

# Wstęp

*Komiks jest medium pełnym paradoksów [...]¹.*  
Wojciech Birek

Komiks to medium niezwykle pojemne i wszechstronne, zdolne pomieścić wszechświat. Aktualnie komiks jest coraz popularniejszym sposobem komunikowania. Wyszedł poza swoje dawne ramy i wkroczył w przestrzenie komunikacyjne, do których wcześniej nie miał dostępu. Jako tekst kultury operuje dużo bogatszą niż samo słowo możliwością ekspresji i implikacji znaczeń – jednocześnie przemawia do odbiorcy w znacznie ekonomiczniejszy sposób, niż tradycyjny tekst oparty wyłącznie na przekazie werbalnym. Komiks jako element kultury współczesnej jest niezwykle ekspresyjnym nośnikiem znaków, co pozwala na jego nieustanne ewoluowanie i wkraczanie w coraz to nowsze rejony współczesnego świata (szczególnie świata mediów)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Birek, 2014, s. 21.

<sup>2</sup> Zarówno całe dzieło, jakim jest komiks, jak i jego poszczególne elementy możemy rozpatrywać w kategorii znaku. O znakowości w komiksie, odwołując się do koncepcji znaków ikonicznych i umownych Mieczysława Wallisa (por. M. Wallis, 1983), wspomina w swojej pracy Bartosz Kurc (por. Kurc, 2003, s. 88–101). Jego rozważania dotyczą raczej układu graficznego i warstwy językowej w świetle rozwoju linii fabularnej.

Dzisiejszy potencjalny konsument komiksu ma duże wymagania względem produktu, jaki mu się sprzedaje. Wychowany i ukształtowany w epoce masowo dostępnych, różnorodnych mediów i wszechobecnej reklamy, oczekuje od komiksu (czyli kolejnego produktu) zaspokajania rozmaitych potrzeb. Stąd na rynku pojawiają się produkcje różnorakie – (posługując się znacznym uproszczeniem) od arcydzieł zarówno w sferze treści, jak i formy rysunkowej, poprzez dzieła *stricte* rozrywkowe (stanowiące największy segment rynku, o dużej rozpiętości gatunkowej), po sztukę alternatywną, komiks filozoficzny, historyczny, społeczny czy też komiks prymitywistyczny, niejednokrotnie będący manifestem bądź karykaturą rzeczywistości.

Polacy jako odbiorcy komiksu są coraz lepiej wyedukowani, dynamicznie rozwija się rodzima scena komiksowa. Dzięki wzrastającej pozycji, zarówno komiksów dla dzieci, powieści graficznych, magazynów fanowskich, kolekcji wydawniczych, jak i komiksów prasowych, komiks przestaje być zjawiskiem obcym i przeznaczonym wyłącznie dla wąskiej grupy odbiorców. Pokolenie młodych konsumentów już nie uważa go za produkt kierowany wyłącznie do dzieci. Dla roczników '60 i '70 komiks jest bardziej synonimem młodości i wolności niż dziecinadą czy błahostką, a dla młodszych – zwykle już pełnowartościowym medium, elementem codzienności.

Komiks zyskuje na znaczeniu dzięki wciąż wzrastającemu tempu życia, doskonale wpisał się w epokę cywilizacyjnego rozpędu. Jako narzędzie komunikowania pozwala w sposób prosty, szybki i ekonomiczny przekazać bogatą w znaczenia treść – jeśli to niezbędne, opatrzoną słownym

komentarzem. „We współczesnej cywilizacji daje się wszakże bez trudu zauważyć, iż znaki wizualne spełniają coraz szersze zadania komunikacyjne, w wielu wypadkach czyniąc to skuteczniej niż symbole słowne” (Przybylski, 1980, s. 236). Komiks jest medium konkurencyjnym, które zyskuje coraz więcej uznania.

Mimo, iż komiks jest medium już starym i utrwalonym w społecznej świadomości, nadal nie opracowano jednolitej naukowej metodologii, która w jednoznaczny sposób opisywałaby to zjawisko. Nie chodzi przy tym o brak wnikliwych i trafnych analiz związanych z komiksem, lecz raczej o brak ustalonych narzędzi, które byłyby właściwe wyłącznie dla komiksu, ogólnie uznane, przyjęte i stosowane w badaniach. Niejednorodność szkół, metodologii i stanowisk w badaniach nad komiksem w Polsce jest tematem szeroko dyskutowanym w mediach okołokomiksowych oraz w dialogu akademickim. Brak opracowań metodologicznych i trwająca dyskusja w środowiskach komiksoznawczych dotycząca definicji zjawiska świadczy jednak o istnieniu stale rosnącego kręgu badaczy komiksu w różnych dyscyplinach naukowych. O komiksie jako ciekawym obiekcie analiz pisał Jerzy Szyłak: „[...] istnieje wiele różnych punktów widzenia na komiks” (Szyłak, 2016a, s. 22), porównując definicje powieści graficznych. Scott McCloud zwrócił uwagę, że „Rodzaj sztuki – albo medium – zwany komiksem jest naczyniem zdolnym pomieścić dowolną liczbę pojęć i obrazów” (McCloud, 2015, s. 6). Jako produkt, nośnik informacji i forma komunikacji komiks w Polsce rozwija się i ewoluuje. Coraz częściej doceniany jest przez polskich artystów, krytyków, wykorzystywany w dzienni-

karstwie, reklamie i sztuce użytkowej. Wchodzi w nowe interakcje z innymi dziedzinami życia i zmienia swoją funkcję. Nie jest już tylko elementem rozrywkowym i zjawiskiem artystycznym, ale staje się formą komunikowania stosowaną komercyjnie. Przenika do marketingu jako skuteczny komunikat reklamowy. O częstym wykorzystywaniu komiksu jako formy przekazywania treści w atrakcyjny, przykuwający uwagę sposób – następująco pisze Witold Tkaczyk: „[...] państwowe instytucje kultury, czy badające historię (NCK, IPN) bez nieufności sięgają od kilku lat po komiks [...]. Po komiks sięgają też jednostki samorządowe. [...] Z wolna do komiksu przekonują się biblioteki” (Tkaczyk, 2010, s. 84–86).

Komiks to dzieło sztuki, wytwór wyobraźni i efekt końcowy pracy artysty bądź zespołu twórczego. Wyższe układy znaczeniowe (por. Markiewicz, 1980), również te charakterystyczne tylko dla komiksu, są w nim konstruowane zawsze w indywidualny sposób. Pewna opisowość zawarta w warstwie ikonicznej komiksu zmusza czytelnika do uzupełniania treści własnymi interpretacjami i dookreśleniami. „Nie brak krytyków, którzy, jak np. Maurice Horn, widzą w komiksie najbardziej indywidualną formę wypowiedzi artystycznej, jaką wytworzyły sztuki popularne, a przynajmniej ich odłam audiowizualny. Według Horna twórca komiksu nie tylko opowiada nam określone zdarzenie, ale w dodatku sam nadaje formę wizualną, tworzy jego aktorów, umieszcza w wytworzonej przez jego wyobraźnię scenografii czy wręcz w wymyślonym uniwersum” (Toeplitz, 1985, s. 129). Pełny odbiór następuje dopiero w procesie konkretyzacji. Komiks jako tekst kultury posługuje się

kodyfikacją znaczeń na dwóch płaszczyznach – ikonicznej i lingwistycznej. Stąd proces właściwego dekodowania jest tutaj szczególnie istotny. „Komiks właściwie odczytany jest bowiem »rebusem«, jego treść odkrywamy stopniowo, łącząc w naszej wyobraźni nie tylko kolejne obrazki, ale także obrazki i napisy w ten sposób, aby uzmysłowić sobie pełny sens opowiadania” (Toeplitz, 1985, s. 147).

Spoglądając na komiks jako na dzieło sztuki, jako na tekst kultury, na jego cechy dystynktywne, nie mam wątpliwości, że jest to zjawisko wyjątkowe, autonomiczne i absolutnie samoistniejące, o rozbudowanym „drzewie genealogicznym”, bogatym w descendentów. Jego rozwój postępuje i mimo iż na drodze swojej ewolucji spotyka różne przeszkody (np. w postaci cenzury, krytyki czy mody), zdobywa coraz to nowsze światy (również te wirtualne). Komiks wkracza we wszystkie dziedziny naszej codzienności, niosąc ze sobą różnorodną i bogatą tematykę. Dzięki uznaniu go za skuteczne narzędzie komunikacji staje się elementem marketingu i reklamy. Przez to zyskuje na obecności w obiegu popularnym, co otwiera mu drogę na uniwersyteckie salony. Przebojem wchodzi (a właściwie wraca) do prasy jako element wzbogacający istniejące już gatunki prasowe. Być może już niedługo komiks powszechnie zyska miano „dziewiątej sztuki”.

W niniejszej książce zjawisko komiksu zostało rozebrane na czynniki pierwsze, aby przyjrzeć się jego formie i strukturze. Pretekstem do rozważań nad naturą komiksu stał się motyw miasta, a perspektywą doświadczenia doświadczenia komiksoznawcze są studia miejskie. Śledzenie tropów miejskich oraz w ogóle przestrzeni (zewnątrznych

i czasem wewnętrznych znaków miejskości) nie tylko jest podstawowym celem podejmowanych analiz, lecz także eksponuje przyjętą metodę badań, którą można dostosować do badania również innych tropów i motywów w komiksach.

Motyw miasta, pejzażu miejskiego, przestrzeni zurbanizowanej został wybrany z racji tego, że jest to dominujące dla człowieka antropocenu środowisko życia. W myśl słów Bronisławy Kopiczyńskiej-Jaworskiej „Miasto jest wiecznym tworzeniem, jego nieruchomości, jego zapachy należą zawsze do królestwa człowieka. Wszystko jest w nim poezją w ścisłym znaczeniu tego słowa” (Kopiczyńska-Jaworska, 1993). Już kiedyś pisałam, że każde miasto dla jego mieszkańców jest centrum, z którego obserwują świat. Skrywa w sobie potencjał całej cywilizacji, ukrywając w swych przestrzeniach marzenia, namiętności i nadzieje ludzkości. Z jednej strony to świadectwo potęgi intelektualnej i możliwości człowieka, z drugiej jednak potrafi nieść grozę i wzbudzać niepokój. W heterogeniczną naturę miasta wpisane są zmiana, płynność i chaos. Skomplikowane struktury społeczne i obyczajowe znajdują odbicie w strukturze miast. W artykule *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością* Marianna Michałowska pisze, że komiks to „jedna z wizualnych form narracyjnych [...] bez wątplenia odnosi się do kulturowych wyobrażeń i mitologii...” (Michałowska, 2011, s. 127). Aglomeracje są zwierciadłem kultury, a wyobrażenia o nich, związane z nimi marzenia, fantazje i lęki znajdują ujście m.in. w sztuce komiksowej.

## Problem i cele badawcze

W Polsce i na świecie szeroko rozwinięte są różne dziedziny badań miejskich, w tym w socjologii, literaturoznawstwie i antropologii, a właściwie nie istnieje żadna szkoła zajmująca się badaniem przestrzeni miejskich w komiksie. Jako że miasto jest podstawowym habitatem życia człowieka współczesnego i zajmuje czołowe miejsce w budowaniu tożsamości zbiorowej, temat miejskości uobecnia się również prominentnie w sztuce komiksu. Dzieje się tak tym bardziej, że komiks powstał wraz z rozwojem współczesnych metropolii. Stąd wydaje się zasadne włączenie tropów związanych z miastem i miejskością w obszar studiów na komiksem, jako istotnego elementu dyskursu dotyczącego kultury współczesności.

W istniejącej literaturze dotyczącej komiksu w obszarze polskich badań nie ma żadnej zwartej publikacji na temat badań miasta w komiksach. W książce *KONtekstowy MIKS* pod redakcją Grażyny Gajewskiej i Rafała Wójcika znajduje się jeden tekst Marianny Michałowskiej *Wyobraźnia miejska – między komiksem, filmem i rzeczywistością* (Michałowska, 2011). Problematyka ta nie została podjęta również w „Zeszytach Komiksowych”, które są jedynym polskim czasopismem naukowym poświęconym badaniom komiksu. W języku angielskim w 2010 roku ukazała się zwarta publikacja pokonferencyjna *Comics and the City* pod redakcją Jörna Ahrensa i Arno Metelinga (Ahrens, Meteling, eds., 2010). Blisko 10 lat później ukazała się monografia *Urban Comics* Dominica Daviesa (Davies, 2019). Podobny problem dotyczy analiz sporadycznie publikowanych w anglojęzycznych

czasopismach komiksoznawczych, głównie w „International Journal of Comic Art”. Najwięcej źródeł można znaleźć w języku francuskim, jednak nie są one tłumaczone na język angielski i polski. Tym samym, podejmując się zbadania sposobów funkcjonowania przestrzeni miejskich w komiksie, mam nadzieję na zwrócenie uwagi środowisk komiksoznawczych na problematykę związaną z miastem i przestrzenią jako na ciekawy trop zanurzony w kontekście społeczno-kulturowym.

Przedmiotem badań prezentowanych w tej książce są komiksy, w których można wyodrębnić istotnie zarysowaną przestrzeń miejską. Analizą są objęte przede wszystkim utwory, w których miasto przedstawione nie stanowi jedynie tła opowieści, ale z jakiegoś powodu jest istotne dla świata przedstawionego i bohaterów. Postaram się wskazać, w jaki sposób przestrzenie miejskie w komiksie są konstruowane, jakie pełnią funkcje i jakie zajmują miejsce, oraz przedstawić przykładowe modele miast pojawiających się w komiksach. Oznacza to, że praca nie aspiruje do miana kompletnej, przeglądowej analizy wszystkich komiksów związanych z miejskością, lecz skupia się na wybranych dziełach, poszukując miasta, jego pejzaży i przejawów oraz przedstawia narzędzia ich badań. Istotnym celem monografii jest zatem przygotowanie narzędzi i metod, które mogą być pomocne w badaniu i analizowaniu tropów miejskich w powieściach graficznych. Miasto jest tropem badawczym, ale też pretekstem do tego, aby zastanowić się, jak działa komiks, z jakich środków korzystają twórcy, kreując światy przedstawione, konstruując narrację, realizując bardzo różnorodne wizje artystyczne, do czego się-



gają w dialogu z czytelnikiem. Charakter prowadzonych badań doprowadził do skonstruowania i opisanie warsztatu badawczego, zwłaszcza w pierwszej, analityczno-teoretycznej części pracy. Stąd też szersze omówienie definicji komiksu i jego tworzyw, elementów strukturalnych i semantycznych. Z kolei w drugiej części można znaleźć przykłady analiz przeprowadzonych za pomocą podstawowych narzędzi. Ta perspektywa badawcza pozwala na wykorzystanie wypracowanych w niniejszej książce narzędzi do badania również innych, nie tylko miejskich tropów i zagadnień w komiksach.

Na potrzeby badawcze niezbędne będzie zdefiniowanie komiksu, aby odpowiednio dobrać próbę badawczą oraz wyodrębnić utwory, które będą rozumiane jako komiksy. Omówione zostaną podstawowe tworzywa komiksu w perspektywie wykorzystania ich w studiowaniu przestrzeni miejskich w analizowanych publikacjach. Przygotowane będą również podstawowe narzędzia badawcze elementów strukturalnych, które pozwolą na analizę dzieł pod kątem badania obecności i jakości przestrzeni miejskich.

## **Hipotezy badawcze**

W badaniach jako hipotezy główne przyjęto:

- Można wyodrębnić grupę komiksów, w których miasto odgrywa determinującą rolę konstrukcyjną w realizacji świata przedstawionego i bohaterów.
- Miasto uobecnia się w elementach strukturalnych komiksu.

## Wstęp

- Miasto uobecnia się w elementach stylistycznych komiksu.
- Miasto wyrażane jest poprzez oba tworzywa komiksu: słowo i obraz.

Hipotezy główne uzupełnione są następującymi hipotezami pomocniczymi:

- Sposób przedstawiania miasta w tych komiksach jest podstawą i wyrazem istnienia świata przedstawionego.
- Charakterystyka i cechy szczególne danego miasta bezpośrednio wpływają na występujących w nim bohaterów.
- Miasta przedstawione w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim wpisują się w kategorię masowych wyobrażeń i mitów.
- Miasta przedstawione w komiksach z wyraźnym wątkiem miejskim pełnią funkcję bohaterów pierwszego lub drugiego planu.

Rozbicie hipotez na hipotezy główne i pomocnicze wskazuje na obszar badawczy, na który położono największy nacisk, a dodatkowo pozwoliło to na jasne przedstawienie podejścia badawczego i założeń pracy. Taka formuła hipotez w mojej ocenie pozwoliła na realizację założonych celów badawczych, korespondując z postawionym problemem badawczym. Jednocześnie należy zauważyć, że podobnego ujęcia problemu do tej pory w dostępnej literaturze nie zaproponowano. Konstrukcja hipotez oparta jest na analizie dotychczasowego dorobku nauk o komiksie. Tam, gdzie to konieczne, wykorzystane są także narzędzia badawcze zapożyczone z nauk badających teksty literackie i przedstawienia wizualne. Z uwagi na zakres i brzmienie problemu badawczego należy uznać, że podejście naukowe

skupione na zastosowaniu narzędzi i dorobku jednej tylko dyscypliny, np. literaturoznawstwa lub sztuk pięknych, może nie przynieść zadowalających efektów. Dlatego też zdecydowałam się na zastosowanie podejścia interdyscyplinarnego, które w mojej ocenie powinno dać lepsze rezultaty. W związku z tym w publikacji wykorzystywane są narzędzia wypracowane w obszarze komiksoznawstwa europejskiego, amerykańskiego i polskiego oraz teorii z zakresu badania obrazów. Jako że komiks jest medium dwutorzwywowym i operuje nie tylko obrazem, ale i słowem, niektóre pojęcia zostały zaadaptowane z gruntu nauk o literaturze.

## **Wyłączenia gatunkowe z zakresu badań**

Komiksy, wokół których skupiają się analizy, są komiksami fabularnymi. Z racji zróżnicowania gatunkowego badania nie obejmują komiksów prasowych, komiksów instruktażowych oraz form pochodnych, np. komiksowych map, reklam, instrukcji czy też infografik<sup>3</sup>. Analizie nie poddano komiksów internetowych – odrębnych gatunkowo, trudnych do zdefiniowania, wymagających innych narzędzi badawczych niż te wydawane w formie woluminów<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> O komiksowej różnorodności pisze Wojciech Birek w swojej rozprawie doktorskiej (Birek, 2004, s. 14).

<sup>4</sup> 17 maja 2018 r. wydano 25. numer „Zeszytów Komiksowych” pt. *Komiks w Internecie*, który ukazuje skalę trudności w zdefiniowaniu zjawiska i ogromny wachlarz możliwości tego medium.

Opracowanie nie uwzględnia także komiksów, które nie znajdują się w pierwszym, oficjalnym obiegu wydawniczym, tj. wszelkiego rodzaju zinów, komiksów amatorskich, komiksów podziemnych i niezależnych. Nie istnieje jednolite opracowanie ani pełna baza zbierająca i systematyzująca komiksy niezależne. W związku z tym dotarcie do tego typu publikacji wiąże się ze zbytnią przypadkowością i może być nadto wybiórcze. Stworzenie takiej bazy przekracza zakres badawczy niniejszej pracy.

W analizach nie są ponadto ujęte komiksy azjatyckie, które znacząco różnią się od amerykańskich czy europejskich<sup>5</sup>. Z uwagi na geograficzną polimorficzność komiksu praca obejmuje komiksy amerykańskie i europejskie jako te, które dzięki wzajemnym inspiracjom i wpływom na pewnych płaszczyznach są do siebie podobne (por. Birek, 2014, s. 28–29).

Z analiz wykluczone są też komiksy eksperymentalne, gdyż w swej naturze, tematyce i strukturze bardzo często odstają od tradycyjnych form komiksowych i wymagają nowych technik badawczych i interpretacyjnych<sup>6</sup>. Stosowane w niniejszej pracy narzędzia badawcze i zespół pojęć są przygotowane przede wszystkim pod kątem komiksów głównego nurtu wydawniczego. To utwory, które

---

<sup>5</sup> „Swoistym fenomenem – z naszej, europejskiej perspektywy – jest tu natomiast komiks azjatycki, silnie skodyfikowany i wyraźnie odmienny od pozostałych odmian. Japońska manga i jej odpowiedniki w innych krajach Wschodniej Azji [...]” (Birek, 2014, s. 29).

<sup>6</sup> Na przykład takie jak story-art Jakuba Woynarowskiego.

pod względem strukturalnym i narracyjnym najbliższe są komiksom klasycznym<sup>7</sup>.

Badania prezentowane w niniejszej monografii obejmują komiksy wydane w Polsce. Wyjątki stanowią kolejne tomy serii, których pierwsze części ukazały się na polskim rynku, jednak z różnych powodów ich kontynuacja została zawieszona. Komiksy takie stanowią jednak rzadkość i są omówione tylko w nielicznych sytuacjach. Mogą pojawić się przykłady prac, które nie zostały wydane na naszym rynku, jednak służą one zwykle egzemplifikacji i nie są przedmiotem głównego wywodu. Wyjątkiem są prace Sturta Bannocka, które nie były publikowane w Polsce, jednak fakt, że ich autor przygląda się właśnie specyfice miast komiksowych, spowodował, iż znalazły swe miejsce w tej publikacji.

Jednocześnie pragnę zaznaczyć, że niniejsza książka nie jest próbą skatalogowania wszystkich komiksów oscylujących wokół tematyki miejskiej. Korzystam zatem z pozycji obecnych w głównym nurcie wydawniczym (tzw. mainstreamowych), które jak uznałam, najwłaściwiej eksponują badane zjawiska. W większości należą one do kanonu dzieł komiksowych i uznawane są za istotne w historii komiksu. Wyjątek stanowią komiksy polskie z uwagi na to, iż na

---

<sup>7</sup> „[...] tradycyjny, klasyczny komiksowy *mainstream* lokuje się pomiędzy tymi dwiema skrajnościami, skupiając się głównie na realizacji reguł wyznaczonych naturą języka komiksu oraz funkcjonujących w jego ramach konwencji gatunkowych. Wymieniona wyżej triada: komiks podziemny, komiks tradycyjny i komiks eksperymentalny – wypełnia, jak się zdaje, współczesny pejzaż estetyczny komiksu i wyznacza jego niejednorodny i pełen wewnętrznych napięć charakter” (Birek, 2014, s. 27).

rodzimy gruncie nie wyróżnia się utworów kanonicznych, a rynek ten jest relatywnie niewielki.

W pojęciu komiksu przyjętym na potrzeby niniejszej pracy nie mieszczą się historyjki obrazkowe – tj. ciągi obrazków fabularnych opatrzonych tekstem pod spodem, poza ramą – takie jak np. *Koziołek Matołek*. Do komiksu nie zaliczam również fotokomiksu (fotostory), nawet jeśli opatrzone jest tekstem wypowiedzianym przez postacie, ujętym w dymki. Technika ta nie wykorzystuje bowiem narzędzi graficznych ani malarskich, a koncept fotograficzny różni się od konceptu rysunkowego. Jako fotostory nie traktuję jednak komiksów opartych na fotografiach lub wplatających fotografię w treść wyводу – jak np. w *Fotografie* (Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert). Jako komiksów nie rozpatruję również prac łączących dokonania rysownika z fotografią (np. *Przygody Kwapiszona* Bohdana Butenki) oraz innymi technikami kolażowymi. Mianem komiksu nie określam ponadto książek ilustrowanych (*picture books*), animacji, infografik czy rysunków satyrycznych – np. Andrzeja Mleczki (nawet jeśli operują dymkiem czy panelem narracyjnym, ale są pojedynczymi obrazkami). Zaznaczam przy tym, że jest to zawężenie przyjęte na potrzeby zamknięcia katalogu badanych tekstów, a nie kategoryczne wykluczenie wspomnianych gatunków poza obszar badań komiksoznawczych.

## Struktura pracy

Ponieważ przyjęte hipotezy badawcze powinny determinować strukturę pracy, książkę podzielono na dwie części: pierwszą o charakterze analityczno-teoretycznym oraz drugą o charakterze praktyczno-aplikacyjnym. Ma to na celu takie ułożenie wywodu, które umożliwi weryfikację hipotez głównych i pomocniczych. Przyjęta metoda badawcza znalazła wyraz w szczegółowej strukturze pracy, którą podporządkowano tokowi analizy. Monografia składa się ze wstępu, pięciu rozdziałów merytorycznych oraz zakończenia.

W pierwszych czterech rozdziałach – poprzez przejście od ogólnych zagadnień związanych z definicją komiksu i jego historią do składników tworzywowych, strukturalnych i środków stylistycznych – dążono do opracowania metody i narzędzi badania pejzaży miejskich w komiksie. Jednocześnie dołożono starań, aby wiele z nich miało charakter uniwersalny i dało się adaptować do badania innych tropów w komiksach. Następnie, w rozdziale piątym dokonano przykładowej aplikacji tych narzędzi i metod, które mogą być punktem wyjścia do dalszych rozważań na temat poetyki miasta. Ponadto tenże ostatni rozdział ma na celu wykazanie zasadności obranego podejścia. W każdym aspekcie starano się ilustrować wywód przykładami komiksów, wraz z odwołaniem się do przedstawionego w nich miasta lub sposobu ujmowania przestrzeni.

Przyjęta w rozdziale pierwszym definicja komiksu została przedstawiona w perspektywie historycznej i porównawczej. Zaprezentowano tu najważniejsze definicje ukute

w Polsce oraz w Europie i Stanach Zjednoczonych oraz wyodrębniono podstawowe kategorie gatunkowe. W tej części zajęto się ponadto omówieniem i kategoryzacją komiksów o mieście. Zdefiniowanie komiksu (a zatem i jego cech) wydaje się niezbędnym punktem wyjścia – z uwagi na płynne interpretowanie pojęcia, które czasem bardzo szeroko, a czasem bardzo rygorystycznie wskazuje wyznaczniki zjawiska.

W rozdziale drugim podstawowe tworzywa komiksu – słowo i obraz – omówiono w kontekście kreowania przestrzeni miejskiej w komiksie. Zaproponowano perspektywy i kierunki badań niniejszych rozważań. Wprowadzono również podstawowe zagadnienia związane z semiologiczną analizą rysunku według Janusza Lalewicza.

W rozdziale trzecim, który rozpoczyna się od próby zarysowania metody interpretacji kompozycyjnej Gillian Rose, opisano strukturalne i kompozycyjne elementy komiksu oraz jego środki wyrazu. Przedstawiono, w jaki sposób proponowane spojrzenie może zostać zastosowane w badaniach pejzaży miasta w komiksach.

Rozdział czwarty przedstawia obiekt, jakim jest miasto w komiksie. Wykazano tu, jak przestrzeń w utworach komiksowych definiowana jest w odbiorze. Pogłębione zostały ponadto niektóre strategie badawcze zaproponowane w poprzednich rozdziałach. W tej części posiłkowano się także teorią Umberta Eco dotyczącą semiotyki architektury. Wskazano też, jak komiks i miasto w nim wyrażone rysują się w paradygmacie studiów nad wizualnością.

Rozdział piąty jest częścią *stricte* analityczną, badającą przypadki przestrzeni miejskiej różnorodnie ujmowanej



w komiksach. W części pierwszej rozdziału zaproponowano i opisano kategorie badawcze. Do analizy wykorzystano narzędzia i perspektywy badawcze opisane w rozdziałach 2-4. Następnie prześledzono istnienie konstrukcji miasta w wybranych komiksach różnych gatunków. Zbadano, czy istnieją i jak funkcjonują schematy w kreowaniu pejzaży miejskich w komiksach i powieściach graficznych, oraz jak odzwierciedla się to w strukturze utworów. Analiza powinna odpowiedzieć na pytanie, czy istnieją gatunki, w których chętniej i wyraźniej eksponowane jest miasto jako jeden z głównych tematów utworów.