jak sterowce, aktorka Marlena Dietrich, pokaźne odbiorniki radiowe, samochody o ob-



Taksówka w „Tabula rasa” i radiowóz w „Esencji”. Jaka to epoka?

łych kształtach, dzieci sprzedające gazety i – przede wszystkim – pełna przepychu architektura i wystrój wnętrz. Nagromadzenie tych odwołań sprawia, że z „Burzy” emanuje tęsknota do przeszłości, która już nie wróci. W alternatywnej rzeczywistości, stworzonej przez Gawronkiewicza i Parowskiego, heroizm, poświęcenie i śmierć nie są potrzebne – brakuje zatem również ich graficznych wyznaczników, zarówno w stylu, jak i w treści obrazowania.

Podobną wizję stolicy Polski znajdziemy w „Esencji”, mimo że od „Burzy” różni ten komiks prawie wszystko. Akcja tej opowieści toczy się we współczesnej Polsce, ale Gawronkiewicz uparcie pokazuje nam Warszawę, pamiętającą czasy przedwojenne, w najlepszym razie – z czasów socjalizmu (jedynym znaczącym wyjątkiem jest nowa biblioteka uniwersytecka, str. 14-15). W odróżnieniu od „Burzy”, w „Esencji” stolicę bardzo nadgryzł zęb czasu: odłupane tynki, zaniedbane podwórka i przede wszystkim brzydkie, lepzące się od brudu i starości wnętrza. Kolorystyka jest odpowiednio dopasowana: szarości, beże, sprane zielenie i błękity dopełniają obrazu degeneracji i miernoty, będących udziałem głównego bohatera.

Nad „Esencją” unosi się poświata bezlitosnego naturalizmu, znanego z literatury końca XIX wieku. Smutek, beznadzieja i czarny humor łączą się tam z tą samą nostalgią, która tak silnie piętno odcisnęła na „Burzy”: tęsknotą do minionego świata, do dawnej epoki, która jednak tym razem w świecie przedstawionym nie trwa, ale powoli ginie. Efekt ten zostaje podkreślony za pomocą obrazów wnętrz o ozdobnych framugach (tyle zostało z ich dawnej świetności), powązkowskich nagrobków, staroświeckiego sprzętu aptekarskiego, niemodnych dziś kapeluszy, samochodów policyjnych z minionej epoki i – przede wszystkim, tak jak w „Burzy” – architektury dawnej Warszawy. Nostalgia ma tym razem odcień szubieniczny, ale została zrealizowana graficznie w sposób niemal identyczny: przy pomocy rysunków, na które składają się finezyjne, cienkie, lekko drżące linie.

Podobna koncepcja graficzna występuje w komiksie Gawronkiewicza pt. „Tabula rasa” do scenariusza Dennisa Wojdy,

publikowanym cyklicznie w „Arenie Komiks” w latach 2000-2001. Wprawdzie postacie ludzkie są tam przedstawione mniej realistycznie, to pozostałe elementy graficzne noszą podobieństwo do „Esencji” i „Burzy”. Znajdziemy tam więc liczne, choć nie odgrywającej aż tak centralnej roli, przedstawienia Warszawy. I tym razem mamy do czynienia z mieszanką odniesień do epoki socjalistycznej i przedwojennej. W „Tabula rasa” ponownie pojawiają się też obrazy Warszawy nadgryzionej zębem czasu, mało estetycznych pomieszczeń, klatek schodowych i zaułków. Nie można mówić tu o inspiracjach około-trupistycznych, jak w „Esencji”, ale i tym razem takie nawiązania graficzne pomagają budować atmosferę duszności i tajemniczości.

Jak już wspomniałem, architektura odgrywa w „Tabula rasa” mniej prominentną rolę, ale jest w tle obecna dość często. Tym razem, obok delikatnych i szczegółowych rysunków detali architektonicznych, pojawia się kilka przedstawień bardziej schematycznych, często dotyczących osiedli mieszkaniowych epoki powojennej. Jeśli do tego dodamy raczej staroświeckie ubiory postaci oraz fakt, że samochodami najbardziej wyraźnie obecnymi w komiksie są mały i duży Fiat, staje się jasne, że nostalgia jest pod względem wizualnym motorem napędowym także i tego komiksu.

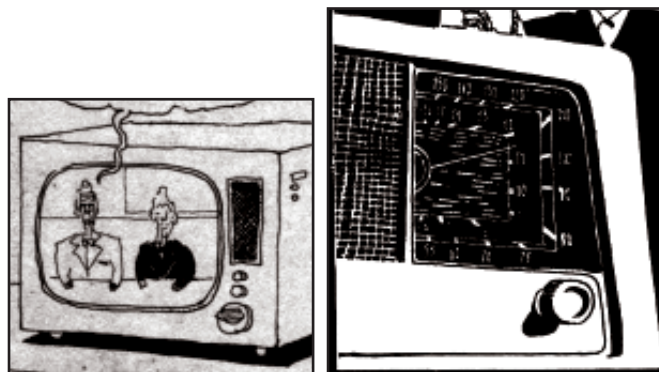
Istotny w „Tabula rasa” jest też sposób nałożenia koloru: tzw. metoda laserunkowa, przypominająca akwarelę. (Niestety, tylko część plansz została opublikowana w kolorze). Efekt jest podobny do „Esencji”, ale kolory są mniej jednolite i przy ich pomocy rysownik wprowadza również cieniowanie, co w „Esencji” nie ma miejsca. Technika ta jest delikatna, miękka, wprowadza zadumę i spokój, mimo że fabuła nie stroni od dramatyzmu i dynamiki; idealnie pasuje do zakładanego przeze mnie nostalgicznego charakteru rysunków w tym komiksie.

Warszawa jest tematem i miejscem akcji wielu komiksów Gawronkiewicza – ale nie wszystkich: Mikropolis jest miastem całkiem wymyślonym (choć takie postawienie sprawy na pewno zezłościłoby jego odkrywców). Na kartach albumów jemu poświęconych, zaduma, smutek i melancholia są niemalże namalowane. Tym, co dodatkowo nadaje im charakter nostalgiczny, są elementy graficzne, zrealizowane w sposób opisany powyżej dla „warszawskich” komiksów, choć w nieco zmienionej postaci.

Nostalgia w „Mikropolis” ujawnia się przede wszystkim w zdumiewającym wizualnym podobieństwie tego miasteczka do niejednej prowincjonalnej polskiej miejscowości z lat 80. XX wieku. Znajdziemy tam wszystko: od szarych bloków, ponurych dzielnic przemysłowych i towarzyszącej im starszej, bardziej klasycznej zabudowy, przez stare autobusy i przystanki oznaczone dużą żółtą literą „A”, po staroświeckie radia, kaloryfery i brzytwy do golenia. W żadnym z dwóch tomów „Mikropolis” nie natknąłem się na choćby jedno znaczące graficzne świadectwo społecznej rzeczywistości potransformacyjnej. Wrażenie nostalgii



Przystanek autobusowy w „Mikropolis”, jakby żywcem z lat 70.



Telewizor w „Mikropolis” i radio w „Świątokradztwie”.

pomagają też budować inne elementy rysunku, na przykład kolorystyka oraz to, że wielu bohaterów i bohaterki ma obfite, fantazyjne, staroświeckie fryzury.

Dodatkowo, w pierwszym tomie „Mikropolis”, „Przewodniku turystycznym”, znajdziemy historyjki stylizowane na poźółkle i podniszczone karty z gazetki pochodzącej rzekomo z 1948 roku. Pod względem treści rysunków i techniki ich wykonania (poza brakiem koloru), Mikropolis w nich przedstawione jest identyczne z miasteczkiem ukazany w reszcie albumu, więc jasne jest, że to zabieg formalny, mający budować „legendę” Mikropolis. Stylizacja taka jednak podkreśla, że miasteczku bliżej jest do przeszłości niż do współczesności.

„Achtung Zelig!” to kolejny znany komiks Gawronkiewicza, tym razem zrealizowany do scenariusza Krystiana Rosińskiego vel Rosenberga. Nie jest to komiks „warszawski” – ani nawet „miejski”. Nie można też w jego przypadku mówić o nostalgiczności jako o wiodącej cesze rysunku. Wiąże się to mniej z techniką wykonania ilustracji, która jest zbliżona do innych prac rysownika, choć ma szereg cech specyficznych, a bardziej z innym doбором przedmiotów przedstawień: mniejszą ilością drugoplanowych detali i brakiem obrazów budowli – a to są właśnie elementy, których sposób przedstawienia w omówionych wcześniej albumach wprowadzał nostalgię.

Okazuje się jednak, że i w „Achtung Zelig!” Gawronkiewicz umieścił szereg przedstawień, które można odczytać jako nostalgiczne. Przede wszystkim są to krajobrazy, obecne w tym albumie bardzo często. Fantazyjnie powyginane konary drzew, brzożowe zagajniki, osnute mgłą łąki, błotniste polne drogi, a w pierwszej kolejności: archetypiczna wierzba na okładce – wszystkie wyraźnie nawiązują do romantycznej tradycji narodowej. Podobne skojarzenia wywołują towarzyszące bohaterom w podróży dzikie zwierzęta, np. wielokrotnie widoczny na niebie orzeł, albo epizodycznie pojawiające się bóbr, jeź i lis. Inny rodzaj nostalgii – nawiązania do dzieciennych lat – przywołują obrazy kotów, szczególnie – kociaka w koszyku i późniejsza scena zwrócenia go matce.

Powyższa analiza nie ma za zadanie sugerować, że Krzysztof Gawronkiewicz celowo skierował tak wiele narysowanych przez siebie komiksów na tory nostalgii. Mogły mu przyświecać inne cele, np. budowanie atmosfery albo względy natury czysto estetycznej. Nie twierdzę też, że rysownik ten jest miłośnikiem minionych epok historycznych np. pod względem politycznym. Tego typu wnioski są nieuprawnione. Fakt jednak pozostaje faktem: wielu czytelników tych komiksów odnajdzie w zawartych w nich rysunkach nutę nostalgii, tęsknoty i zadumy. Światy z komiksów Gawronkiewicza uparcie nie chcą podbiec do przodu i dogonić współczesności.