

DANIEL KALINOWSKI
Akademia Pomorska w Słupsku

Pomorze (prze)rysowane. Poetyki historyzmu i lokalności w świecie komiksu

Komiks to odrębna ekspresja artystyczna, która jako przemyślana strategia estetyczna pojawiła się w XIX wieku, w następnych zaś dekadach XX wieku występowała w stale rozwijających się poetykach i technikach wyrazu. Największą dynamikę rozwoju komiksu można było zaobserwować w ostatnich dziesięcioleciach XX wieku wśród zjawisk artystycznych, które wywodząc się od fenomenów kultury popularnej, doprowadziły do wykształcenia się własnego aparatu krytycznego, środowiska odbiorczego i silniej obecności w sferze kultury współczesnej (literatura, film, nowe media) (Dunin 1972; Przybylski 1980; Toeplitz 1985; Szyłak 1998; Skrzypczyk 2002; Gąsowski 2016). Wyemancypowanie się komiksu spośród różnych form sztuki współczesnej i coraz śmielsze wchodzenie w nowe konteksty kulturowe sprawia, że stał się on medium wchłaniającym w swój świat składniki innych dziedzin działań artystycznych. Nie jest więc literacko-graficzną formą, która by miała wyłącznie wyrażać schematyzm i modelowość kultury popularnej czy masowej. Mnogość stylów, szkół i autorów komiksów sprawiają, że świat pisany/rysowany daje się rozpatrywać ze względu na światopogląd, generację, środowisko twórców, poetyki wyrazu. Już wstępne rozeznanie wśród form współczesnego komiksu pozwala wysnuć myśl, że można go sytuować w świetle współcześnie uprawianych: historii, filozofii czy socjologii. Sytuacja interdyscyplinarności zachęca

do takiego odbioru, w którym na równych prawach są postrzegane składniki literackie, wizualne i światopoglądowe (Szyłał 1996, 2000b; Skrzypczyk 2001; Frąszczak 2014). Jeśli użyć typologii komiksu, można wówczas dokonać podziału istniejących gatunków ze względu na stylistyczno-temporalne ukształtowanie przedstawionego świata (Szyłał 2000a; Birek 2014; McCloud 2015). Pojawia się zatem możliwość sformułowania charakterystyki komiksu historycznego, współczesnego i futurystycznego. W każdym zaś z typów wyrazu występuje sfera interpretacyjnego opisu: wymiaru literackiego (typ bohatera, fabuła, koncepcja przestrzeni), wymiaru wizualnego (techniki oraz formy typu: prowadzenie linii, kolorystyka czy kadrowanie), wreszcie wymiaru światopoglądowego (realizm, utopia czy antyutopia).

Jak wobec owych uwag wygląda kwestia wywołanego w tytule niniejszego tekstu „komiksu pomorskiego”? Podstawą wyodrębnienia takiego terminu jest temat. Jeśli wydarzenia komiksu rozgrywają się w historycznej przestrzeni geograficzno-terytorialnej Pomorza (Wschodniego i Zachodniego na terytorium Polski, Kaszub a także Pomorza Przedniego na obszarze Niemiec), wówczas zarysowuje się przedmiot interpretacyjnego opisu. Dla poniższych charakterystyk wybieram kilka wydawnictw komiksowych, w których autorzy scenariuszy i rysownicy przedstawiają Pomorze i jego subregiony w poetykach historyzmu oraz lokalności. Poetyka historyzmu przywołana w tym tekście odnosi się głównie do „przerysowanych” przez autorów komiksu dawnych wydarzeń i osób, które wciąż są obecne w świecie wartości współczesnego odbiorcy kultury. Z kolei lokalność zasadza się na eksploataowaniu znaków kulturowych związanych z Pomorzem Zachodnim, Wschodnim i Kaszubami (miejscowości, obszarów geograficznych, społeczności), które stają się w komiksie najważniejszą i niemal samowystarczającą przestrzenią narracji. Taka historyczno-lokalna sytuacja powoduje, że komiks o Pomorzu zaczyna być przykładem ekspresji identyfikacyjnej, która staje się coraz ważniejsza przy samookreśleniach środowiskowych, politycznych, etnicznych czy narodowych. Oczywiście inne regiony Polski także mają swoje realizacje komiksowe (np. śląska antologia *Fest*), jednakże specyfiką pomorską jest to, że szczególnie dobrze widać tutaj niektóre z problemów centro-peryferyjnych, np. Pomorze Zachodnie jako przestrzeń „oswajana” przez polski dyskurs kulturowy po 1945 roku albo Kaszuby jako region wyrazisty w swej odmiennej od ogólnopolskiej historii i posiadający odrębny język słowiański. Komiksy pomorskie nie są może najsilniejszymi formami kulturowymi w porównaniu do wytworów pomorskiego środowiska literackiego czy plastycznego, jednakże ich oryginalność oraz estetyczna świeżość sprawiają, że są bardzo atrakcyjnymi środkami przekazu.

1. Historyzm w komiksie

Za historyzm jako poetykę komiksu można rozumieć dominację elementów tematyczno-przedstawieniowych, które odnoszą się w relacji mimetyczno-memuarnej do dawnej rzeczywistości społeczno-kulturowej. Tego typu literacko-wizualne narracje przedstawiają ważne dla jakiejś społeczności wydarzenia lub postacie, przywołują spektakularne lub choćby charakterystyczne obrazy dawności, aby albo dokumentacyjnie, utrwalająco i edukacyjnie ukazać przeszłość, albo autorsko, alternatywnie wobec innych tekstów kultury przekazać swoją wizję historii. Komiks staje się wówczas nośnikiem edukacji, choć oczywiście charakterystyka świata naznaczana jest silnym czynnikiem autorsko-artystycznym, który istnieje nie tyle dla efektu przekazania wiedzy o przeszłości, co dla wywołania emocji, asocjacji i nastawienia wobec dawności (Janicki 2010; Czaja 2010).

W wypadku Pomorza poetyka historyzmu pojawiła się w polskich komiksach kilkakrotnie, w odniesieniu zarówno do dziejów najstarszych (wręcz bajecznych) (Foltyń 2015), jak i do okresów stosunkowo niedawnych. Jedynie tytułem wspomnienia warto przywołać *Przesława znad Odry* (1947–1948) Władysława Nehrebeckiego (Szyłak 1998; Rusek 2007), rysowaną opowieść ideologiczną o średniowiecznych zmaganiach słowiańsko-germańskich na terytorium Pomorza i Meklemburgii, cykl dla młodego odbiorcy Janusza Christy *Kajko i Kokosz*, w którym odnaleźć można części rozgrywane się na terenie Rugii i Pomorza Zachodniego (szczególnie *Na czasach z 1983 roku* oraz *Szranki i konkury z roku 1989*) (Rusek 2007: 89) oraz komiks *Zemsta rodu* (1990) według scenariusza Marioli Nowakowskiej z ilustracjami Piotra Drzewieckiego, który dotyczy zmagania militarnych książąt obodrzyckich z Duńczykami i Sasami oraz innymi plemionami słowiańskimi.

Spośród nowszych komiksów tego typu wychodzących w XXI wieku zajmijmy się kilkoma z nich, aby zauważyć, jak opisuje/tworzy się w nich obraz przeszłości za pomocą realistycznego ilustratorstwa, mityzacji oraz wizji (Magala 2004; Słomka 2009; Marciniak 2014). Na początek przywołajmy dwutomowe wydawnictwo z 2018 i 2019 roku pt. *Komiks szczeciński* (Kostecka, Lichtblau 2018; Krawczuk, Lichtblau 2019), w którym pojawia się 16 form tekstowo-graficznych związanych z historią największego miasta północno-zachodniej Polski. W zakresie komiksu zaprojektowanego w poetyce historyzmu występują tutaj trzy przykłady: czasów mityczno-średniowiecznych dotyczy *Lipa z Jezierzyc* (scenariusz Karolina Lotyczewska, rysunek Bartek Błaszczek) oraz *Wyszak* (scenariusz i rysunki Szczepan Atroszko), o czasach samodzielności Pomorza Gryfitów opowiada *Tragicomedia de Hierosolymitana* (scenariusz i rysunki Szczepan Atroszko).

Nieco dłuższą analizę warto poświęcić formom przygotowanym przez Szczepana Atroszkę, szczecińskiego rysownika oraz ilustratora, mieszkającego obecnie w Londynie¹. Zarówno *Wyszak*, jak i *Tragicomedia* w warstwie treściowej oparte są na źródłach historycznych. Jednakże informacje pozyskane z żywotów św. Ottona lub kroniki pomorskiej Tomasza Kantzowa są tylko punktem wyjścia dla snucia opowiadki przygodowej, w której najważniejsze jest przedstawienie pozytywnego bohatera. W *Wyszaku* fabuła dotyczy bogatego mieszkańca sło-wiańskiego, przedchrześcijańskiego Szczecina, który zajmował się piractwem. Komiks ukazuje, jak podczas jednej z wypraw łupieżczych przeciwko Danii został pojmany i osadzony w lochach. Tam napotkał na tajemniczą postać, której w zamian za uwolnienie obiecał poprawę i zaniechanie piractwa. Po ucieczce z Danii Wyszakowi dane było po kilku latach ponownie spotkać swojego oswobodziciela, którym okazał się biskup Otto z Bambergu. W tak humorystyczny sposób Atroszko uzasadnia, dlaczego wpływowy szczecinianin popierał chry-stianizację Pomorza podczas wyprawy misyjnej w 1138 roku, kiedy pozostali mieszkańcy Pomorza byli temu przeciwni (Wikarjak 1979; Rosik 2010). Także humorystycznie potraktowany został jeden z epizodów wyprawy-pielgrzymki księcia pomorskiego Bogusława X do Ziemi Świętej (1497). Podróż owa została opisana przez kilku kronikarzy pomorskich, ale Atroszko luźno odwołuje się do renesansowego wzorca sztuki *Tragicomedia de Hierosolomitana (pre)fectione illustrissimi principii* autorstwa Johannaesa von Kitschera, w której przedstawiono pełną przygodę pielgrzymkę do Jerozolimy odbywaną przez księcia częściowo *incognito*, aby nie narażać się na atak korsarzy (Kitscher 1501). Współczesny twórca komiksu nie trzymał się wiernie warstwy literackiej, nie opisał innych epizodów utworu (Rymar 2004). Poza tym jego bohaterowie posługują się nie stylizowanym, ale bardzo współczesnym i potocznym językiem. Wobec łacińskiego oryginału tragikomedii autor wydawnictwa pozwolił sobie na żart, rysując na ostatniej karcie komiksu „bronń”, jaką posługiwał się książę wobec ataku tureckich piratów (np. *veru* – rożen, *tamisium* – cedzak).

Atroszko jako scenarzysta i rysownik z tekstów historycznych uczynił źródło dość bezceremonialnego postępowania. Zamiast hagiografii – jak w żywotach św. Ottona – prosty żart, zamiast heroizacji postępowania księcia Bogusława – kpina z jego „uzbrojenia”. Oczywiście jako autor współczesny mógł tak zrobić,

1 Szczepan Atroszko pojawia się jako autor tekstów i rysunków przy wielu pozycjach, m.in.: *Lis pospolity* (2019); *Pół-Jankes, czyli Tadeusz Kościuszko w Ameryce* (2017); *Zaświeć przykładem i użyj swojej super-empatii* (2013); *Wielka gra* (2013). Oprócz tych wydawnictw jego rysunki pojawiały się w wielu antologiach komiksowych, np. *Komiksowa lazania* (2012), *Z Wawelu pod Grunwald* (2010).

zaś jako twórca komiksu, gatunku, w którym nie unika się ludyczności, wręcz szukał okazji, aby zaznaczyć swój dystans wobec wzorców estetycznych. Rysownik nie musiał zresztą brać pod uwagę jedynie czynnika ludyczności, ponieważ specyfika komiksu powoduje, że przy „przekładaniu” tekstu kultury treści abstrakcyjne lub psychologiczne ulegają umniejszeniu, a tym samym partie fabularne lub obrazowe stają się bardziej wyraziste. Swoisty „przekład” dokonał się także w warstwie ikonicznej. Atroszko dość umownie podszedł bowiem do realiów historycznych w rysowanej historii o Wyszaku. Oto o ile przedstawiane przez niego okręty można uznać za nefy używane na Bałtyku od XII wieku, o tyle symbol czerwonego gryfa nie mógł jeszcze widnieć na głównym żaglu okrętu, ponieważ godło takie znane jest dopiero od wieku XIII (Bolduan 1971; Brzustowicz 1991). Także swobodnie zinterpretował rysownik emblematykę w opowieści o Bogusławie X. Po pierwsze, na flagach okrętu księcia widnieje pomarańczowy gryf na czerwony tle, co nie odpowiada przecież heraldyce pomorskiej, po drugie zaś, na statku tureckim widać flagę dzisiejszej Turcji, a nie Imperium Osmańskiego, z którego pochodzili piraci. Współczesny autor bardziej zadbał o dzisiejszą rozpoznawalność symboli państwowych, aniżeli o poprawność merytoryczną.

Zarówno w pierwszym, jak i drugim komiksie autor akcentował dynamikę postaci, sekwencje następujących wydarzeń oraz umowność przestrzeni, nie angażując się w rekonstrukcję graficzną znaków przeszłości. Ważny jest bowiem tutaj nie tyle „przekład” jakiegoś tekstu literackiego na formę komiksu, gdyż to zakłada służebność i wtórność komiksu wobec kroniki lub dramatu, ale kreacyjność i pomysłowość narracji komiksowej, która ma zapewnić według zasad gatunku własną treść, podaną w atrakcyjnym znaku graficznym. Historyczność komiksu nie jest więc historycznością opracowania akademickiego; jeśli już zastosować jakieś paralele, należałoby przywołać powieść historyczną albo historyzujące malarstwo².

Nieco inaczej rozumieją poetykę historyzmu twórcy kaszubskiego komiksu *Szczeniã Swiãców* (2009), który rozgrywa się na terenie średniowiecznych Kaszub, w okolicach dzisiejszego Bytowa: Jan Natrzecy³ (pseudonim autora

2 O literackim podejściu do historii w epice zob. np. Bujnicki 1981, z kolei o cechach malarstwa historyzującego zob. np. Morawska 1975. O specyfice prowadzenia fabuły w najambitniejszej tematyce i wizualnie odmianie komiksu pisze Kamila Tuszyńska (2015).

3 Jego prace literackie: *Nalazłë w Bëtowie*, Bëtowò 2008; *Kòmùda*, Bëtowò 2011; *Kaszëbò-gònia*, Bëtowò 2014. Charakterystyki jego twórczości, zob. Kalinowski 2014a, 2014b, 2017 oraz Majkówsczi, Majkòwskò 2018.

tekstu – Piotra Dziekanowskiego) oraz Roman Kucharski⁴ (rysownik). Chęć przedstawienia czternastowiecznych realiów została tutaj potraktowana serio, co nie znaczy, że komiks powstał głównie ze względów edukacyjnych. Głównym i tytułowym protagonistą jest w słowno-obrazkowym wydawnictwie chłopiec Chocimierz z pomorskiego rodu Święców. To z jego dziecięcej perspektywy przedstawiane jest życie codzienne oraz wydarzenia polityczne. W konsekwencji ukazana rzeczywistość nasycona została tajemniczością w odniesieniu tak do otaczającej bohaterów dzikiej natury, jak i motywacji ludzi spotykanych przez chłopca.

Warstwa literacka opowieści o Chocimierzu ma swoją podstawę w przekazach historycznych dotyczących rodziny Święców, fundatorów kilku miast pomorskich, próbujących stworzyć własną, rodową politykę (Spors 1980; Śliwiński 1987). Dokładnie rzecz biorąc, losy chłopca związane są z działaniami przeciwników tych możnowładców. Fabuła podróży Chocimierza odpowiada schematowi historyzującej powieści rozwojowej, oczywiście z wszelkimi cechami typowymi dla realizacji kultury popularnej (Bartoszyński 1991; Nowak 2009; Birek 2018). Dla warstwy znaczeniowej komiksu ważne są nie tylko etapy psychiczno-intelektualnego wzrostu młodocianego bohatera, ale także towarzyszące mu otoczenie kulturowe. Myślę w tym momencie o kilku wtrętach z informacjami o przechrześcijańskich Pomorzanach, utożsamianych z Kaszubami, oraz o ich świecie duchowym mającym dłuższą historię niż chrześcijaństwo (Kalinowski 2014b). Pojawiają się również fragmenty ściśle kaszubskie, kiedy Natrzecy przywołuje popularną na Pomorzu Wschodnim legendę o księżniczce Damroce albo wspomina o specyfice sprawowania władzy na średniowiecznych Kaszubach (Kalinowski 2015).

W warstwie ikonograficznej komiksu *Szczeniã Święców* Kucharski zastosował głównie realistyczne techniki rysowania. Pierwsza i najczęściej stosowana polega na stosunkowo mimetycznym zobrazowaniu rzeczywistości, a zatem pojawiają się tutaj historyczne realia życia społecznego w średniowieczu oraz specyfika leśnego ukształtowania terenu Kaszub. Obrazowanie na kartach literacko-graficznej narracji ma dwie zasadnicze formy: ujęcia kolorystyczne (z dużymi planszami krajobrazowymi oraz ze zbliżeniami na jedną postać) i ujęcia monochromatyczne (z rysunkiem tworzącym emocjonalną „atmosferę” zdarzenia). Sporadycznie pojawia się jeszcze trzecia technika wyrazu, która dotyczy czasów i przestrzeni wcześniejszych aniżeli przedstawiane przygody Chocimierza. To karty nawiązujące swą formą do ilustracji kronik klasztornych, co współtworzy efekt swoistej starożytności regionu Kaszub. W zamierzeniu

4 Zob. komiksy: Romana Kucharskiego i Moniki Nowotnik *Poleska Akademia Żółwi Błotnych* (2013), Kucharskiego i Barbary Kosmowskiej *Wakacje w Raju* (2014).

rysownika nie ma to być jednak dokładna imitacja średniowiecznego wzorca, a raczej budowanie własnego wyrazu, „przełożenie” kilku elementów graficznych z wyrafinowanych, dedykowanych elicie pergaminowych iluminacji na papierowe strony komiksu. Taki zabieg nie jest parodystyczny, nie ma również funkcji ludycznych, lecz służy kreacji stylu wypowiedzi i określonej „atmosfery”, które stosowane są konsekwentnie i bez autorskiego dystansu.

Najbardziej chyba ambitnie w przedstawianiu historii w konwencji komiksu prezentuje się „opowieść ilustrowana” z 2014 roku pt. *Szczęściarz z rocznika 1917* Agnieszki Kosko-Hołowczyc (tekst) oraz Wandy Swajdy (rysunek). Wydawnictwo zostało opublikowane przez Muzeum Stutthof w Sztutowie, co jest znamienne dla tego typu inicjatyw. W komiksie *Szczęściarz z rocznika 1917* na fabułę składa się wielowątkowa narracja o losach Felicjana Łady, więźnia KL Stutthof. To dzięki jego fenomenalnej pamięci zostały spisane poszczególne części scenariusza komiksu. Kosko-Hołowczyc wyraźnie zaznacza w autodeklaracji, że przekazuje tylko to, co główny bohater wydawnictwa sam przeżył, nie zaś pełną wiedzę historyczną o obozie⁵. Ukazane więc zostaje życie narratora-bohatera, który urodził się we wiosce Niemce (dzisiejszy Sosnowiec), mieszkał wraz z ubogimi rodzicami na południu Polski, potem przeprowadził się do Kielc, Lublina, w końcu do Gdyni, w której znalazł pracę jego ojciec. Protagonista komiksu w pełni wszedł w świat dorosłości, kiedy wybuchła II wojna światowa. To wówczas, po nieudanej obronie Wybrzeża, do niemieckiej niewoli dostał się jego starszy brat, sam zaś Felicjan Łada wraz ze swoim ojcem w poczuciu patriotycznego obowiązku zaangażował się w polski ruch oporu, za co po aresztowaniu i pełnych przemocy przesłuchaniach trafił do Konzentrationslager Stutthof. Tam spotkał wcześniej aresztowanego przez Gestapo swojego ojca. Dwuletni pobyt w obozie został w komiksie przedstawiony bardzo dokładnie i dobitnie. Padają tutaj datyienne, miesięczne i roczne rozgrywających się wydarzeń, rzeczywiste nazwiska współwięźniów i niemieckich oprawców, sekwencje wydarzeń z codziennymi apelami, nieludzką pracą, powszechnymi przemocą, bólem i głodem. Opowieść nie jest przy tym wyłącznie heroiczna, uwznioślająca czy moralizująca. Przedstawiane sceny wskazują także na ludzką słabość, podłość i nienawiść, które pojawiały się u więźniów równie często jak zachowania pozytywne. Narracja skupiona na głównym bohaterze ukazuje, jak z początkowo wierzącego w ludzką solidarność człowieka zmienia się on w ciągle głodnego, wyczerpanego, walczącego o każdy dzień przeżycia mężczyznę. W tej

5 Agnieszka Kosko-Hołowczyc jest nauczycielką, przewodniczką i edukatorką współpracującą z Muzeum Stutthof. Jej praca pt. *Pamięć wojny – analiza narracji byłych polskich więźniarek obozów koncentracyjnych* została doceniona II Nagrodą w konkursie Ministerstwa Edukacji Narodowej i Sportu.

właśnie cesze zawarty jest również czynnik dokumentacyjny, ponieważ ukazuje się tutaj obozową codzienność, sposoby zdobywania pożywienia albo chwile odpoczynku od wyczerpującej pracy fizycznej. Fabuła komiksu nie kończy się na ewakuacji obozu w styczniu 1945 roku, lecz rozwija się dalej, pokazując trudność odnalezienia się głównego bohatera w Polsce, w której do władzy doszli wyznawcy Stalina, a potem socjalizmu. Ostatnie kadry wydawnictwa dotyczą okresu po „okrągłym stole” i lat pięćdziesiątych XX wieku, granicą dla przedstawianych wydarzeń jest zaś śmierć matki Felicjana Łady.

Od strony graficzno-stylistycznej, Wanda Swajda wybrała realistyczny, monochromatyczny modelunek postaci⁶. Jej kreska jest spokojna i zdecydowana, bohaterowie prezentowani są w ujęciach mimetycznych na planach ogólnych lub na tzw. planie amerykańskim. Pojawiające się elementy drugiego planu oraz tła utrzymują całą konwencję wydawnictwa w porządku historycznie sprawdzalnego świata. Dokumentacyjna cecha kadrów komiksu jest zresztą przez Swajdę w różny sposób wzmocniana. Po pierwsze, przez sięganie do wizualnego wykorzystania dawnych, autentycznych fotografii, które stają się tłem dla narysowanych przez graficzkę postaci pierwszoplanowych. Po drugie, przez wplatanie w rysunkową narrację komiksu wyglądu autentycznych dokumentów dotyczących wspominającego fakty bohatera (prywatne zdjęcia, karty pracy, listy, dokumenty urzędowe). Ich odróżniająca się forma (np. kolorem, fragmentarycznością) jest dodatkowym środkiem obiektywizmu opowieści i wspiera aurę autentyczności *Szczęściarza z rocznika 1917*.

2. Lokalność i przestrzeń wyobrażona

Komiks, który nasycony jest zabiegami odwzorowania miejsca oraz kreowania specyfiki geograficznej i kulturowej przestrzeni, realizuje poetykę spacjalną (Rybicka 2014). Sposób opowiadania o miejscu / rysowania go jest bardzo zróżnicowany. Autorzy/graficy mogą snuć swą narrację, wychodząc od informacji historycznych, i ukazywać niepowtarzalność danej krainy, miasta czy obiektu. W innych przypadkach rozpoczynają fabułę od postaci bohatera, czyli człowieka, który czymś się zasłużył w przestrzeni kulturowej czy w pamięci mieszkańców, stając się z czasem jej wyróżnikiem i swoistym „znakiem” rozpoznawczym. Najważniejsze dla twórców komiksu w różnych typach literacko-rysunkowej narracji spacjalnej jest to, aby wykreować obrazy przedstawiające wyjątkowość

6 Wanda Swajda jest absolwentką wydziału rzeźby ASP w Gdańsku. Jej praca dyplomowa pt. *Kopce czasu* związana była z plastyczną interpretacją wojennego i powojennego doświadczenia mieszkańców Pomorza Gdańskiego. Animatorka i edukatorka w projektach adresowanych do dzieci i młodzieży.

przestrzeni kulturowej, niekoniecznie zresztą w jej rzeczywistych, potwierdzonych namacalnie formach, ale również (a czasami przede wszystkim) w jej fantomach i fenomenach, które wynikają z intelektualnej projekcji oraz emocjonalnej potrzeby artysty. Tworząca się wówczas przestrzeń wyobrażona pozwala na głębsze doświadczenie własnej egzystencji, pełniejsze zrozumienie zjawisk historycznych i społecznych, wreszcie uwewnętrznienie podań, lokalnych mitologii czy też rodzinnych opowieści w procesie tożsamościowym (Konończuk, Sidoruk, red. 2012; Kalinowski, Mikołajczak, Kuik-Kalinowska, red. 2014).

W odniesieniu do Pomorza początek komiksów, które napisane/narysowane zostały w poetyce spacialnej, można wyznaczyć na przykładzie serii *Doman*, istniejącej na pograniczu komiksu historycznego, heroicznego i fantasy. Szczególnie dwie części tego wydawanego przez kilkanaście lat wydawnictwa, tj. *W cieniu Światowida* (1988) według scenariusza Mariusza Piotrowskiego z rysunkami Andrzeja O. Nowakowskiego oraz *Rogi Odyna* (1988) ze scenariuszem i rysunkami Nowakowskiego, są przykładem komiksu, który realizuje kilka funkcji estetycznych. W sferze kreacji lokalności Pomorze pojawiło się tutaj w baśniowej aurze czasów przedchrześcijańskich z postaciami Słowian i Wikingów, z terytorium Rugii, wyspy Wolin oraz dzikich lasów i bagnisk po obu stronach Odry. Tytułowy Doman nie tylko realizował jakąś militarną misję jak w innych częściach serii, co nade wszystko poznawał Pomorze Zachodnie, Zaodrzie i Meklemburgię jako krainę obfitującą w dobra naturalne, a przy tym objętą autentycznym życiem religijnym reprezentowanym przez wyznawców wierzeń słowiańskich lub germańskich. Właśnie aspekt religijny jest we wspomnianych komiksach najsilniejszym czynnikiem kreującym tajemniczą atmosferę przestrzeni Północy, która zobrazowana jest na przykładach Arkony – świątyni Świętowita (Osieglowski 1971; Kalinowski 2009) na północnym cyplu Rugii – oraz Winecie – mitycznym mieście-porcie, lokalizowanym na Wolinie (Kiersnowski 1950; Derlatka 2013).

W zróżnicowany sposób lokalność pojawia się w komiksach cyklu *Opowieści znad Bałtyku* (łącznie wydane w 2015 roku) autorstwa Wojciecha Stefańca (scenariusz i rysunek), słupskiego grafika i plakacisty⁷. Autor zainteresował się kilkoma miejscami leżącymi w różnych miejscach Pomorza, które uzyskały już

7 Absolwent Akademii Pomorskiej w Słupsku. Swoje prace tworzy za pomocą tradycyjnej grafiki, kolaży, grafiki komputerowej i animacji. Współpracował z wieloma twórcami komiksów, m.in. Jerzym Szyłakiem, Dominikiem Szcześniakiem, Bartoszem Szytborem, Danielem Gizickim i z pisarzem Danielem Odiją. Komiksy, w których jest autorem rysunków: *Rita* (2019); *Hejt*, (2019); *Kac* (2018); *Stolp* (2017); *Mocarz* (2015); *Ludzie, którzy nie brudzą sobie ręk* (2013); *NOIR* (2013); *Szelki* (2011); *Szanowny* (2008); *Alveum* (2007).

swój opis kronikarski lub etnograficzny⁸. Jego komiksowe historie rozgrywają się m.in. na Rugii (*Belbuk*), w Słupsku (*Czarownica*), na Kaszubach (*Grill przyprawiany dreszczykiem*), w Koszalinie i Sianowie (*Porwanie*), Miastku (*W jeden dzień dookoła ziemi*), Trzęsaczu (*Wieloryb*), na Świętej Górze Polanowskiej (*Woda życia*) oraz w Trzebiatowie i Gryficach (*Zazdrość na kaszy się skończyła*). Opowiadki Stefańca są bardzo krótkie, wręcz zdawkowe, realizują tylko jeden lub dwa wątki. Bohaterami opowiadań są najczęściej zwykli Pomorzanie ukazani w wyrazistych gestach i postawach, w swoich konfliktach i sporach. Ich przedstawienie nie jest ściśle związane z kontekstem historycznym, Stefańcowi zależy bardziej na wykreowaniu aury surowości, nawet pewnej dzikości warunków zamieszkiwania nad morzem. Ponadto jako scenopis/rysownik kilkakrotnie aktualizuje dziedziczone z tradycji motywy, wyprowadzając z nich autonomiczne fabuły prowadzące do zaskakującej pointy. Tak się dzieje w historyjce dotyczącej spotkania towarzyskiego podczas grillowania, podczas którego rozmawiającymi postaciami okazują się wampiry.

Jeśli patrzeć od graficznej strony, czarno-biały komiks jest bardzo prosty, z tendencją prymitywizującą wygląd rzeczywistości. Rysownik nie waha się przedstawiać postaci schematycznie, karykaturalnie czy wręcz groteskowo. Ujęcia figur ludzi są dynamiczne, czasami kadrowane nienaturalnie, z intencją silnej ekspresji i emocji. Z kolei przedstawienie dalszych planów przestrzennych jest zarówno realistyczne, jak i fantastyczne, z użyciem technik zbliżenia, multiplikacji i metafory obrazu. W skali kilkunastu jednokartowych komiksów wizualnie osiąga Stefaniec efekt „zamaszystej”, prymitywizującej techniki, która ukazuje demoniczny wygląd Pomorza, rozwinięty kilka lat później w sugestywny, futurystyczno-postapokaliptyczny komiks cyklu *Bardo*, powstający we współpracy z Danielem Odiją⁹.

Lokalność postrzegana w bliższej perspektywie czasowej aniżeli u Nowakowskiego i Stefańca pojawia się kilkakrotnie także w wydawnictwie *Komiks szczeciński*. W pierwszej części możemy w tym kontekście rozpatrywać *Rzeźnika* ze scenariuszem i rysunkami Tomasza Panka, opowieść kryminalną rozgrywającą się w powojennym Szczecinie, w którym dochodziło nawet do takich wynaturzeń jak sprzedaż ludzkiego mięsa, oraz *Szczecin panny Janki*

8 Choć nie zostało to bezpośrednio wyrażone, wydaje się, że historyjki z cyklu komiksów Stefańca zawdzięczają swą warstwę tekstową takim ujęciom jak np.: Świrko, red. 1986 lub Strzelczyk 2007.

9 Myślę tutaj o albumach *Stołp* (2017) oraz *Rita* (2019). Są to dwie części komiksu obliczonego na tetralogię. Część trzecia *Rege* jest w trakcie realizacji, czwarta *Bardo* w fazie koncepcyjnej.

(scenariusz Janina Walczak, rysunki Karolina Walczak), w drugim zaś tomie reprezentują poetykę lokalności *Podziemia Szczecina* Darii Maciąg (tekst) i Mariusza Wójcika (rysunek), narracja o ukrytych w mieście schronach i tajnych połączeniach komunikacyjnych zbudowanych przed II wojną światową, oraz komiks *O czym ci mewa nie powie* (scenariusz i rysunki Karolina Walczak) o losach szczecińskiej stoczni, zwłaszcza z czasów największej prosperity na przełomie XIX i XX wieku, a także *Widma szczecińskie* (scenariusz i rysunki Wojciech Ciesielski).

Z tego zestawu komiksów weźmy *Szczecin panny Janki*, historię zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej realistyczną i dokumentacyjną¹⁰. Ciekawa jest tutaj zwłaszcza narracja, snuta przez babcię autorki rysunków. Opowieść ściśle rodzinna z bardzo prywatnym kontekstem staje się elementem *oral history*, jeszcze jednym aktem historii osadnictwa na ziemiach północno-zachodnich dzisiejszej Polski (Ong 2002; Maruszewski 2005). Fabuła komiksu zawiera składniki typowych wspomnień: bohaterka-narratorka opowiada o swoich rodzicach, o wczesnym dzieciństwie podczas lat II wojny światowej, potem zaś przyjazdu do Szczecina w 1947 roku i o dalszych losach życia w odbudowującym się mieście. Choć opowieść snuta jest z zachowaniem porządku chronologii, to nie tyle „wielka” historia (ze znaczącymi datami czy faktami istniejącymi w wymiarze ogólnopolskim) liczy się w narracji, co „małe” wydarzenia egzystencjalne, a zatem zabiegi bohaterki o środki do życia, zmiana miejsca zamieszkania, doświadczenia w szkole i w pracy zawodowej. Dla opowiadającej o swoim mieście babci Janki ważne było, by wspomnieć o odgruzowaniu Szczecina i wywózce cegieł do Warszawy, o braku mostu dla pieszych na Odrze, konfliktach pomiędzy osadnikami pochodzącymi z różnych stron ziem polskich, handlu ludzkim mięsem oraz powszechnej atmosferze nieufności i niepewności. Specyfika punktu widzenia narratorki spowodowała, że nad wyraz ciepło w sferze wyrażanych emocji opisane zostały obiekty, w których uczyła się, pracowała czy mieszkała (np. kwaterunek przy ul. Zagłoby, budynek Zasadniczej Szkoły Zawodowej, Zakłady Przemysłu Odzieżowego), natomiast inne historycznie istotne miejsca Szczecina (np. Zamek Książąt Pomorskich lub obiekty sakralne) w ogóle nie zostały wspomniane.

W warstwie ikonicznej Karolina Walczak zaproponowała w swym komiksie obrazowanie bardzo proste, w przeważającej mierze monochromatyczne, które

10 Karolina Walczak to szczecińska rysownicza, stypendystka programów tego miasta. Absolwentka Liceum Plastycznego w Szczecinie i Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na kierunku grafika. Opublikowała także komiksy: *Demiurg* (2019) oraz *Szalone przygody kota Franka* (2020).

trafnie nawiązuje do ciężkich warunków życia w powojennym Szczecinie. Jej kreska jest realistyczna, ujęcia nie zniekształcają przedstawianej rzeczywistości, choć daje się tutaj zauważyć tendencję do zbliżeń, które przynoszą ze sobą nie tylko możliwość wizualnego rozpoznania detalu, ale są również rodzajem graficznego skrótu myślowego. Taki właśnie walor ma nagromadzenie w komiksowym kadrze wielu ubrań przy charakterystyce czasów, w których nie było pieniędzy na opłaty, lub ukazanie kanki jako typowego pojemnika na mleko w latach, zanim pojawiły się szklane butelki. Walczak, dążąc do realizmu i do odwzorowania możliwie bliskiego wyglądu lokalnego świata, wielokrotnie sięga ku formie dawnych fotografii rodzinnych i stąd biorą się w komiksie ujęcia ze ślubu, spotkań towarzyskich czy widoki ulic i budynków, które zostały specyficznie „przerysowane” w konwencji całego wydawnictwa.

Z mniejszą ambicją tożsamościową napisana/sfotografowana została w 2012 roku kaszubskojęzyczna *Arbata* (pol. herbata) Jana Natrzecego (scenariusz) i Kazimierza Rolbieckiego (fotografie). Jest to, od formalnej strony patrząc, teatralizowany fotoreportaż, którego strona graficzna podlega kolorystycznej obróbce, dążącej do ujęć komiksowych (Skrzypczyk 2004). *Arbata* nie jest wynikiem jedynie współpracy scenopisa i fotografa, ponieważ ważny w niej udział mają aktorzy zespołu Teatru Zamkowa 2, którzy odegrali zaprojektowane scenki w realiach dzisiejszego małego miasta na Kaszubach – Bytowa. Wydawnictwo opowiada historię współczesną, w której biorą udział typowi i przeciętni mieszkańcy Pomorza, a jednocześnie jest to narracja kryminalna i obyczajowa, w której występują postaci ekscentryczne (wywodzące się z przestrzeni fantastycznej lub kręgów tzw. półświatka). W alternatywnej niejako przestrzeni wydarzeń pojawiają się także elementy kaszubskiej demonologii, lecz przedstawione są nieco z dystansu i nie do końca serio. Koloryzowany fotokomiks kierowany jest do dwóch typów odbiorców: czytelnika nieosadzonego w kontekście kaszubskim, któremu przedstawia się propozycję nieco „egzotyczną” ukazania przestrzeni zachodnich Kaszub, oraz czytelnika wewnątrzkaszubskiego, który może rozpoznać wśród bohaterów osoby publiczne lub odnaleźć dobrze znane elementy swojego własnego otoczenia w odmiennym, sfikcjonalizowanym kontekście znaczeniowym.

W wymiarze tekstowym Natrzeci snuje opowieść o młodym mężczyźnie, który cierpi na brak snu, co po kilku nieprzespanych nocach wywołuje u niego halucynacje. Aby przeciwdziałać poczuciu rozbicia, chłopak sięga po tytułową herbatę, która z czasem okazuje się środkiem psychoaktywnym. Bohater będący pod wpływem specyfiku z jednej strony nie potrafi do końca odróżnić rzeczywistości od imaginacji, przez co pogłębia się jego stan psychicznego pomieszania.

Z drugiej jednak strony dzięki bezsenności i „herbacie” odkrywa momenty i sposoby, za pomocą których świat ludzi realnych łączy się ze światem istot duchowych. Rozpoznanie tego typu zjawisk prowadzi mężczyznę do zrozumienia kaszubskiej demonologii i dawnych wierzeń, a jednocześnie do rozwikłania kryminalnej zagadki z bardzo materialnym i szczęśliwym zakończeniem. Tak snuta narracja Natrzecego równolegle wykorzystuje wątki realistyczne oraz oniryczne, co prowadzi do stosowania poetyki powieści grozy albo literatury detektywistycznej (Zawrotny 2015; Lewandowski 2018).

W warstwie ikonicznej *Arbata* zaopatrzona została w wyrazisty czynnik realizmu tak w przywołanych przestrzeniach lokalności, jak i w stylu inscenizacji przygotowanej przez aktorów grających postacie. Rolbiecki jako fotografik¹¹ ustawił modela/modelkę w typowych planach, unikając ujęć, które miałyby zakłócać perspektywę lub wykrzywić postać. Jako plastyk dążył do przekształcania fotograficznego mimetyzmu w koloryzację, czasami odrealniając naturalną barwę fotografii przez odpowiednie użycie balansu kolorystycznego lub posteryzowanie obrazu. Tak duża zależność od formy fotografii sprawiła, że kadry dotyczące wymiaru onirycznego lub fantastycznego komiksu nie do końca przekonują swoim rozplanowaniem i nietrafnie naśladują nastrój tajemniczości. Dopiero te kadry, które wymykają się realistycznemu modelunkowi, osiągają artystyczny efekt nienaturalności a nawet groteski, co pokazuje, że Rolbiecki potrafi się jako twórca uwolnić od medium fotograficznego i zbudować dla komiksu własny język wyrazu, w którym nie akceptacja mimetyzmu, ale wizualizacja czy deformacja będą szczęśliwszym rozwiązaniem artystycznym.

Dla twórców *Arbata* to nie czynniki artystyczne były jednak najważniejsze, a raczej swoiste wizualne promowanie lokalności. Osadzenie opowieści w konkretnym przestrzennym i ludnościowym Bytowa, w bez trudu rozpoznawalnych budynkach pokrzyżackiego zamku, staromiejskiego rynku, okolicznych wiosek, jeziora Jasień czy innych charakterystycznych cech kaszubskiej natury sprawiło, że twórcy fotokomiksu zachęcają do docenienia najbliższej terytorialnie tradycji kulturowej. Nie traktują jej w duchu naiwnego folkloryzmu ani też szkolnego moralizowania, a w formie słowa/obrazu, w którym wyraża się przekonanie o wartościach własnej historii oraz pięknu najbliższego regionu. *Arbata* staje się więc nowoczesną ekspresją emocjonalnego przywiązania do dziedziczonej ojczyzny, które się poznaje coraz rozległej i głębiej. Nie odbywa się to przez tomik

11 Kazimierz Rolbiecki przygotował od strony fotograficznej m.in: *Kaszuby: Ziemia i ludzie*, tekst: Józef Borzyszkowski, Gdańsk 2007; *Józef Chelmowski*, tekst: Tomasz Siemiński, Bytów 2008; *Irena Brzeska. Świat prywatny*, tekst: Jaromir Szroeder, Bytów 2017; *Henryk Lepak. 65 lat twórczości*, tekst: Barbara Borzyszkowska, Bytów 2019.

poetycki, epikę czy działalność akademicką, czego w odniesieniu do lokalności i kaszubskości nie brakuje¹², lecz w przemyślanym akcie tekstowo-ikonicznym.

3. Ekspansja komiksu

Omówione dwie poetyki komiksu pomorskiego to wyraziste formy wyrazu, ale przecież można jeszcze omawiać stylistyki fantastyczną oraz futurystyczną, które także przynoszą ze sobą ciekawe realizacje tematyczne i formalne. Jednakże już przy analizie historyzmu czy lokalności widać progresywizm komiksu, którego autorzy nie unikają nowych dla siebie wyzwania przekraczających najbardziej typowe dla gatunku konteksty twórczości ludycznej i angażują się w tworzenie narracji i obrazów zanurzonych w kontekst edukacyjny lub tożsamościowy. Dla takiej aktywności nie są przypadkowe, a może nawet stają się inspirujące, oczekiwania środowisk odbiorców. Kiedy np. zanalizować rozwój kariery rysowniczej Stefańca, dostrzec można wiele sygnałów zainteresowania, które uzyskał za sprawą wygrywania konkursów komiksowych organizowanych przez „Głos Pomorza”¹³. Podobnie było w przypadku Atroszki czy innych rysowników komiksów, którzy uczestniczą w różnego typu konkursach organizowanych przez muzea szukające formuły odświeżenia swych ekspozycji, urzędy miasta upamiętniające rocznice uzyskania praw miejskich czy inne instytucje, które realizują w ten sposób politykę autopromocji. Tekstowo-rysonana narracja staje się pożądana, oczekuje się jej obecności w nowych uwarunkowaniach komunikacyjnych, wśród „poważnych” propozycji literackich, plastycznych czy historycznych. Dochodzi (może nawet już doszło) do nobilitacji tej formy wypowiedzi, która ma przecież swoje własne wydawnictwa, festiwale i środowisko (Krajewska, Lewandowicz 1997).

Obserwując procesy rozwojowe współczesnej sztuki, a zwłaszcza wizualizację kultury, trzeba dostrzec wzrastającą rolę komiksu, którego twórcy nie skrywają się w środowiskowej niszy, ale potrafią przyciągnąć do siebie nowych

12 W niedużym pod względem liczby mieszkańców Bytowie działa grupa poetycka Wers z poetami wydającymi swoje tomiki (Andrzej Waszkiewicz, Wacław Pomorski), Muzeum Zachodniokaszubskie, publikujące swój rocznik etnograficzny („Nasze Pomorze”), oddział Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego z programem działalności popularyzatorskiej (z liderem prof. Cezarym Obracht-Prondzyńskim, prezesem Instytutu Kaszubskiego). Oprócz tego w mieście działają wspólnoty mniejszości narodowych Niemców, a także Ukraińców.

13 Stefaniec otrzymał pierwszą nagrodę w konkursie dziennikarskim im. Jana Stepka za okładkę z dnia 13 stycznia 2011 wykonaną dla „Głosu Pomorza” (2011) oraz wyróżnienie Brązowa Chimera za okładkę „Głosu Pomorza” z dnia 07 sierpnia 2008.

odbiorców sztuki, współkreować potrzeby estetyczne, odnajdywać tak nowe, jak i dawne tematy literackie oraz techniki graficzne (Szyłak 1999). Wydawanie komiksów nie wiąże się tylko z wypełnieniem dodatku do gazet lub jeszcze jedną formą istnienia podrzędnej oficyny (Szyłak 2013; Beaty 2013), lecz stało się ambitną działalnością publikacyjną, owocującą tak wydaniem broszurowymi, jak i wysmakowanymi estetycznie albumami. Ponadto od kilku lat obserwuje się coraz silniejszą obecność komiksu w edukacji szkolnej i społecznej, w której zaczyna on być pełnoprawną formą przekazywania treści (Zajączkowski 2013; Skibińska 2005). W formie komiksu pojawiają się utwory klasyków literatury polskiej lub obcej, tematy do realizacji w ramach zajęć z języków obcych czy innych przedmiotów szkolnych. Nie chodzi już więc tylko o organizowanie konkursu szkolnego na komiks o patronie lub z okazji rocznicy państwowej (Rusek 2001, 2011, 2014; Krzanicki 2011; Kowalczyk 2013), ale i o fakt, że rysowane opowieści mają swoje merytoryczne wsparcie w postaci zewnętrznych gremiów decydenckich oraz finansowe zaplecze wśród organizacji państwowych i firm prywatnych.

Ekspansja komiksu staje się faktem, obraz z tekstem, pojawiając się w dyskursach szkolnych, tożsamościowych czy wysokoartystycznej sztuki, nie tylko już ilustruje, ale wręcz naznacza swym stylem każdy właściwie temat i motyw. Kultura oparta na słowie zdaje się tracić siłę dominującego medium, zaś w jej miejsce osadza się piktoralizm (Mitchell 2009; Jutkiewicz 2017). Na opis tego typu zjawisk trzeba jednak osobnych rozważań.

| Bibliografia

LITERATURA PODMIOTU

- Kostecka Marta, Lichtblau Krzysztof, red. (2018), *Komiks szczeciński*, wyd. 2, Wydawnictwo Granda, Szczecin.
- Krawczuk Marta, Lichtblau Krzysztof, red. (2019), *Komiks szczeciński 2*, Wydawnictwo Granda, Szczecin.
- Kosko-Hołowczyc Agnieszka, Swajda Wanda (2014), *Szczęściarz z rocznika 1917*, Muzeum Stutthof, Sztutowo.
- Kucharski Roman, Natrzecy Jan (2009), *Szczeniã Swiãców, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie*, Bëtowò.
- Rolbiecki Kazimierz, Natrzecy Jan (2012), *Arbata, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie*, Bëtowò.

Stefaniec Wojciech (2015), *Opowieści znad Bałtyku*, Timof i cisi współnicy, Warszawa.

LITERATURA PRZEDMIOTU

- Bartoszyński Kazimierz (1991), *O poetyce powieści historycznej*, w: tenże, *Powieść w świecie literackości*, Instytut Badań Literackich, Warszawa.
- Beaty Bart (2013), *Komiks kontra sztuka*, przeł. Aneta Kaczmarek, Marek Cieślik, Timof Comics, Warszawa.
- Birek Wojciech (2014), *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Centrala Mądre Komiksy, Poznań.
- Birek Wojciech (2018), *Henryk Sienkiewicz w obrazkach. Rysunki Henryka Sienkiewicza i obrazkowe adaptacje jego powieści*, Instytut Kultury Popularnej, Poznań.
- Bolduan Tadeusz (1971), *Gryf. Godło Pomorza*, Zakłady Graficzne, Gdańsk.
- Brzustowicz Grzegorz (1991), *Heraldyka książąt zachodniopomorskich (XIII–XVII wiek)*, „Przegląd Zachodniopomorski”, nr 2, s. 109–117.
- Bujnicki Tadeusz (1981), *Z teoretycznych problemów powieści historycznej*, w: tenże, *Sienkiewicz i historia. Studia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Czaja Justyna (2010), *Historia Polski w komiksowych kadrach*, Wydawnictwo PTPN, Poznań.
- Derlatka Tomasz (2013), *Wineta – literacka „przestrzeń utracona” Słowian Zachodnich? Rozważania na wybranych przykładach z literatur zachodniosłowiańskich*, „Porównania”, nr 12, s. 177–192.
- Dunin Janusz (1972), *Wstęp do „komiksologii”*, „Literatura Ludowa” nr 6, s. 3–18.
- Foltyn Rafał (2015), *Dawny świat Słowian w polskim komiksie historycznym*, w: *Kulturowe projekcje Słowian w tradycji polskiej*, red. Daniel Kalinowski, Edyta Foltyn, Wydawnictwo Naukowe AP w Słupsku, Słupsk, s. 207–241.
- Frąszczak Ksenia (2014), *Webkomiks – problematyzacja definicji*, w: *Komiks i jego konteksty*, red. Izolda Kiec, Michał Traczyk, Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 39–48.
- Janicki Bartłomiej (2010), *Polski komiks historyczny (lata 1920–2010)*, SUI – Dom Wydawnictw Naukowych, Opole.
- Jutkiewicz Michał (2017), *Paradoks dystynkcji. Komiks na rynku kultury w Polsce*, „Teksty Drugie”, nr 5, s. 88–107.
- Kalinowski Daniel (2009), *Arkona – od literackiego mitu ku antropologii kulturowej*, w: *Wielkie Pomorze. Mit i literatura*, red. Adela Kuik-Kalinowska, Instytut Kaszubski, Akademia Pomorska w Słupsku, Gdańsk–Słupsk, s. 109–135.

- Kalinowski Daniel (2014a), *Jesienne d(r)eszczce nad Bytowem*, w: tenże, *Raptularz kaszubski*, Wydawnictwo Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego, Gdańsk, s. 77–81.
- Kalinowski Daniel (2014b), *Cnoty i grzechy (w komiksie)*, w: tenże, *Raptularz kaszubski*, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie, Gdańsk, s. 147–156.
- Kalinowski Daniel (2015), *Kaszubskie kompleksy kulturowe (z centrum i prowincją w tle)*, w: *Centra – peryferie w literaturze polskiej XX i XXI wieku*, red. Wojciech Browarny, Elżbieta Rybicka, Dobrawa Lisak-Gębała, Universitas, Kraków, s. 259–273.
- Kalinowski Daniel (2017), *Kosmiczne pochodzenie Kaszubów*, w: tenże, *Sylwa kaszubskie*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej w Słupsku, Wydawnictwo Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego, Słupsk–Gdańsk, s. 97–101.
- Kiersnowski Ryszard (1950), *Legenda Winety. Studium historyczne*, Wydawnictwo Słowiańskiego Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Kitscher Johannes von (1501), *Tragicocomedia de Hiherosolomitana (pre)fectione illustrissimi principii*. [Stetini] [1594 – II wyd.].
- Konończuk Elżbieta, Sidoruk Elżbieta, red. (2012), *Od poetyki przestrzeni do geopoetyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok.
- Kowalczuk Łukasz (2013), *TM-Semic. Największe komiksowe wydawnictwo lat dziewięćdziesiątych w Polsce*, Centrala Mądre Komiksy, Poznań.
- Krajewska Anna M., Lewandowicz Grażyna (1997), *Miłośnicy komiksów. Materiały informacyjne Instytutu Książki i Czytelnictwa*, Biblioteka Narodowa, Warszawa.
- Krzaniński Marcin (2011), *Komiks w PRL, PRL w komiksie*, IPN, Rzeszów.
- Lewandowski Wojciech (2018), *Opowieści z cenzorskiej krypty. Komiksowa panika lat pięćdziesiątych dwudziestego wieku na przykładzie „Tales from the Crypt”*, w: *Groza i postgroza*, red. Ksenia Olkusz, Barbara Szymczak-Maciejczyk, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków, s. 237–251.
- Magala Sławomir (2004), *Komiks w kulturze narodowej*, w: *Komiks w tyglu uwarunkowań. O czynnikach wpływających na artystyczny i społeczno-kulturowy status komiksu. Antologia referatów*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 12–15.
- Majkówsczi Dariusz, Majkówskô Aleksandra (2018), *Ô taczëznje bez napãpùżeniô. Bëtowò i òkòlë w proze Jana Natrzecégò*, „Biuletyn Rady Języka Kaszubskiego / Biuletin Radzëznë Kaszëbszczégò Jãzëka”, nr 12, s. 102–115.
- Marciniak Tomasz (2014), *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy*, w: *Komiks i jego konteksty*, red. Izolda Kiec, Michał Traczyk, Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 75–90.
- Maruszewski Tomasz (2005), *Pamięć autobiograficzna*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.

- Mitchell William J. T. (2009), *Zwrot piktorialny*, przeł. Marcin Drabek, „Kultura Popularna” nr 1, s. 4–19.
- Morawska Hanna (1975), *Hierarchia i przemiany tematów*, „Teksty”, nr 5, s. 7–30.
- Nowak Maciej (2009), *Koncepcja dziejów w powieściach historycznych: Teodor Jeske-Choiński, Zofia Kossak, Hanna Malewska*, Wydawnictwo KUL, Lublin.
- Ong Walter J. (2002), *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. Józef Japola, RW KUL, Lublin.
- Osięglowski Janisław (1971), *Wyspa słowiańskich bogów*, Książka i Wiedza, Warszawa.
- Przybylski Ryszard K. (1980), *Słowo i obraz w komiksie*, w: Teresa Cieślukowska, Janusz Sławiński, *Pogranicza i korespondencje sztuk*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 229–243.
- Rosik Stanisław (2010), *Conversio gentis Pomeranorum. Studium świadectwa (XII wiek)*, Wydawnictwo Chronicon, Wrocław.
- Rusek Adam (2001), *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*, Instytut Książki i Czytelnictwa, Warszawa.
- Rusek Adam (2007), *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*, Biblioteka Narodowa, Warszawa.
- Rusek Adam (2011), *Od rozrywki do ideowego zaangażowania. Komiksowa rzeczywistość w Polsce w latach 1939–1955*, Biblioteka Narodowa, Warszawa.
- Rusek Adam (2014), „Relax” (1976–1981): *krótka historia magazynu komiksowego*, w: *Komiks i jego konteksty*, red. Izolda Kiec, Michał Traczyk, Instytut Kultury Popularnej, Poznań, s. 91–98.
- Rybicka Elżbieta (2014), *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Universitas, Kraków.
- Rymar Edward (2004), *Wielka podróż Wielkiego Księcia. Wyprawa Bogusława X Pomorskiego na niemiecki dwór królewski, do Ziemi Świętej i Rzymu (1496–1498)*, Książnica Pomorska, Szczecin.
- Skibińska Elżbieta (2005), *Niedoceniona wartość przymusu. O przekładzie pewnego komiksu dla dzieci*, w: *Między oryginałem a przekładem*, t. 10: *Między tekstem a obrazem. Przekład a telewizja, reklama, teatr, film, komiks, internet*, red. Urszula Kropiwiec, Maria Filipowicz-Rudek, Jadwiga Konieczna-Twardzik, Księgarnia Akademicka, Kraków, s. 91–104.
- Skrzypczyk Krzysztof (2001), *Komiks – „medium postmodernistyczne”*, w: *Sztuka komiksu w perspektywie polskiej komiksologii. Antologia referatów...*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 34–46.
- Skrzypczyk Krzysztof (2002), *W poszukiwaniu polskiej szkoły komiksu*, w: *Komiks w Polsce a komiks polski. Antologia referatów...*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 43–51.

- Skrzypczyk Krzysztof (2004), *Fotokomiks: „fałszywa odrośl komiksu” czy odrębny gatunek artystyczny?*, w: *Komiks w tyglu uwarunkowań. O czynnikach wpływających na artystyczny i społeczno-kulturowy status komiksu. Antologia referatów...*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 42–50.
- Słomka Michał (2009), *Polacy lubią brząz, czyli o heroizacji polskiej historii w komiksie. Zarys zagadnienia*, w: *Komiks a problem kiczu. Antologia referatów...*, red. Krzysztof Skrzypczyk, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 80–81.
- Spors Józef (1980), *Rola polityczna Święców w końcu XIII i początku XIV w.*, „Roczniki Historyczne”, nr 46, s. 17–38.
- Strzelczyk Jerzy (2007), *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, Wydawnictwo Rebis, Poznań.
- Szyłak Jerzy (1996), *Komiks i okolice pornografii*, Wydawnictwo Akia, Gdańsk.
- Szyłak Jerzy (1998), *Komiks: Świat przerysowany, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Szyłak Jerzy (1999), *Komiks w kulturze ikonicznej XX w. Wstęp do poetyki komiksu, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Szyłak Jerzy (2000a), *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Szyłak Jerzy (2000b), *Komiks i okolice kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Śliwiński Błażej (1987), *Rola polityczna możnowładztwa na Pomorzu Gdańskim w czasach Mściwoja II*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Świrko Stanisław, red. (1986), *W krainie Gryfitów. Podania, legendy i baśnie Pomorza Zachodniego*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań.
- Tuszyńska Kamila (2015), *Narracja w powieści graficznej*, PWN, Warszawa.
- Wikarjak Jan (1979), *Wstęp*, w: *Pomorze Zachodnie w żywotach Ottona*, przeł., wstęp i koment. Jan Wikarjak, PWN, Warszawa, s. 20–31.
- Zajączkowski Sławomir (2013), *Atrakcyjność komiksu historycznego na tle wymagań stawianych twórcom komiksowym przez historię i sztukę*, „Pamięć i Sprawiedliwość”, nr 2, s. 111–134.
- Zawrotny Przemysław (2015), *Zbrodnia nie do wytropienia. Seria komiksowa 100 Naboł*, w: Tomasz Dalasiński, Tomasz Sz. Markiewka, *Kryminał – gatunek poważ(a)ny?*, ProLog, Toruń, s. 180–189.

| **Abstrakt**

DANIEL KALINOWSKI

Pomorze (pre)rysowane. Poetyki historyzmu i lokalności w świecie komiksu

Tekst dotyczy opisu współczesnego komiksu tworzonego na Pomorzu i o Pomorzu. Za podstawę analizy posłużyło tutaj dwutomowe wydawnictwo *Komiks szczeciński* różnych autorów z kręgu stolicy województwa zachodniopomorskiego, *Opowieści znad Bałtyku* Wojciecha Stefańca, *Szczęściarz z rocznika 1917* Agnieszki Kosko-Hołowczyc i Wandy Swajdy oraz dwa komiksy kaszubskojęzyczne *Szczenie Świątów* i *Arbata*, w których autorem scenariusza jest Piotr Dziekanowski.

Zestawienie komiksów pochodzących z różnych subregionów Pomorza i różnych gatunkowo twórców ukazuje, przy całym docenieniu tendencji do oryginalności, zastanawiające podobieństwo w kreowaniu obrazów ważnych kulturowo miejsc. Analogie owe można rozpatrywać poprzez wyznaczenie kilku kategorii poetyki komiksu: historyzmu oraz lokalności. Poza problematyką poetyki, pojawia się jeszcze kwestia społecznej potrzeby nowego wykreowania miejsc „magicznych” pejzażu regionalnego, na które odpowiada współczesny ruch komiksowy.

Słowa kluczowe: komiks, literatura i historia, literatura i tożsamość, Pomorze, Kaszuby

| **Abstract**

DANIEL KALINOWSKI

Pomerania (Over)drawn: The Poetics of the Historic and the Local in the World of Comics

The text concerns the description of contemporary phenomena of a comic created in Pomerania and about Pomerania. The basis for the analysis was the two-volume *Komiks szczeciński* publishing house of various authors from the capital of the West Pomeranian Voivodeship, Wojciech Stefaniec's *Opowieści znad Bałtyku*, *Szczęściarz z rocznika 1917* by Agnieszka Kosko-Hołowczyc and Wanda Swajda, as well as two Kashubian comic books *Szczenie Świątów* and *Arbata*, written by Piotr Dziekanowski. The combination of comics from various Pomeranian subregions and different genres of artists shows, with all appreciation of the tendency to originality, a puzzling similarity in creating images of culturally important places. These analogies can be considered by designating several categories of comic poetics:

historicism and locality. In addition to the issue of poetics, there is also the question of the social need for a new creation of “magical” places of the regional landscape, to which the modern comic book movement responds.

Keywords: comics, literature and history, literature and identity, Pomerania, Kashubia

| Biogram

Daniel Kalinowski – prof. dr hab., pracuje w Instytucie Filologii Akademii Pomorskiej w Słupsku. Doktoryzował się z zakresu polskiej aforystyki literackiej XIX wieku. Habilitację uzyskał na podstawie rozprawy o polskiej recepcji twórczości Franza Kafki. Zainteresowania naukowe: motywy żydowskie w literaturze polskiej, kultura buddyjska w tradycji polskiej, literatura i dramaturgia kaszubska i pomorska oraz polska recepcja twórczości Franza Kafki. Autor książek: *Określanie horyzontu. Studia o polskiej aforystyce literackiej XIX wieku*; *Światy Franza Kafki. Sekwencja polska*; *Raptularz kaszubski*; *Żydzi polscy i pomorscy. Studia o ludziach i literaturze*; *Pasaże kaszubskie* oraz we współautorstwie z A. Kuik-Kalinowską: *Od Smętka do Stolema. Wokół literatury Kaszub*; *Trzy Skarby. Motywy buddyjskie w Polsce*; *Literatura kaszubska. Rekonesans*. Redaktor wielu zbiorowych prac monograficznych, m.in.: *Droga na Wschód. Polskie inspiracje orientalne*; *Twórczość Franza Kafki. Tożsamość kulturowa i literacka*; *Po żydowsku. Tradycje judaistyczne w literaturze i kulturze*; *Szalom Asz. Polskie i żydowskie konteksty twórczości*; *Geografia wyobrażona regionu*; *Świat dramatów Szaloma Asza*; *Kulturowe projekcje Słowian w tradycji polskiej*; *Sacrum sekularne. Wstępne rozpoznania*. Stypendysta Fundacji na Rzecz Nauki Polskiej. Wykonawca zadań badawczych w programach NCN i NPRH.

E-mail: daniel.kalinowski@apsl.edu.pl

ORCID: 0000-0002-5179-0642