

UNIwersYTET IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU
SZKOŁA NAUK O JĘZYKU I LITERATURZE

KLAUDIA SRUL

**INTERMEDIALNE RELACJE KOMIKSU
Z FILMEM NA PRZYKŁADZIE PRZETWORZEŃ
KONWENCJI FILMU *NOIR***

Intermedial Relations Between Comics and Film:
Transformations of Film Noir Conventions in Comics

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem
prof. UAM dr hab. Anny Śliwińskiej



Poznań 2026

STRESZCZENIE

Problemem badawczym pracy jest zjawisko przenikania konwencji klasycznego filmu *noir* do medium komiksu, ze szczególnym uwzględnieniem związków języka filmu z językiem komiksu. Punkt wyjścia stanowi obserwacja, że dotychczasowe badania nad relacjami obu mediów koncentrowały się przede wszystkim na adaptowaniu konkretnych komiksów na potrzeby kina. Znacznie rzadziej analizowano oddziaływanie odwrotne – wpływ estetyki filmowej na twórczość komiksową.

Pierwszy rozdział poświęcony jest formule klasycznego filmu *noir* z lat 1941–1958. Wyszczególnienie i kategoryzacja elementów noirowej konwencji zostało podparte licznymi przykładami z reprezentatywnych filmów. Tematem rozdziału drugiego są historyczne i semiotyczne relacje filmu z komiksem. W badaniach uwzględniono elementy wspólne dla języków obu mediów oraz specyficzne dla każdego z nich, ze szczególnym uwzględnieniem aspektu filmowości komiksowego języka. Na trzeci rozdział składają się trzy analizy. Przedmiotem pierwszej z nich jest seria komiksowa *Blacksad* (2000–), stanowiąca modelowy przykład przetworzenia konwencji filmu *noir*, wzbogacony o element alegorii zwierzęcej. Druga analiza dotyczy komiksowej i filmowych adaptacji powieści *Sokół maltański* (1930) autorstwa Dashiella Hammetta. Każdy z tekstów kultury został przebadany pod kątem zastosowanych przez jego twórców technik adaptacyjnych. Trzecia analiza skupiona jest wokół kreacji postaci kobiecej w komiksowej serii *Fatale* (2012–2014). Dowiedziono w niej, iż twórcy z jednej strony wykorzystują utarte schematy konwencji, z drugiej zaś wyraźnie wychodzą poza jej ramy.

Przeprowadzone w pracy badania stanowią dogłębną analizę zjawiska przenikania filmowej konwencji na grunt komiksu. Stanowią również zaproszenie do dalszych analiz ukierunkowanych na prześledzenie złożonych relacji filmu z komiksem.

SUMMARY

This dissertation examines the transfer of classical film noir convention into the medium of comics, focusing on the relationship between film language and comic language. While previous research has mainly addressed the adaptation of comics for cinema, the reverse influence – how film aesthetics shape comic creation – has been far less explored.

The first chapter analyzes the classical film noir formula from 1941 to 1958, identifying its key elements through representative film examples. The second chapter investigates historical and semiotic relationships between film and comics, highlighting both shared and medium-specific features, with particular attention to cinematic aspects of comic storytelling. The third chapter presents three case studies: the comic series *Blacksad* (2000–), a paradigmatic noir adaptation with animal allegory; comic and film adaptations of Dashiell Hammett's *The Maltese Falcon* (1930), analyzed in terms of applied adaptation techniques; and the comic series *Fatale* (2012–2014), examining the depiction of female characters and showing both adherence to and creative expansion of noir conventions.

The study provides an in-depth analysis of film conventions in comics and invites further research into the complex interplay between these two media.

SPIS TREŚCI

STRESZCZENIE	2
WSTĘP	6
ROZDZIAŁ 1 Film <i>noir</i> – na tropie definicji	10
1. Gatunek, styl, nurt...? – Spór definicyjny wokół filmu <i>noir</i>	10
2. Wyznaczniki konwencji	17
2.1. On, ona i siły zła – typy postaci w filmie <i>noir</i>	19
Protagonista	20
<i>Femme fatale</i>	25
Siły zła	34
2.2. Fatalistyczna opowieść bez happy endu – fabuła i konstrukcja świata	39
Motywy przewodnie	39
Skomplikowanie porządku czasowego	41
Narracja homodiegetyczna	44
Sceneria miejska	49
Fatalistyczna atmosfera	51
2.3. Mroczny świat skąpany w deszczu – warstwa wizualna	56
Inspiracje kinem europejskim	56
Filmowe środki wyrazu	59
Rekwizyty znaczące	65
3. Podsumowanie	74
ROZDZIAŁ 2 Gdy komiks śledzi film. Specyfika języka obu mediów	76
1. Komiks i film – związek oparty na nierówności	76
2. <i>Polewacz polany</i> i sfilmowany – film i komiks w perspektywie historycznej	78
Rozwój kultury audiowizualnej na przełomie XIX i XX wieku	79
Film i komiks w ich wczesnej formie – co je łączy, a co dzieli?	81
3. Komiks i film w relacji z odbiorcą – mechanizmy odbioru obu mediów	91
Mechaniczna rejestracja vs subiektywna percepcja	91
Medium tempo-topiczne vs medium spatio-topiczne	95
4. Na pograniczu mediów – filmowość komiksu	110
4.1. Kadr komiksowy – kadr filmowy?	111
4.2. „Praca kamery”	116
4.3. Montaż	127

4.4. Komiks jako medium audiowizualne... pozbawione dźwięku.....	136
Zapis specyficznej artykulacji.....	138
Operowanie głośnością i tempem wypowiedzi.....	145
Zapis muzyki.....	153
Obrazy dźwięków.....	157
5. Podsumowanie.....	162
ROZDZIAŁ 3 Noirowe śledztwa na kartach komiksu.....	165
1. Noirowe tropy w komiksie anglosaskim i frankofońskim.....	165
2. Materiał badawczy.....	169
3. Koci detektyw w miejskiej dżungli. <i>Blacksad</i> Juana Díaz Canalesa i Juanja Guarnida jako modelowy komiks <i>noir</i>	170
3.1 Postacie	171
Detektyw	171
Femme fatale	176
Siły zła.....	184
3.2. Fabuła i konstrukcja świata przedstawionego	190
Motywy przewodnie.....	190
Skomplikowanie porządku czasowego	193
Narracja homodiegetyczna.....	194
Sceneria miejska.....	195
Fatalistyczna atmosfera.....	202
Alegoria zwierzęca.....	209
3.3. Warstwa wizualna.....	210
Paleta barwna	210
Filmowe środki wyrazu.....	211
Rekwizyty znaczące	218
3.4 Podsumowanie	229
4. Podążając śladem Sokoła – intermedialne losy powieści Dashiella Hammetta	231
4.1 <i>Sokół maltański</i> Dashiella Hammetta	231
4.2 Multiadaptacja filmowa	234
4.3 <i>Dangerous Female</i> – detektyw w pułapce namiętności	235
4.4. <i>Satan Met a Lady</i> – komedia pomyłek ze śledztwem w tle	241
4.5 Film Johna Hustona i komiks Davida McKaya i Rodlowa Willarda	249
Samotny detektyw i kryzys męskości	250

Klientka, kochanka, sekretarka – kobiety w <i>Sokole maltańskim</i>	252
Sposób prowadzenia narracji	258
Kwestie obyczajowe.....	266
Opowiadanie słowem vs opowiadanie obrazem	269
W stronę noirowej estetyki	277
Zakończenie i wątki pominięte	283
4.6. Podsumowanie	292
5. Emancypacja <i>femme fatale</i> . Konstrukcja postaci kobiecej w <i>Fatale</i> Eda Brubakera i Seana Phillipsa.....	295
5.1. Wzorce uległości i dominacji – kobieca podmiotowość w filmie <i>noir</i>	297
5.2. Mroczna dama kontra dziewica-odkupicielka – rola społeczna kobiety w filmie <i>noir</i>	304
5.3. Droga Josephine do uzyskania sprawczości	310
5.4 Emancypacja się dokonuje.....	316
PODSUMOWANIE	327
BIBLIOGRAFIA.....	331
FILMOGRAFIA.....	337
SPIS ILUSTRACJI	340

WSTĘP

O wszechobecności noiru¹ we współczesnym świecie nie trzeba nikogo przekonywać. Odbiorca kultury bez problemu rozpoznaje noirową stylizację, nawet jeśli nie potrafi jej należycie nazwać czy precyzyjnie zdefiniować. Kiedy w filmie animowanym *Spider-Man Uniwersum* (reż. Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018) na ekranie pojawia się przestylizowany Spider-Man Noir, a pozostali bohaterowie komentują jego nieprzystającą do otoczenia aparycję², widz nie tylko od razu rozpoznaje przywołaną konwencję, ale także spodziewa się jej świadomego wykorzystania przez twórców. I tak też się dzieje – geneza oraz estetyka świata, z którego pochodzi Spider-Man Noir stanowią zbiór noirowych klisz, a dubbingujący tę postać Nicolas Cage z pełną powagą wygłasza przerysowane monologi w rodzaju: „Czasem trzymam zapalkę, aż poparzy mi palce tylko po to, żeby coś pocuć”³.

Estetyka noiru z coraz większą intensywnością przenika do innych mediów. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat powstało wiele gier wideo realizujących tę konwencję. Wśród najistotniejszych przykładów należy wymienić: *L.A. Noire* (2011), *The Wolf Among Us* (2013), *Disco Elysium* (2019) czy druga część *Alana Wake’a* (2023). Noirowy styl zagościł nawet w świecie amerykańskiego wrestlingu za sprawą australijsko-nowozelandzkiej zawodniczki Toni Rossal, wcielającej się w ringu w postać „Timeless” Toni Storm – stylizowaną na gwiazdę klasycznego kina hollywoodzkiego, a inspirowaną Normą Desmond (bohaterką *Bulwaru Zachodzącego Słońca* [reż. Billy Wilder, 1950]). Gesty, mimika, makijaż i sposób wypowiadania się Toni Storm stanowią pastisz gwiazdy Złotej Ery Hollywood. Zawodniczka wchodzi do ringu w asyście kamerdynera⁴, zaś w trakcie streamowania gali na obraz nakładany jest czarno-biały filtr. Liczne filmy promocyjne z jej udziałem są stylizowane w podobny sposób i zawierają filmowe nawiązania, takie jak słynny cytat z filmu Wildera: „Jestem gotowa na zbliżenie” (*I’m ready for my close-up*).

Przywołane przykłady dowodzą, że współcześnie odwołania do estetyki filmu *noir* rzadko funkcjonują bez cienia ironii. Nie oznacza to natomiast, że jedyną możliwą strategią adaptacyjną jest wybór komediowej ścieżki. Z pewnością jednak, jak pokazuje filmowa

¹ Słowo *noir* w mianowniku zapisuję w pracy kursywą, gdyż nie jest to termin tak utrwalony w języku polskim jak np. *science fiction*. W cytowanych pracach zachowuję oryginalny zapis. Przy odmianie słowa przez przypadki stosuję zapis bez kursywy – zgodnie z zasadami poprawnej polszczyzny.

² „Czy on jest czarno-biały?”, „Skąd ten wiatr? Przecież jesteśmy w piwnicy.”

³ Wszystkie tłumaczenia w tekście, o ile nie zaznaczono inaczej, pochodzą ode mnie.

⁴ Nawiązanie do postaci granej w *Bulwarze...* przez Ericha von Stroheima.

praktyka, noirowa konwencja narzuca pewnego rodzaju przestylizowanie i estetykę nadmiaru. *Blade Runner 2049* (reż. Denis Villeneuve, 2017), *Ostatniej nocy w Soho* (reż. Edgar Wright, 2021) czy *The Batman* (reż. Matt Reeves, 2022) to przykłady filmów mrocznych, poruszających trudne tematy, a przy tym podchodzących do dziedzictwa filmu *noir* niezwykle świadomie i chętnie korzystających z filmowych klisz, czym zaskarbiły sobie uznanie krytyków i widzów. Stała żywotność noiru skłania ku refleksji nie tylko w zakresie przyczyn tego zjawiska, ale i nowych kontekstów, możliwości i ograniczeń, jakie przynosi translacja konwencji filmowych na potrzeby innych mediów, w tym interesującego mnie komiksu.

Wybór tematu dysertacji motywuję dwoma przesłankami. Po pierwsze, uznaję wzajemne relacje komiksu z filmem za zagadnienie domagające się dogłębnych badań. W pracach poświęconych związkom obu mediów (zwłaszcza filmoznawczych) przeważnie zwraca się uwagę na kwestie adaptowania utworów komiksowych na potrzeby kina. W swojej dysertacji skupiam się na oddziaływaniu odwrotnym, czyli przenikaniu elementów konkretnej filmowej konwencji do świata komiksu. Po drugie zaś, *noir* jako konwencja odradzająca się cyklicznie w nowych kontekstach jawi się jako obszar wart przebadania właśnie z uwzględnieniem intermedialnych związków filmu z komiksem. Noirowość, choć łatwa do rozpoznania, pozostaje zagadnieniem wymykającym się próbom precyzyjnego opisu – zwłaszcza dziś, w dobie wszechobecnej hybrydyzacji gatunków i konwencji. Stąd za punkt odniesienia dla swoich rozważań obrałam klasyczną formułę filmu *noir*. Dotarcie do źródła pozwoli uchwycić teoretyczne założenia nurtu, co okaże się kluczowe dla przeprowadzenia analiz jego komiksowych przetworzeń. Choć film *noir* jest zagadnieniem bardzo dobrze przebadanym przez polskich filmoznawców⁵, do tej pory nie przeprowadzono tak obszernych badań z zakresu przetwarzania tej filmowej konwencji na potrzeby medium komiksu. Brak również anglojęzycznych kompleksowych publikacji poświęconych badanemu przeze mnie zagadnieniu. Na arenie międzynarodowej film *noir* jest szczególnie chętnie eksplorowany w kluczu krytyki feministycznej⁶, badań współczesnych przetworzeń konwencji⁷ czy w formie *case study* konkretnych tytułów. Na próżno jednak szukać anglojęzycznych

⁵ Prym w tym względzie wiodą badaczki takie jak Patrycja Włodek i Kamila Żyto – autorki licznych publikacji poświęconych noirovi. W 2010 wydany został natomiast numer „Studiów Filmoznawczych” poświęcony w całości filmowi *noir* (tom 31).

⁶ Dwoma kluczowymi publikacjami (do których odwołuję się w swojej pracy) są zbiory tekstów redagowane przez E. Ann Kaplan (*Women in Film Noir*) oraz Helen Hanson (*Hollywood Heroines. Women in Film Noir and the Female Gothic Film*).

⁷ Wymienić można chociażby *Neo-Noir as Post-Classical Hollywood Cinema* Roberta Arnetta czy *Darkness Calls: A Critical Investigation of Neo-Noir* Sue Short.

publikacji zgłębiających zagadnienie przenikania badanej przeze mnie filmowej konwencji do świata komiksu⁸.

Nowatorstwo niniejszej dysertacji tkwi zatem przede wszystkim w propozycji zastosowania metod filmoznawczych do analizy utworów komiksowych. Równocześnie w pracy kładę nacisk na fakt, iż komiks, pozostając odrębną dziedziną sztuki, posiada własny arsenał środków wyrazu. Najbardziej interesujące jest dla mnie miejsce styku obu modeli opowiadania i obrazowania, a zatem to, w jaki sposób komiks przetwarza filmowe rozwiązania na własny użytek.

Istotnym zagadnieniem omawianym w pracy jest zjawisko **noiryfikacji** medium komiksu. Pod pojęciem tym rozumiem, za Patrycją Włodek: „używanie środków utożsamianych z *noir* w innych konwencjach bądź przy adaptacji powieści spoza czarnego kryminału, a także przenikanie tych chwytów do głównego nurtu”⁹. W przypadku komiksu najistotniejszy okazuje się ostatni z wymienionych przez badaczkę sposobów definiowania tego zjawiska. Na przestrzeni lat elementy noirowego języka stopniowo przenikały do medium komiksu, w konsekwencji czego współcześnie komiksy utrzymane w stylistyce *noir* stanowią ważną (i dochodową) gałąź głównego nurtu wydawniczego. Równie wyraźna jest tendencja do używania „środków utożsamianych z *noir* w innych konwencjach”, czego wyraźny przykład stanowi chociażby badana przeze mnie seria komiksowa *Fatale*, w której twórcy łączą estetykę *noir* z horrorem i *weird fiction*.

Celem dysertacji jest dostrzeżenie, w jaki sposób filmowe środki wyrazu zostają dostosowane do potrzeb innego medium (komiksu) oraz jaki rezultat daje połączenie estetyk filmu i komiksu. W pracy skupiam się zatem na trzech aspektach:

- **teoretycznych założeniach konwencji filmu *noir*,**
- **wzajemnych związkach komiksu z filmem,**
- **sposobach realizacji noirowej konwencji w wybranych utworach komiksowych.**

W toku badań prezentuję różne podejścia do przetworzenia konwencji filmu *noir* na potrzeby komiksu, by w konkluzji (w ramach badanych utworów) wyszczególnić dwa zbiory elementów: świadczących o powielaniu przez twórców filmowych rozwiązań (czyli znajdowaniu najprostszego odpowiednika w procesie przekładu) oraz tych, które stanowią

⁸ Można oczywiście wskazać publikacje poświęcone konkretnym utworom komiksowym (jak chociażby wydana niedawno książka *Back to Black: Jules Feiffer's Noir Trilogy* Fabrice'a Leroya), brak jednak omówień ujmujących zjawisko noiryfikacji komiksu w szerszym kontekście, który proponuję w niniejszej pracy.

⁹ P. Włodek, *Wszystko noir? O inspiracjach i wariantach – życie po życiu filmu noir*, Kraków 2022, s. 21.

przykład twórczego przetworzenia noirowej estetyki (jako wkład twórców komiksu w rozwój filmowej konwencji).

W badaniach korzystam przede wszystkim z narzędzi z zakresu komparatystyki intermedialnej¹⁰ obejmujących wzajemne związki komiksu z filmem, badanie transferu motywów i środków wyrazu, adaptacje tego samego tekstu kultury w różnych mediach. Ponadto w poszczególnych rozdziałach odwołuję się do koncepcji, które okazują się pomocne w danym obszarze badawczym. Szczególnie użyteczne są dla mnie badania nad właściwościami specyficznymi dla danego medium (napiecie między kreacyjną a rejestracyjną funkcją kina, proces projektowania znaczeń przez twórców komiksu, kognitywna teoria komiksu w ujęciu Pawła Gąsowskiego) oraz teorie feministyczne (męskocentryczność badanej konwencji, konstrukcja postaci kobiecych, współczesne przetworzenia konwencji jako przykład jej feminizacji).

Dysertacja składa się z trzech części: **teoretyczno-analitycznej, intermedialnej oraz analitycznej**. W ramach pierwszej z nich skupiam się na wyszczególnieniu stałych elementów konwencji filmu *noir*. Rozpoznania teoretyczne popieram licznymi filmowymi przykładami – zarówno z dzieł głównego nurtu, jak i tych mniej znanych i rzadziej badanych. Temat drugiej części stanowią skomplikowane związki komiksu z filmem. Przyglądam się w nim relacjom historycznym obu mediów i różnicom w mechanizmach ich odbioru oraz przedstawiam swoją propozycję zbioru elementów języka komiksu świadczących o jego filmowości. Część trzecia stanowi punkt dojścia dysertacji. W oparciu o nakreślone ramy teoretyczne konwencji oraz intermedialne badania specyfiki języka filmu i komiksu dokonuję analizy wybranych, reprezentatywnych utworów realizujących konwencję filmu *noir*. Przyglądam się trzem komiksom: serii *Blacksad* (2000–) Juana Díaza Canalesa i Juanja Guarnida, adaptacji *Sokoła maltańskiego* (1946) autorstwa Davida McKaya i Rodlowa Willarda oraz serii *Fatale* (2012–2014) Eda Brubakera i Seana Phillipsa.

Tak nakreślone ramy pracy pozwalają dogłębnie przyjrzeć się zjawisku przenikania konwencji filmu *noir* do komiksu. Rozważania wstępne wskazują na złożoność badanego zagadnienia oraz mnogość czynników je kształtujących. W pierwszej kolejności podejmę się zdefiniowania terminu „film *noir*” oraz wyszczególnię jego elementy składowe, co będzie stanowić podstawę dalszych badań.

¹⁰ Komparatystykę intermedialną rozumiem jako nurt badań porównawczych poświęcony relacjom i wzajemnym oddziaływaniom różnych mediów, w tym przenoszeniu materiału komunikacyjnego z jednego rodzaju medium na grunt innego. Por.: J. Bruhn, *Intermedial studies* [w:] J. Bruhn, B. Schirrmacher, *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*, Routledge, Abingdon, Oxon 2022, s. 3.

ROZDZIAŁ 1

Film *noir* – na tropie definicji

1. Gatunek, styl, nurt...? – Spór definicyjny wokół filmu *noir*

Jak zostało już zasygnalizowane, film *noir* może poszczycić się mianem jednej z najłatwiej rozpoznawalnych filmowych estetyk. Motywy takie jak samotny detektyw w szarym prochowcu, *femme fatale* z papierosem w ręku czy miasto skąpane w deszczu automatycznie utożsamiane są przez widza z konwencją klasycznego filmu *noir*, wywodzącą się z przełomu lat czterdziestych i pięćdziesiątych. O wiele więcej problemów film czarny przysparza filmoznawcom próbującym zdefiniować to zjawisko. Jak zauważa Magdalena Kempna-Pieniążek:

„dziedziczy on [nowy film czarny] po swoim klasycznym poprzedniku wszystkie – nierozstrzygnięte do dzisiaj – problemy definicyjne, a także swój paradoksalny status, na który zwraca uwagę James Naremore, pisząc, że **zawsze łatwiej było rozpoznać film noir, niż zdefiniować sam termin**” [podkr. – K.S.]¹.

Problemy definicyjne wynikają przede wszystkim z faktu, iż konwencja filmu *noir* na stałe spłótła się z gatunkiem, jakim jest kryminał i bywa pojmowana jako jego bardzo specyficzna odmiana. I choć w przypadku klasycznych noirowych filmów mariaż z opowieścią detektywistyczną jest rzeczą nader oczywistą, z łatwością wskazać można przykłady noirowych produkcji wpisujących się w ramy melodramatu (*Mildred Pierce* [reż. Michael Curtiz, 1945], *Zostaw ją niebiosom* [reż. John M. Stahl, 1945]) czy też takie, w których w ogóle nie dochodzi do zbrodni (*Mieć i nie mieć* [reż. Howard Hawks, 1944], *Stracony weekend* [reż. Billy Wilder, 1945]). Popularna obecnie estetyka *neo-noir* przeważnie bywa zaś wykorzystywana przez twórców w innych kontekstach gatunkowych, takich jak science fiction (*Łowca androidów* [reż. Ridley Scott, 1982], *Terminator* [reż. James Cameron, 1984], *Mroczne miasto* [reż. Alex Proyas, 1998]), thriller psychologiczny (*Wolny strzelec* [reż. Dan Gilroy, 2014], *Zwierzęta nocy* [reż. Tom Ford, 2016]) czy komedia policyjna (*Kiss Bang Bang* [reż. Shane Black, 2005], *Nice Guys. Równi goście* [reż. Shane Black, 2016]). Owa zależność stanowi argument za pojmowaniem filmu *noir* ponadgatunkowo, jako pewną estetykę, konwencję, strategię filmową – taką optykę przyjmuje zresztą autorka cytowanej monografii.

¹ M. Kempna-Pieniążek, *Neo-noir. Ciemne zwierciadło czasów kryzysu*, Katowice 2015, s. 19.

W badaniach filmoznawczych nie ma jednomyślnego stanowiska na temat definiowania filmu *noir* przez pryzmat jego gatunkowości. Jak zauważa Kamila Żyto: „Funkcjonuje ono [pojęcie „film *noir*”] w dyskursie krytycznym, historycznym, teoretycznym i innych pomimo braku konsensusu w wielu zasadniczych kwestiach”². Magdalena Kempna-Pieniążek przywołuje stan badań w tym zakresie (na rok 2015), grupując poszczególne propozycje definicyjne w zbiorcze klasy. Przeprowadzona przez autorkę klasyfikacja przedstawia się następująco:

1. „Film *noir* **nie jest** gatunkiem, lecz tendencją/nurtem/konwencją/stylem/nastrojem/tonalnością lub cyklem/serią filmów.
2. Film *noir* **jest** gatunkiem.
3. Film *noir* początkowo nie był gatunkiem, jednak stał się nim na drodze ewolucji wpisanych weń konwencji.
4. Film *noir* należy rozpatrywać jako okres w historii kina amerykańskiego.
5. Film *noir* to konstrukcja krytyczna, wyłaniająca się z dyskursu teoretycznego, a nie z filmowej praktyki”³.

Tożsąmą typologię autorka stosuje, porządkując stan badań nad gatunkowością filmu *neo-noir*, z pominięciem punktu piątego i z różnicą w punkcie trzecim: „*Neo-noir* jest gatunkowym przedłużeniem niebędącego gatunkiem filmu *noir*”⁴. Kempna-Pieniążek zauważa również, że stanowiska optujące za uznaniem filmu czarnego za gatunek zaczęły się formować dopiero w latach siedemdziesiątych, a więc już po zakończeniu klasycznej ery filmu *noir*, a wraz z początkiem tak zwanej „kolorowej serii *noir*” (*retro-noir*)⁵. O gatunkowości miałyby zatem świadczyć stała żywotność filmowej konwencji i narodziny jej kolejnych inkarnacji⁶. Kluczowa przy próbach definiowania noiru jest świadomość, że – wbrew powszechnej opinii – jak zostało już wspomniane, nie ogranicza się on jedynie do formuły kryminału:

Większość badaczy zdaje się mimo wszystko podzielać przeczucie, że fenomen filmu czarnego rozpościera się ponad gatunkami – czy to rozumianymi klasycznie, czy zgoła inaczej – a jego

² K. Żyto, *Film noir i kino braci Coen*, Łódź 2017, s. 20.

³ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 20–21.

⁴ Ibidem, s. 21.

⁵ Ibidem, s. 25.

⁶ Ibidem, s. 29.

wpływ trudno ograniczyć do pewnych modyfikacji w obrębie poetyki filmu gangsterskiego czy kryminalnego⁷.

Kamila Żyto również skłania się w swych badaniach do pojmowania fenomenu noiru ponadgatunkowo. Badaczka postrzega film czarny jako nurt w klasycznym kinie hollywoodzkim, zaś jego kontynuację (*neo-noir*) jako „rodzaj **tendencji** w kinie cyklicznie się odradzającej w momentach wystąpienia sprzyjających warunków⁸. W efekcie Żyto proponuje następujący „schemat obecności idei *noir* w filmie”:

1. okres przed II wojną światową (noirowe elementy obecne w europejskich kinematografiach),
2. okres od zakończenia II wojny światowej do końca lat pięćdziesiątych („krystalizacja idei *noir* w postaci **nurtu** w kinie amerykańskim”),
3. okres od początku lat sześćdziesiątych (trwający do dziś), w którym idea *noir* cyklicznie powraca w filmach określanych zbiorczo jako neo-noirowe⁹.

Badaczka zaznacza przy tym, że „zawsze łatwiej jest wskazać konkretne filmy *noir* niż zdefiniować samą ideę, bowiem »funkcjonuje ona podobnie jak określenia romantyczny czy klasyczny« w wielu różnych kontekstach i dyskursach”¹⁰.

Podobną optykę przyjmuje Patrycja Włodek, czołowa badaczka noiru w Polsce. Uznaje ona film *noir* za „repozytorium środków ekspresji określonego nastroju”¹¹ oraz przykład tzw. *umbrella term*, czyli terminu na tyle pojemnego, że obejmuje niekiedy bardzo odległe od siebie zjawiska. Jak zauważa: „[...] nurt ten sam w sobie nigdy nie był podatny na precyzyjny opis, chociażby łącząc pod wspólną nazwą zjawiska skrajnie odmienne; [...] wywodzące się z różnych źródeł; [...] realizujące wyznaczniki wielu zróżnicowanych konwencji, a nawet gatunków”¹².

Francuscy krytycy, którzy jako pierwsi zaczęli operować pojęciem „film *noir*”, definiowali ten filmowy nurt przede wszystkim przez pryzmat jego ponurego nastroju. „Chodziło zawsze o zaakcentowanie pesymistycznego wydźwięku, pozbawionej nadziei na

⁷ Ibidem.

⁸ K. Żyto, op. cit., s. 43.

⁹ Ibidem, s. 43–44.

¹⁰ Ibidem, s. 40. Źródło cytatu.: J. Naremore, *More Than Night. Film Noir in Its Contexts*, Berkeley 2008, s. 2.

¹¹ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 14.

¹² Ibidem, s. 19.

zmianę, przepełnionej niepokojem atmosfery”¹³. Taki sposób pojmowania pozostaje aktualny do dziś – dany tekst kultury uznawany jest za noirowy przede wszystkim ze względu na charakterystyczną atmosferę. Stąd niekiedy bardzo odległe od siebie utwory bywają zaliczane do tej samej kategorii estetycznej. Przykładem może być przywołany już *Stracony weekend*, który bywa zaliczany do katalogu filmów realizujących konwencję filmu *noir*. Choć nie spełnia on większości formalnych wymogów konwencji (nie ma w nim zbrodni, postaci *femme fatale*¹⁴, a jedynym antagonistą jest nałóg alkoholowy bohatera), ogólna atmosfera, spojrzenie na świat oraz zastosowane środki filmowego wyrazu są do cna noirowe.

Pojemność pojęcia „*noir*” stanowi w oczach Patrycji Włodek jego główny atut:

Od samego początku atrakcyjność *film noir* brała się przede wszystkim z elastyczności tego nurtu, dobrze przenikającego się z konwencjami i gatunkami należącymi nie tylko do mainstreamu, a także z uniwersalności dostarczanych przez niego metafor oraz efektownych rozwiązań stylistycznych, które po prostu stały się modne¹⁵.

Dzieje noiru, jak zostało już zasygnalizowane, można podzielić na okres klasyczny, datowany na lata 1941–1958¹⁶ oraz okres obejmujący wszelkie późniejsze przetworzenia konwencji, zapoczątkowany w momencie odrodzenia nurtu w latach siedemdziesiątych, a trwający do dziś. W odniesieniu do okresu klasycznego pierwsze definicje zaczęły powstawać we Francji, w ramach publikacji zatytułowanej *Panorama du film noir américain 1941–1953* autorstwa Raymonda Borde’a i Étienne’a Chaumetona. Na początkowym etapie swej bytności film *noir* definiowany był przede wszystkim przez pryzmat nastroju – ciężkiego, przesiąkniętego powojennymi lękami i napięciem natury psychologicznej. Im więcej uwagi kolejni badacze zaczęli poświęcać temu zagadnieniu, tym trudniejszym zadaniem okazywało się sformułowanie precyzyjnej definicji. Patrycja Włodek za ciekawsze od rozpoznań z lat czterdziestych i pięćdziesiątych uznaje definicje powstające wskutek odrodzenia formuły¹⁷. Kolejne pokolenia twórców, dokonując arbitralnego wyboru poszczególnych elementów konwencji, zwracały uwagę na inne aspekty filmu czarnego¹⁸. Stąd właśnie bierze się podstawowa trudność w formułowaniu przejrzystej definicji filmu *noir*

¹³ K. Żyto, op. cit., s. 27.

¹⁴ Za quasi-*femme fatale* można uznać postać Glorii, graną przez Doris Dowling, jednak nie wpisuje się ona w pełni w założenia tejże figury.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Za film prekursorski uznawany jest *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941), zaś za film schyłkowy – *Dotyk zła* (reż. Orson Welles, 1958).

¹⁷ P. Włodek, *Wszystko „noir”?...*, op. cit., s. 15.

¹⁸ Ibidem, s. 15–16.

– praktycznie żaden z elementów konwencji nie jest dla niej konstytutywny. Włodek zauważa, że nawet tak charakterystyczna scena jak ta, w której postać kobieca wchodzi do gabinetu detektywa i zleca mu śledztwo, w rzeczywistości rzadko występowała w klasycznych filmach noir:

Niemniej właśnie ta scena uchodzi za tożsamościową dla nurtu. Z jednej strony wynikało to zapewne z jej obecności w kilku słynnych powieściach *hard-boiled fiction* [...] z drugiej – z jej wyróżnienia przez twórców filmów/powieści pastiszowych i parodystycznych, stanowiących kanon **retroaktywnego definiowania noir**¹⁹ [podkr. – K.S].

Owo „retroaktywne definiowanie” jest kluczowe dla zrozumienia fenomenu noiru. Dla stałej żywotności konwencji równie istotny, co faktycznie występujące, charakterystyczne elementy klasycznych filmów czarnych jest obraz noiru istniejący w zbiorowej świadomości. Wczesne rozpoznanie noirowej formuły przez twórców i widownię (mimo stosunkowo późnej definicji, która uformowała się w schyłkowych latach klasycznego okresu nurtu) pozwoliło praktycznie od razu wykształcić się zjawisku zwanemu **noiryfikacją**²⁰. Jak zostało wspomniane we wstępie rozprawy, jest to: „używanie środków utożsamianych z *noir* w innych konwencjach bądź przy adaptacji powieści spoza czarnego kryminału, a także przenikanie tych chwytów do głównego nurtu”²¹. W klasycznym kinie hollywoodzkim noiryfikacja była zjawiskiem marginalnym, aczkolwiek wartym odnotowania. Patrycja Włodek zwraca w tym kontekście szczególną uwagę na adaptację powieści Jamesa M. Caina – *Mildred Pierce*. W filmie dostrzec można zabiegi charakterystyczne dla konwencji filmu *noir*, a nieobecne w literackiej wersji tej historii: wprowadzającą achronologię ramę narracyjną w postaci zeznań tytułowej bohaterki, przepisanie postaci tak, by wpasowywały się w noirowe typy oraz zabiegi wizualne mające na celu nadanie historii ekspresjonistycznej poetyki²².

Noiryfikacja jest jednak najbardziej znaczącym i interesującym badawczo zjawiskiem w kontekście tekstów kultury, które powstały lata po zakończeniu klasycznej ery filmu *noir*. Na pojmowanie noiru jako „**formuły o transgatunkowym potencjale**” nakierowane są badania cytowanej już Magdaleny Kempnej-Pieniążek. Badaczka skupia się na tych przetworzeniach konwencji, które wychodzą nie tylko poza ramy gatunkowe, ale

¹⁹ Ibidem, s. 17–18.

²⁰ Ibidem, s. 19–20.

²¹ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, s. 21.

²² Ibidem.

i geograficzne (i to już w okresie klasycznym)²³, ujmując niezwykle pojemne zjawisko *neo-noir* jako „przykład **transkulturowej estetyki, rozwijającej się pręźnie w czasach szeroko rozumianego kryzysu**”²⁴. Wczesne zapożyczenia elementów konwencji filmu *noir*, zwłaszcza ze strony zagranicznych twórców, miały charakter przede wszystkim kinofilski²⁵. Lata późniejsze przyniosły bardziej rewizjonistyczne spojrzenie na nurt. Kinematografie pozaamerykańskie zaczęły wykształcać własne odmiany noiru, dostosowane do realiów geopolitycznych danego kraju. Czołowym przykładem jest fenomen *giallo politico*, czyli włoskich kryminałów politycznych z lat siedemdziesiątych opartych na noirowej formule i podejmujących problematykę dotyczącą lokalnych problemów²⁶.

W tym czasie również w amerykańskim kinie głównego nurtu dochodzi do znaczących przemian. Roman Polański kręci *Chinatown* (1974), stanowiące hołd dla klasyków filmu *noir*, Martin Scorsese *Taksówkarza* (1976), który również odwołuje się do noirowej tradycji²⁷, zaś Ridley Scott futurystycznego *Łowcę Androidów*. Każdy z tych filmów jest duchowym spadkobiercą klasycznego filmu czarnego. W tej tak zwanej „kolorowej serii kina *noir*”²⁸, jak wskazuje nazwa, sugestywna czerń i biel zostaje zastąpiona przez (niekiedy bardzo żywe) kolory, zmieniają się czasy, pojawiają się bardziej współczesne motywy²⁹. Schemat fabularny pozostaje jednak ten sam: wyobcowany bohater w wielkim, mrocznym mieście, zostaje wpłątany w kryminalną intrygę i wikła się w skomplikowaną relację z postacią *femme fatale*; jego działania skazane są na porażkę – nawet jeśli rozwiąże zagadkę, przegra moralnie lub straci coś cennego. Przywołane filmy można przypisać do kategorii *neo-noir*, choć i na tym polu toczy się dyskusja terminologiczna.

Jak zauważa Magdalena Kempna-Pieniążek, część badaczy traktuje pojęcie *neo-noir* szeroko, uznając za przynależny do tego nurtu każdy „powstały po okresie klasycznym film, który charakteryzuje się zawartością noirowych tematów i noirową wrażliwością”³⁰. Większość badaczy za prekursorów nowej odmiany noiru uznaje natomiast filmy *Żar*

²³ Kempna-Pieniążek powołuje się w tym kontekście na przykład fenomenu *Nikkatsu noir* w Japonii, indyjskiej odmiany nurtu, spopularyzowanej po odzyskaniu przez ten kraj niepodległości w 1947 roku czy (chyba najbardziej znane europejskiemu i amerykańskiemu widzowi) przykłady z kinematografii francuskiej, na czele z *Do utraty tchu* (reż. Jean-Luc Godard, 1960) i powstałą w okresie nieco późniejszym „trylogią Delona” (reż. Jean-Pierre Melville, 1967–1972), por.: M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 39.

²⁴ M. Kempna-Pieniążek, s. 41.

²⁵ Ibidem, s. 39.

²⁶ Ibidem, s. 40.

²⁷ Co warto podkreślić, scenarzystą *Taksówkarza* jest Paul Schrader – autor artykułu *Uwagi o filmie noir* (1972), badającego fenomen filmu czarnego. Tekst został przetłumaczony na język polski i wydany drukiem w 31 numerze „Studiów Filmoznawczych” z 2010 roku.

²⁸ R. Syska, *Panorama kontekstów amerykańskiego noir*, [w:] „Studia Filmoznawcze” 2010, nr 31, s. 26.

²⁹ Wyjątek wśród wymienionych przykładów stanowi *Chinatown*, którego akcja rozgrywa się w latach trzydziestych.

³⁰ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 31.

cial (1981) Lawrence’a Kasdana oraz remake *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (1981) Boba Rafelsona³¹. Taka periodyzacja implikuje pytanie o status ontologiczny produkcji utrzymanych w konwencji filmu *noir* powstałych w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, na czele z *Chinatown*. Najbardziej rozpowszechnione propozycje terminologiczne dla tej grupy filmów to: *post-noir*, *postclassic noir*, *nouveau noir*, *after noir* i *retro-noir* – z czego najlepiej przyjęła się ta ostatnia³². Różnice między retro-noirem a neo-noirem można jednak pojmować głębiej. Jedno z podejść zakłada, że akcja filmów retro-noirowy rozgrywa się w latach czterdziestych i pięćdziesiątych dwudziestego wieku i są to produkcje bardziej konserwatywne ideologicznie. Akcja filmów neo-noirowych toczy się natomiast we współczesności, zaś ideologiczne podstawy gatunku ulegają postmodernistycznemu przetworzeniu: „Tutaj postfeministyczna *femme fatale* ucieka z pieniędzmi, a mężczyźni, którzy z nią zadarli, kończą martwi lub w więzieniu”³³. Warto przy tym zaznaczyć, iż, jak zauważa Kamila Żyto: „[...] każdy film *neo-noir* do pewnego stopnia jest *retro*, każdy bowiem w mniejszym lub większym stopniu powraca do klasycznego filmu *noir*”³⁴.

Niezależnie od przyjętych definicji neo- i retro-noiru, należy uznać, że tym, co łączy ze sobą wszystkie filmy wykorzystujące (i przetwarzające) konwencję klasycznego filmu *noir*, są dwie cechy: **nostalgiczność** (pojmowana jako nostalgia nie za rzeczywistą przeszłością, ale jej filmowym wyobrażeniem³⁵) i **samoświadomość**, której klasyczne filmy *noir* naturalnie nie mogły posiadać³⁶.

Mimo tak nakreślonego problemu kwestie definicyjne dotyczące noiru i neo-noiru nadal pozostają nierozstrzygnięte. Jak zauważa Kempna-Pieniążek: „Próby uchwycenia istoty współczesnego funkcjonowania formuły *noir* dodatkowo komplikuje **intermedialny charakter** tego zjawiska”³⁷ [podkr. – K.S.]. Noirowa estetyka przenika bowiem płynnie do seriali, gier wideo, teledysków oraz – stanowiących przedmiot moich badań – komiksów. „Film *noir*” przestaje być filmem. Stąd obecnie *noir* postrzegany jest, co do zasady, jako estetyka. Należy jednak mieć na uwadze, że to spojrzenie zmieniało się (i być może nadal będzie się zmieniać) w czasie:

³¹ Ibidem.

³² Ibidem.

³³ Ibidem, s. 32.

³⁴ K. Żyto, op. cit., s. 14.

³⁵ J. B. Wager, *Dames in the Driver's Seat: Rereading Film Noir*, Austin 2005, s. 17.

³⁶ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 32.

³⁷ Ibidem, s. 41.

W odniesieniu do kina klasycznego trudno byłoby mówić o estetyce w rozumieniu bliskim transkulturowości i intermedialności, choć już wtedy [...] kształtowały się podwaliny tego właśnie statusu tej formuły opowieści. Wówczas bardziej trafne wydawały się określenia takie jak nurt/tendencja/poetyka/seria filmów (każde z nich miało pewne uzasadnienie)³⁸.

Autorka zwraca zatem uwagę na incydentalność transkulturowych i intermedialnych praktyk w filmach z lat czterdziestych i pięćdziesiątych wykorzystujących noirowe elementy. Wraz z odrodzeniem konwencji, które nastąpiło na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, coraz bardziej uprawnione stawało się mówienie o noirze jako o gatunku. W obecnych czasach fenomen noiru wykracza jednak poza kino, jest podatny na „transkulturowe i intermedialne migracje”³⁹. Stąd właśnie bierze się pojmowanie przez Kempną-Pieniążek noiru jako estetyki czasów szeroko rozumianego kryzysu. Jest to myślenie bliskie mojemu spojrzeniu na *noir*. Przedmiot mojej rozprawy stanowi wszakże intermedialne ujęcie estetyki filmu *noir*, rozwijającej się w komiksie na odrębnych zasadach, obejmujących specyfikę języka tego medium.

Opierając się przede wszystkim na rozpoznaniach przywołanych w tym podrozdziale badaczek, postrzegam *noir* jako: **multiperiodyczną, transkulturową i intermedialną konwencję, wywodzącą się z nurtu amerykańskich filmów czarnych z lat 1941–1958**. Stąd w dalszej części pracy w odniesieniu do noiru posługiwać się będę przede wszystkim terminem „konwencja (filmowa)”, który rozumiem, za Markiem Hendrykowskim, jako „utrwalony w filmowej praktyce komunikacyjnej, rozpoznawalny w kontekście tradycji filmowej, zespół reguł określających charakter danego utworu i jego poszczególnych elementów”⁴⁰.

2. Wyznaczniki konwencji

By móc podjąć dyskusję na temat przetworzeń noirowej konwencji w ramach medium komiksu, konieczne jest wyszczególnienie jej wyznaczników. Jak zostało już zasygnalizowane, żaden z elementów składowych noiru nie stanowi warunku *sine qua non* przypisania danego filmu do tej kategorii. Kamila Żyto tak ujmuje tę zależność:

Zakładam więc, że istnieje jakiś element niezmienny, cecha konstytutywna, czy, jak to ujął Naremore, „modyfikator” (ang. *modifier*), który połączony z tą kategorią *noir*

³⁸ Ibidem, s. 48.

³⁹ Ibidem, s. 49.

⁴⁰ M. Hendrykowski, *Konwencja filmowa*, [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 154.

umożliwi jej zdefiniowanie, choć [...] nie doprowadzi do stworzenia precyzyjnej definicji⁴¹.

Niekoniecznie jednak każdy film *noir* musi operować wszystkimi zmiennymi (cechami) jednocześnie. Brak jednej (lub większej liczby) cech fakultatywnych nie dyskredytuje dzieła jako przynależącego do grupy, decyduje jednak o pozycji, jaką w jej obrębie zajmuje⁴².

Przyjmując podobną optykę, nie podejmuję się wytypowania elementów obowiązkowych dla zaistnienia noirowej konwencji. O wiele bardziej celowe okazuje się wskazanie cech najczęściej występujących – jak zostało już bowiem zaznaczone film *noir* jako konwencja „nigdy nie był podatny na precyzyjny opis”⁴³. Takie podejście zapewnia możliwość ujęcia „ducha” noiru, co okaże się niezwykle pomocne podczas analizy poszczególnych komiksowych przetworzeń konwencji.

Przypisanie przeze mnie tekstu kultury do grupy klasycznego amerykańskiego filmu *noir* (stanowiącej punkt odniesienia dla moich badań) wymaga spełniania następujących warunków:

- tekst kultury jest filmem,
- jest to produkcja amerykańska,
- premiera przypada na lata 1941–1958,
- dostrzegalna jest zdecydowana większość elementów charakterystycznych dla konwencji filmu *noir*.

O ile pierwsze trzy wyznaczniki są jednoznaczne, o tyle ostatni z komponentów ma charakter uznaniowy. Moje badania nie mają na celu wytypowania ścisłego korpusu klasycznych filmów *noir*. Powoływanie się na nie stanowi jedynie punkt wyjścia dla zaobserwowania zmian, jakie dokonują się w obrębie klasycznej formuły w chwili przeniesienia jej założeń na grunt innego medium (komiksu). Za wystarczające uznaję zatem odwoływanie się do korpusu filmów, co do którego panuje badawczy konsensus na temat ich przypisania do kategorii klasycznego filmu *noir*. Jeśli w trakcie wywodu pojawią się wątpliwości kategoryzacyjne, będą one należycie sygnalizowane.

⁴¹ K. Żyto, op. cit., s. 42.

⁴² Ibidem, s. 44.

⁴³ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 19.

Przyjęty przeze mnie model analizy opiera się na podziale elementów konwencji na trzy kategorie:

- postacie,
- fabuła i konstrukcja świata przedstawionego,
- warstwa wizualna.

Tak nakreślone ramy badawcze pozwolą uporządkować wywód. W dyskursie skupionym wokół cech dystynktywnych noirowej konwencji dostrzegam pewien rodzaj chaosu, wynikający z umieszczania obok siebie tak różnych aspektów jak konstrukcja postaci detektywa, achronologiczna narracja czy kąty widzenia kamery. Przyjęcie przeze mnie podziału na trzy odrębne kategorie ma na celu ułatwienie czytelnikowi spojrzenie na *noir* w szerszej perspektywie, zaś pochylenie się nad każdym z elementów pozwala dogłębnie pojąć teoretyczne założenia badanej konwencji.

2.1. On, ona i siły zła – typy postaci w filmie *noir*

Konstrukcja postaci w filmie *noir* jest wyjątkowo schematyczna i znacząco przyczynia się do łatwego rozpoznania przez widza konwencji. Źródeł należy oczywiście upatrywać w literackim rodowodzie filmu czarnego. *Novum* wprowadzonym do literatury kryminalnej przez pisarzy *hard-boiled* było bowiem konstruowanie historii w oparciu o postacie (*character-driven novel*) zamiast o fabułę (*plot-driven novel*)⁴⁴. Centralnym bohaterem powieści i filmu *noir* jest mężczyzna przeważnie reprezentujący jeden z dwóch typów: detektyw bądź everyman wpłątany w kryminalną intrygę⁴⁵. Drugim, równie istotnym dla konwencji komponentem, jest obecność silnie skonwencjonalizowanych postaci kobiecych, na czele z *femme fatale*. Choć figura ta kojarzona jest z noirem równie silnie jak postać detektywa, należy mieć na uwadze, że centralnym bohaterem klasycznego filmu czarnego (podobnie jak w przypadku powieści *hard-boiled*) pozostaje mężczyzna – to on posiada sprawczość i głębię psychologiczną. Za trzeci typ postaci, kluczowy dla konwencji, uznaję kategorię, którą zbiorczo określam jako „reprezentantów sił zła”. Ich występowanie jest istotne dla zawiązania akcji w filmie *noir*. W literaturze przedmiotu, co zrozumiałe, kategorii tej poświęca się mniej uwagi niż dwóm pozostałym komponentom. Uważam jednak, że warto

⁴⁴ R. Trucks, *The Pleasure of Influence: Conversations With American Male Fiction Writers*, West Lafayette, Indiana 2002, s. 48.

⁴⁵ O innych wariantach bohatera męskiego przyjdzie wspomnieć w dalszej części wywodu.

uwzględnić tę grupę w badaniach, ze względu na jej znaczenie dla rozwoju fabuły i budowania nastroju noirowych historii nie tylko w medium filmu, ale i w analizowanych komiksach.

Protagonista

Samotny detektyw podążający śladem zbrodni to postać wręcz ikoniczna. Konstrukcja tego bohatera została zaczerpnięta z literatury *hard-boiled*. Autorzy tacy jak Dashiell Hammett, Raymond Chandler czy James M. Cain wypromowali na kartach swych powieści nowy typ detektywa, przeciwstawiany przez badaczy bohaterowi klasycznych powieści kryminalnych. Inspirację dla pisarzy z nurtu *hard-boiled* stanowiła przede wszystkim twórczość literacka Ernesta Hemingwaya, zrywająca z dziewiętnastowieczną konwencją „realizmu i rozbuchanego psychologizmu”⁴⁶. Styl Hemingwaya był oszczędny, pozbawiony złożonej składni i redundantnych przymiotników⁴⁷. Drugim duchowym ojcem pisarzy z nurtu *hard-boiled* był Francis Scott Fitzgerald. W prozie obu autorów głównym tematem jest przeważnie „kryzys męskości w modernistycznym społeczeństwie”⁴⁸. Ów kryzys jest zagadnieniem chętnie eksplorowanym przez noirowych twórców. James Naremore określa film *noir* mianem „egzystencjalnej alegorii kondycji białego mężczyzny”⁴⁹. Inną prefiguracją noirowego detektywa jest postać samotnego kowboja⁵⁰ – bohatera *pulp magazines*, wręcz zmitologizowana przez kino.

Stąd właśnie protagonistą zarówno w filmach *noir*, jak i w ich literackiej odmianie, przeważnie jest proletariusz w typie „twardziela” – bohater działający, niebojący się pobrudzić sobie ręk, żyjący na obrzeżach kryminalnego świata⁵¹. Jak pisze o nim Krzysztof Zarzecki: „[...] bohater-detektyw chwyta się często sposobów działania niewiele mniej bezwzględnych niż przestępcy i mimo że występuje w słusznej sprawie, nie jest romantycznym obrońcą prawa, lecz pozbawionym złudzeń realistą, niekiedy ocierającym się wręcz o cynizm”⁵². Równie ważna co dedukcja (a może nawet ważniejsza) jest dla niego intuicja i przebiegłość, zaś z aparycji daleko mu do dystygowanego dżentelmena w typie Herkulesa Poirota czy Sherlocka Holmesa. Znakiem rozpoznawczym noirowego detektywa

⁴⁶ P. Stasiewicz, *Sześć odcieni czerni. Szkice o klasykach powieści noir*, Kraków 2021, s. 31.

⁴⁷ Y. Xie, *Hemingway's Language Style and Writing Techniques in „The Old Man and a Sea”*, [w:] „English Learning Teaching”, Vol. 1, No. 2, December 2008, s. 156.

⁴⁸ P. Stasiewicz, op. cit., s. 30.

⁴⁹ J. Naremore, op. cit., s. 26.

⁵⁰ L. Horsley, *Twentieth-century Crime Fiction*, Oxford 2005, s. 74.

⁵¹ S. Bobowski, *Film noir – repetytorium (zamiast wstępu)*, [w:] „Studia Filmoznawcze” 2010, nr 31, s. 13.

⁵² K. Zarzecki, Posłowie [w:] D. Hammett, *Sokół maltański*, tłum. W. Niepokólczycki, Warszawa, 2006, s. 233.

jest cięty język. Niezwykle wymowny w tym kontekście jest dialog pochodzący z drugiej adaptacji powieści Chandlera – *Żegnaj, laleczko* (reż. Edward Dmytryk, 1944)⁵³:

- Jak się zostaje prywatnym detektywem? [...]
- Większość z nas to byli policjanci.
- Za co cię wyrzucono? Za niekompetencję?
- Za pyskowanie.

W zbiorowej świadomości widzów ten typ bohatera na stałe przylgął do Humphreya Bogarta, który w swej karierze wcielił się zarówno w ikoniczną postać Philipa Marlowe’a (wykreowaną na kartach prozy Raymonda Chandlera), jak i w równie rozpoznawalnego Sama Spade’a (stworzonego przez Dashiella Hammetta) (Fot. 1). Charakterystyczny typ urody aktora (kwadratowa szczęka, wyraźnie zarysowane kości policzkowe, lekko przymrużone oczy i subtelnie zaciśnięte usta) idealnie wpisywał się w wyobrażenia na temat twardego, cynicznego mężczyzny znanego z prozy *hard-boiled*.



Fot. 1 Kreacje Humphrey’a Bogarta z *Sokoła maltańskiego* (po lewej) i *Wielkiego snu* (po prawej) są na pierwszy rzut oka nierozróżnialne. Wizerunek aktora do dziś uznawany jest za modelowy dla noirowego detektywa.

Patrycja Włodek zwraca uwagę na aspekt fizyczności w konstrukcji postaci noirowego detektywa: „Celebra geniuszu bohatera i analiza śladów zostały wyparte przez brutalną siłę i ponure spostrzeżenia na temat życia. Silnie zarysowana fizyczność zastąpiła dominujący

⁵³ Pierwsza adaptacja powieści Chandlera nosiła tytuł *The Falcon Takes Over* (reż. Irving Reis, 1942) i była luźno oparta na literackim pierwowzorze.

w kryminale klasycznym dualizm ciała i umysłu”⁵⁴. Męskie ciała, w tym konserwatywnym ujęciu, są stworzone do walki, tak jak kobiece do bycia „obiektami oglądu”⁵⁵.

W klasycznym kryminale dominuje „przeświadczenie, że problemy rzeczywistości można rozwiązać bez jakiegokolwiek z nią kontaktu”⁵⁶. W nurcie *hard-boiled* i *noir* detektyw „gabinetowy”⁵⁷ zostaje wyparty przez bohatera swobodnie poruszającego się ciemnymi zaułkami miasta. Obecność noirowego detektywa w świecie przedstawionym ma charakter ambiwalentny: bohater przynależy do niego (rozumie reguły jego działania), ale równocześnie utrzymuje chłodny dystans. Jak pisze o nim Patrycja Włodek:

Protagonista, który stosując określone metody, często dobrze wpisuje się w tło, nadal odróżnia się od niego wyznawanymi zasadami, bardziej wyrazistymi z powodu niechęci do ludzi i braku złudzeń. I chociaż lekceważy wiele przyjętych reguł [...] i zdaje sobie sprawę z bezcelowości większości działań, nadal dostrzega konieczność moralnego zakotwiczenia.⁵⁸

Szczególnym typem noirowego protagonisty jest, w opinii badaczki, Philip Marlowe, bohater siedmiu powieści i licznych opowiadań autorstwa Raymonda Chandlera:

Paradoks związany z postacią Marlowe’a polega bowiem na tym, że konstytuuje ją to, co odrzuca sama definicja *hard-boiled*. Detektyw łączy okazjonalną brutalność z empatią, jest sentymentalny – momentami do granic użalania się nad sobą – częściej zostaje pobity, niż sam ucieka się do przemocy, łatwo nawiązuje emocjonalny kontakt z wybranymi mężczyznami, natomiast porozumienie z kobietami z reguły do niczego nie prowadzi.⁵⁹

Drugi wariant fabuły filmu *noir* na protagonistę obiera **everymana**. W odniesieniu do literatury odmianę tę określa się mianem *noir fiction*⁶⁰. Protagonistą jest zatem przypadkowy mężczyzna, fabuła zaś (zamiast na śledztwie zmierzającym do wykrycia przestępcy) skupia

⁵⁴ P. Włodek, „Świat był przemoczoną pustką”. *Czarny kryminał Raymonda Chandlera w literaturze i filmie*, Kraków 2015, s. 53.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Ibidem, s. 24.

⁵⁷ W literaturze przedmiotu przez to pojęcie rozumie się typ detektywa, który prowadząc śledztwo, posługuje się przede wszystkim dedukcją, nie opuszczając przy tym praktycznie swego gabinetu i innych zamkniętych przestrzeni, w których odbywa rozmowy z osobami zamieszkanymi w sprawę.

⁵⁸ P. Włodek, „Świat był...”, op. cit., s. 52.

⁵⁹ Ibidem, s. 153.

⁶⁰ Ibidem, s. 47. Autorka zwraca w tym miejscu uwagę na rozbieżności terminologiczne wśród badaczy. Spośród przywołanych terminów pojęcie „*noir fiction*” wydaje się, w mojej opinii, najbardziej trafne.

się na motywacji i emocjach postaci oraz szczegółowo przygląda się okolicznościom prowadzącym do popełnienia zbrodni. Protagonista wpisujący się w ramy tej odmiany noirowej fabuły pojawia się w takich klasykach filmowego noiru jak: *Podwójne ubezpieczenie* (reż. Billy Wilder, 1944), *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (reż. Tay Garnett, 1946) – oba na podstawie prozy Jamesa M. Caina, *Dama z Szanghaju* (reż. Orson Welles, 1947) czy *Bulwar Zachodzącego Słońca*. Bohaterowie dwóch pierwszych filmów wikłają się w romans z zamężnymi kobietami, które popychają ich do zamordowania niewygodnego mężczyzny. Bohater filmu Wellesa również zakochuje się w mężatce i wyraża zgodę na udział w sfigowanym zabójstwie, do którego ostatecznie dochodzi naprawdę. Grany przez Williama Holdena Joe Gillis (*Bulwar Zachodzącego Słońca*) wchodzi natomiast w skomplikowaną emocjonalnie relację z zapomnianą gwiazdą kina niemego. Każda z kobiet ostatecznie staje się przyczyną upadku opętanego pożądaniem mężczyzny. Każda z fabuł istotnie stanowi wiwisekcję zbrodni – trzy pierwsze opowiadają o planowaniu i konsekwencjach morderstwa, w czwartym zaś zagadka kryminalna ogranicza się do pytania „jak (i z czyich rąk) zginął główny bohater?”⁶¹.

W wariancie z everymanem jeszcze wyraźniej niż w odmianie z protagonistą-detektywem rysuje się główny motyw prozy *hard-boiled* i filmu *noir*: zbrodnia stanowi jedynie wytrych fabularny dla rozważań nad kondycją świata i społeczeństwa, w tym nad kryzysem męskości.

Warto w tym miejscu wspomnieć o jeszcze dwóch (rzadziej przywoływanych w literaturze przedmiotu) typach postaci męskich w filmie *noir*, wyszczególnionych przez Patrycję Włodek. Pierwszy z nich to *homme fatale* – figura emblematyczna dla gotyckiej odmiany nurtu⁶². „Podstawą tożsamości takiej postaci jest agresja wobec kobiet, jednak nie otwarta, lecz przejawiająca się w rozbudowanej intrydze. Dominują tu podszyte sadyzmem obsesyjne zachowania [...], a także skłonność do manipulacji, w tym seksualnej”⁶³. Czołowym przykładem jest bohater filmu *Gasnący płomień* (reż. George Cukor, 1944) – Gregory Anton (Charles Boyer). Fabuły filmu jest skupiona wokół postaci Pauli Alquist Anton (Ingrid Bergman), wobec której mąż nieustannie stosuje *gaslighting*⁶⁴, by doprowadzić ją do szaleństwa i przejąć jej majątek – u mężczyzny wyraźnie widoczny jest rys

⁶¹ *Bulwar Zachodzącego Słońca* otwiera słynna scena, w której zmarły bohater snuje narrację z offu, zaś w kadrze obserwujemy jego zwłoki unoszące się na powierzchni basenu. Jest to scena bardzo chętnie przywoływana jako cytat w utworach wykorzystujących konwencję filmu *noir*.

⁶² P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 134.

⁶³ Ibidem, s. 135.

⁶⁴ *Gaslighting* to forma manipulacji psychologicznej, mająca na celu wywołanie w ofierze wątpliwości co do własnych wspomnień w celu zdominowania jej. Pojęcie to, dziś powszechnie funkcjonujące w języku polskim, zostało zaczerpnięte właśnie z oryginalnego tytułu filmu Cukora.

psychopatyczny. Przyczyn mniejszej popularności *homme fatale* w klasycznym kinie hollywoodzkim Włodek upatruje w ograniczeniach nakładanych przez cenzurę (Kodeks Haysa⁶⁵), zaś za jej kolejną inkarnację uznaje figurę seryjnego mordercy, w przypadku którego portret psychologiczny zostaje pogłębiony⁶⁶.

Drugi, często pomijany w badaniach, typ postaci męskiej w filmie *noir* to włóczęga/weteran – typ przeważnie nakładający się na postać detektywa bądź everymana⁶⁷. Zarówno figura weterana, jak i włóczęgi pojawiły się w kinie amerykańskim w odpowiedzi na doświadczenia Wielkiego Kryzysu oraz I wojny światowej. Powstanie filmu *noir* pozwoliło natomiast na wyłonienie się związanych z nimi nowych kontekstów:

Często występował też następujący mechanizm skojarzeń: wprawdzie nie każdy włóczęga musiał mieć za sobą doświadczenie frontowe, ale właściwie każdy weteran na jakimś etapie fabuły i do pewnego stopnia był włóczęgą. W wyniku takiego splotu znaczeniowego postaci włóczęgów z film *noir* niejako domyślnie konotowały więc przeszłość wojenną, a obie (połączone) figury miały już w punkcie wyjścia charakter nienormatywny⁶⁸.

Sztandarowym przykładem włóczęgi w filmie *noir* jest Frank Chambers (John Garfield) z filmu *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*, który szukając własnego miejsca na ziemi, postanawia zatrzymać się na dłużej w restauracji małżeństwa Smithów. Jako przykład filmu z prominentną figurą weterana/włóczęgi Włodek przywołuje *Błękitną dalię* (reż. George Marshall, 1946), w której występuje kilka postaci wpisujących się w tę charakterystykę. Jest to przykład o tyle ciekawy, że scenariusz autorstwa Chandlera posiadał pierwotnie bardzo pesymistyczną refleksję na temat kondycji weteranów wojennych. Ostatecznie jednak zakończenie zostało przepisane tak, by nie kwestionowało w jawny sposób działań militarnych USA – stąd rozwiązanie kryminalnej zagadki jest kompletnie przypadkowe.

Spośród wszystkich przywołanych wariantów męskiego protagonisty najistotniejszym, gdyż najczęstszym i najsilniej związanym z konwencją, pozostaje detektyw. Stąd w przeprowadzonych analizach komiksów będę się koncentrować przede wszystkim na tym

⁶⁵ Kodeks Haysa był listą zaleceń cenzorskich (obowiązującą od 1934 roku), których musieli przestrzegać twórcy filmów hollywoodzkich. Określał dopuszczalne sposoby przedstawiania m.in. przemocy, seksualności i moralności. Został zniesiony w latach sześćdziesiątych pod wpływem dokonujących się wówczas w USA przemian obyczajowych.

⁶⁶ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 134.

⁶⁷ Ibidem, s. 156.

⁶⁸ Ibidem, s. 161.

typie bohatera⁶⁹. Świadomość istnienia pozostałych wariantów jest jednak istotna dla dostrzeżenia pełnej gamy strategii konstruowania bohatera męskiego w filmie *noir*.

Femme fatale

Drugą kategorię postaci w filmie *noir* stanowią bohaterki kobiece, z których na pierwszy plan wysuwa się figura *femme fatale*. Jest ona tak samo silnie scalona z konwencją co figura detektywa. Patrycja Włodek zauważa, że to właśnie postać kobiety fatalnej stanowi wręcz konstytutywny element retro- i neo-noirowych przetworzeń konwencji: „To ona była obecna w każdym słynnym przykładzie – w przeciwieństwie do innych tropów uważanych za wyznaczniki nurtu, traktowanych jednak jako dowolne i wymienne, a nie obowiązkowe (na przykład zabiegi stylistyczne)”⁷⁰. Za twórcę modelowej postaci *femme fatale* badaczka uznaje Raymonda Chandlera (Velma Valento z *Żegnaj, laleczko* oraz Eileen Wade z *Długiego pożegnania*)⁷¹, choć sam motyw kobiety przynoszącej mężczyźnie zgubę sięga czasów starożytnych⁷². Jak wykażą dalsze badania, postaci *femme fatale* stanowią ważny komponent komiksów odwołujących się do konwencji filmu *noir*, stąd niezbędna jest szczegółowa analiza tego modelu postaci.

Elegancko ubrana kusicielka, trzymająca w dłoni papieros, grana przez którąś z najpiękniejszych hollywoodzkich aktorek zwiastowała kłopoty czyhające na nieprzeczuwającego zagrożenia protagonistę. Podstawą kodowania postaci kobiety fatalnej jest wygląd, nie działanie – stąd można określić ją jako „figurę filmową o charakterze wizualnym, a nie narracyjnym”⁷³. W niemal każdej publikacji poświęconej filmowi *noir* przywołane zostają dwie, bardzo podobne do siebie sceny pierwszego pojawienia się postaci *femme fatale*. Pierwsza z nich to scena z *Podwójnego ubezpieczenia*, w której Phyllis (Barbara Stanwyck) stoi na szczycie schodów, w nienagannej fryzurze, otulona ręcznikiem. Kobieta prowadzi dwuznaczny dialog na temat ubezpieczenia⁷⁴ z głównym bohaterem, Walterem Neffem (Fred MacMurray) (Fot. 2). Po chwili następuje charakterystyczne zejście bohaterki

⁶⁹ Wyjątek będzie stanowił komiks *Fatale*, w którym jedną z kluczowych postaci jest mężczyzna wpisujący się w typ everymana.

⁷⁰ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit. s. 69. Jawny wyjątek stanowią w tym względzie filmy Jeana-Pierre’a Melville’a, skupione na bohaterach męskich, silnie marginalizujące rolę postaci kobiecych.

⁷¹ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit., s. 92.

⁷² Ten model postaci reprezentuje chociażby Lilith (folklor żydowski), Salome (tradycja biblijna) czy całe spektrum istot z mitologii greckiej, na czele z syrenami, Scyllą i Charybdą czy Sfinksem.

⁷³ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 62.

⁷⁴ W oryginale Walter Neff wypowiada zdanie: „The insurance ran out on the 15th. I'd hate to think of you having a smashed fender or something while you're not... fully covered”. Dwuznaczność polega na użyciu słowa „covered”, które oznacza zarówno „pokrycie” (ubezpieczenia), jak i „okrycie” (aluzja do tego, że Phyllis jest „ubrana” zaledwie w ręcznik).

schodami, które filmowane jest w taki sposób, że w kadrze początkowo znajdują się wyłącznie nogi Phyllis. Uwagę odbiorcy w tym ujęciu zwraca łańcuszek zawieszony wokół kostki bohaterki (lejtmotyw filmu) oraz wykorzystanie ozdobnej poręczy schodów w roli metafory pułapki, w jakiej znajdzie się para kochanków.



Fot. 2 Pierwsza scena z udziałem Barbary Stanwyck w *Podwójnym ubezpieczeniu*. Phyllis odziana jest jedynie w ręcznik i spogląda na bohatera z góry.



Fot. 3 Obecność Lany Turner w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* rozpoczyna się od ujęcia na jej nogi. Dopiero panorama pionowa odsłania przed widzami twarz aktorki.

Druga scena pochodzi z filmu *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*. Zanim widz będzie miał okazję zobaczyć twarz Cory (Lana Turner), ujrzy ujęcie eksponujące jej nogi (Fot. 3). Spojrzenie widza jest tożsame nie tylko ze spojrzeniem kamery, ale i bohatera męskiego, Franka Chambersa. Kobieta jest ubrana w kostium kąpielowy, wygląda nienagannie, niczym pozująca do katalogowych zdjęć modelka, a nie realna osoba. Co równie wymowne, Cora nie wypowie w tej scenie ani słowa (poza przytaknięciem), a jedynie przyjmie z rąk Franka upuszczoną (celowo?) szminkę, poprawi makijaż i teatralnym krokiem wyjdzie. Sama bohaterka powie o sobie później: „Odkąd skończyłam 14 lat, nie było faceta, który nie zwróciłby na mnie uwagi”⁷⁵. Obie przywołane sceny stanowią esencję strategii obrazowania *femme fatale* i dobitnie dowodzą, że jest to typ postaci o charakterze wizualnym.

Figura *femme fatale* interpretowana jest jako manifestacja lęków mężczyzn powracających z frontów II wojny światowej. Do najpoważniejszych obaw należy zaliczyć te o wierność żony, własną sprawność seksualną oraz brak miejsca dla weteranów (okaleczonych fizycznie i psychicznie) w świecie, w którym kobiety zaczęły pełnić role zarezerwowane do tej pory dla mężczyzn⁷⁶. Degradacji ulega w ten sposób mit „amerykańskiego snu” – brak skrupułów i zawziętość w dążeniu do celu przeraża, gdy cechy te posiada kobieta, a nie mężczyzna – predestynowany do walki o swą pozycję w społeczeństwie⁷⁷. Męskie obawy okazują się w filmie *noir* słuszne. Gdy Johnny Morrison (Alan Ladd), bohater *Błękitnej dalii*, powraca do domu z wojny odkrywa, że jego żona prowadzi rozwiązły styl życia. Mało tego, okazuje się, że nałóg alkoholowy Helen (Doris Dowling) był prawdziwą przyczyną śmierci syna pary (dziecko zmarło w wypadku samochodowym, a nie, jak wynikało z listów, z powodu choroby). Wedle prawideł rządzących logiką filmu *noir* pozostawiona sama sobie kobieta najpewniej sprowadzi nieszczęście na siebie i swą rodzinę.

Kobieta zagraża mężczyźnie nie tylko socjoekonomicznie, ale i psychoanalitycznie⁷⁸. *Femme fatale* stanowi bowiem uosobienie, zdefiniowanego przez Laurę Mulvey, lęku kastracyjnego. Badaczka, w swym przełomowym eseju *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne* tak definiuje ten fenomen: „Paradoks fallocentryzmu we wszystkich jego przejawach polega na tym, że aby wprowadzić ład i znaczenie do swego świata, fallocentryzm

⁷⁵ Tłum. Katarzyna Chustecka.

⁷⁶ R. Syska, op. cit., s. 39.

⁷⁷ Ibidem, s. 40.

⁷⁸ S. Bobowski, op. cit., s. 10–12.

podporządkowuje się obrazowi wykastrowanej kobiety”⁷⁹. Punkt wyjścia dla teorii Mulvey stanowi założenie, iż w kulturze patriarchalnej mężczyźnie przypisana jest rola aktywna (podglądacza), zaś kobiecie – bierna (podglądanej). Dlatego też w klasycznym kinie hollywoodzkim narracja prowadzona była z punktu widzenia dominującej postaci męskiej, z którą widz (mężczyzna) mógł się identyfikować⁸⁰. W ujęciu psychoanalitycznym kobieta, nie posiadając penisa, reprezentuje sobą groźbę kastracji, wywołując w mężczyźnie wspomniany lęk kastracyjny. Zapobiec mu można na dwa sposoby: poprzez fetyszyzację (skopofilię fetyszystyczną) lub dewaluację, prowadzącą do ukarania bądź uratowania kobiety przez mężczyznę⁸¹. W filmie *noir* obie te strategie często nachodzą na siebie – kobieta zostaje sprowadzona do roli „obiektu męskiego pożądania”, zaś jej działania albo prowadzą ją do zguby (zostaje ukarana), albo powodują, że konieczny jest ratunek ze strony mężczyzny⁸².

Femme fatale to wyrachowana, pozbawiona skrupułów intrygantka, która wykorzystuje urok osobisty, by nakłaniać mężczyzn do spełniania jej mrocznych pragnień. Wymowna jest w tym kontekście scena z *Podwójnego ubezpieczenia*, w której przypadkowa klientka sklepu przerywa rozmowę kochanków, prosząc Waltera o podanie produktu z górnej półki. Kobieta wypowiada wówczas słowa: „Zawsze to, czego chcę, jest na najwyższej półce” – zdanie, które odnieść można do postaci Phyllis, a w szerszym kontekście do każdej *femme fatale*. Niedostępność przedmiotu pożądania (dostatnie życie bez męża) zmusza kobietę do sięgnięcia po pomoc mężczyzny, zaś samo pragnienie stanowi dowód pychy bohaterki i okazuje się przyczyną jej upadku. Wyrachowanie Phyllis zostaje wydobyte również w scenie zabójstwa jej męża, którego dokonuje Walter. Widz nie obserwuje samego aktu morderstwa. Kodeks Haysa wymuszał na filmowcach szukanie kreatywnych sposobów na ukazanie kłopotliwych, w tym wypadku brutalnych, treści. I tak w scenie śmierci pana Dietrichsona kluczowa jest warstwa audialna: odgłosy szarpaniny i duszenia oraz dramatyczna muzyka niediegetyczna. W kadrze natomiast widoczna jest niewzruszona twarz Barbary Stanwyck, na której rysuje się subtelny uśmiech (Fot. 4). W finale filmu Phyllis przyzna się przed Walterem do swego braku skrupułów, jednak zawaha się przed zabiciem kochanka: „Nie kochałam ani ciebie, ani nikogo. Jestem zepsuta do szpiku. Po prostu cię wykorzystałam. Do tej chwili, gdy nie umiałam strzelić... zdumiało to mnie samą”⁸³. Odkrycie w sobie prawdziwych uczuć względem mężczyzny jest dla *femme fatale* oznaką słabości i prowadzi albo do jej upadku

⁷⁹ L. Mulvey, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, tłum. J. Mach, [w:] *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. A. Helman, Kraków 1992, s. 95.

⁸⁰ Ibidem, s. 100–101.

⁸¹ Ibidem, s. 102.

⁸² S. Bobowski, op. cit., s. 12.

⁸³ Tłum. Zuzanna Naczyńska.

(Phyllis umiera zastrzelona przez Waltera) albo daje jej szansę na bycie uratowaną przez protagonistę – porządek społeczny zostaje przywrócony.



Fot. 4 Niewzruszona Phyllis prowadzi samochód, podczas gdy na tylnym siedzeniu kochanek morduje jej męża.



Fot. 5 Jedna z najsłynniejszych scen w historii filmu *noir*: Rita Hayworth występująca na scenie. Taniec i gesty wykonywane przez aktorkę w oczywisty sposób przywodzą na myśl striptiz.

Niezwykłe ciekawy przypadek kreacji *femme fatale* odnaleźć można w filmie *Gilda* (reż. Charles Vidor, 1946). Cała historia opiera się bowiem na tzw. *love-hate relationship* między tytułową bohaterką (Rita Hayworth), a Johnnym Farrellem (Glenn Ford). Jest to relacja, w której obie strony żywią do siebie sprzeczne, intensywne uczucia – nie potrafią żyć ani razem, ani osobno. „Nienawidziłem jej tak bardzo, że nie mogłem przestać o niej myśleć. Była nawet w powietrzu, które wdychałem” – powie Johnny o swej dawnej kochance, którą los ponownie postawił na jego drodze. Gilda zaś tak bardzo nienawidzi Farrella, że jest w stanie „zniszczyć siebie”, żeby on „poszedł na dno”. Odbiorca zostaje uwikłany w toksyczną relację między dwójką byłych kochanków. W jednej ze scen detektyw, Maurice Obregon (Joseph Calleia), jawi się jako manifestacja widza – gdy Johnny, przy okazji kolejnego spotkania z mężczyzną, zadaje pytanie: „Po co pan się tu kręci?”, ten odpowiada: „Zaintrygowała mnie atmosfera, a teraz wręcz fascynuje”⁸⁴.

Motyw spektaklu jest wszakże jednym z najistotniejszych elementów *Gildy*. Większość scen rozgrywa się w nocnym klubie, w którym bohaterka nieustannie flirtuje z kolejnymi mężczyznami, doprowadzając do szału Johnny’ego. Farrell stawia sobie za punkt honoru dopilnowanie, by mąż Gildy, a jego pracodawca, nie dowiedział się o zdradach żony. W finale filmu okazuje się, że rzekome zdrady Gildy były jedynie grą prowadzoną z Johnnym. Detektyw Obregon zwraca się do Farrella słowami: „Gilda nie zrobiła żadnej z tych rzeczy, które przyprawiły pana o bezsenność. Grała. I tu muszę oddać panu sprawiedliwość, że był pan świetną publicznością”.

Wreszcie, motyw spektaklu występuje w filmie w dosłownej postaci. Gilda kilkakrotnie podśpiewuje (w jednej scenie przygrywając sobie na gitarze) piosenkę *Put The Blame on Mame*, by w finale historii wykonać ją na scenie. Jest to jedna z najbardziej ikonicznych scen w historii filmu *noir*, stanowiąca metaforę striptizu (słynny gest zdjęcia rękawiczki) (Fot. 5). Gilda wykonuje „obsceniczny” taniec, a następnie zachęca zgromadzonych na widowni mężczyzn do pomocy w rozpięciu suwaka od sukienki. Wszystko po to, by upokorzyć głównego bohatera, który teraz jest jej mężem. Wkrótce potem Gilda wykrzyczy prosto w twarz partnera: „Niech cały świat się dowie, że wielki Johnny Farrell poślubił zwykłą...” – przed dokończeniem zdania kobietę powstrzymuje policzek wymierzony przez męża. Małżeństwo w filmie Vidora jawi się jako pułapka. Jest odarte ze stojących za nim podniosłych idei. Małżonkowie prowadzą ze sobą nieustanną grę, której przedmiotem jest przechytrzenie i upokorzenie partnera. Johnny nie potrafi uwolnić się od

⁸⁴ Tłum. (to i kolejne) Małgorzata Józefaciuk.

Gildy emocjonalnie, dlatego wszelkimi sposobami próbuje zatrzymać ją przy sobie, wbrew jej woli. Kobieta pragnie niezależności od mężczyzn, a jednak wciąż wikła się w relacje z nimi i staje się zdana na ich łaskę. Paradoksalnie to, co najbardziej patologiczne w relacji głównych bohaterów *Gildy*, pozwala im ostatecznie być razem. W modelowym filmie *noir* wina przypisana jest wyłącznie postaci *femme fatale* (mimo iż mężczyźni również dopuszczają się okrutnych czynów). Gdy jednak Johnny i Gilda mają się rozstać, mężczyzna prosi, by kobieta pozwoliła mu przy sobie pozostać. Gilda odpowiada wówczas: „Czyż to nie wspaniale? Nikt nie musi przepraszać – oboje mamy coś na sumieniu”. Rozłożenie winy na oboje kochanków niweluje winę *femme fatale*, co jest zabiegiem nietypowym dla konwencji filmu *noir*.

Kończąc wywód na temat obrazu bohaterki kobiecej w filmie *noir*, należy zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt. Kobięcie, zamiast roli *femme fatale*, może bowiem zostać przypisana rola tzw. dziewicy-odkupicielki – alter ego „mrocznej damy”⁸⁵. Do kategorii tej wliczają się zatem: „kobiety żyjące na peryferiach tego świata, żony, cierpiące w milczeniu dziewczyny, niedoszłe narzeczone, które stają się ofiarami męskich zbrodni, czasem przedmiotami wybawienia przez męskiego bohatera i często słabymi punktami jego zbroi męskości”⁸⁶. Janey Place wskazuje na archetypiczny charakter obu wymienionych ról społecznych, określając je mianem „jednych z najstarszych motywów w sztuce, literaturze, mitologii i religii w dziejach zachodniej kultury”⁸⁷. Kluczowy dla moich dalszych rozważań dotyczących obu ról jest niniejszy cytat:

Film *noir* stanowi męską fantazję, tak jak większość wytworów kultury. Dlatego właśnie **kobieta jest definiowana przez swoją seksualność: mroczna dama ma do niej dostęp, a dziewica nie...** [podkr. – K.S.] kobiety są definiowane w relacji do mężczyzn, a centralna rola seksualności w tej definicji jest kluczem do zrozumienia pozycji, jaką zajmuje kobieta w naszej kulturze. Podstawową zbrodnią, którą popełnia „wyzwolona” kobieta, jest brak zgody na bycie definiowaną w ten sposób i właśnie tę odmowę można uznać przewrotnie... za atak na istnienie mężczyzny. Film *noir* pod tym względem nie jest postępowy... jednak dał nam jeden z niewielu okresów w kinematografii, w którym kobiety posiadały sprawczość, nie były jedynie statycznymi symbolami, były inteligentne i silne, co wynikało z ich destrukcyjności, i czerpały moc nie ze swojej słabości, lecz seksualności⁸⁸.

⁸⁵ J. Place, *Women in Film Noir*, [w:] *Women in Film Noir*, red. Kaplan E. A., London 1998 s. 2019.

⁸⁶ C. Gledhill, *Klute 1: A Contemporary Film Noir and Feminist Criticism*, [w:] *Women in Film Noir*, op. cit., s. 28.

⁸⁷ J. Place, op. cit., s. 47.

⁸⁸ Ibidem.

Dobrym przykładem figury dziewicy-odkupicielki jest Betty Schaefer (Nancy Olson) z *Bulwaru Zachodzącego Słońca* – młoda scenarzystka, która podczas wspólnej pracy nad tekstem zakochuje się w Joe Gillisie. Ich relacja pozostaje jednak platoniczna, gdyż kobieta jest zaręczona z innym mężczyzną. Gdy między bohaterami dochodzi do intymnej rozmowy, Joe jasno stawia granicę: „Chciałbym nadmienić, że, jeśli mamy skończyć ten scenariusz, to trzymaj się pół metra ode mnie. Jeśli zauważysz, że się zbliżam, zdejmij but i przyłóż mi w głowę”⁸⁹. Jakiś czas później Betty wyznaje swe uczucia – twierdzi, że choć nadal kocha narzeczonego (i będzie go kochać), zakochała się w Joe. Po namiętym pocałunku, mężczyzna wraca do posiadłości Normy Desmond i tak podsumowuje swe obecne położenie:

Dopiero gdy wróciłem do mojego osobliwego więzienia, zacząłem sobie uświadamiać sytuację. Przyszłość Betty Schaefer leżała w moich rękach. Betty Schaefer – naręczona Artie’ego Greena, najwspanialszego faceta na świecie, zakochała się we mnie. We mnie. Była głupia, nie wyczuła we mnie fałszu. A ja byłem podły, bo jej nie powiedziałem. Ale nie można mówić takich rzeczy komuś, za kim się szaleje. Może uda mi się jakoś wyrwać, uciec od Normy? Wymazać ten paskudny epizod ze swojego życia...

W monologu wewnętrznym bohatera zawarta jest cała istota postaci dziewicy-odkupicielki. Jest to kobieta o czystych intencjach, bezgranicznie zakochana w mężczyźnie, który może sprowadzić na nią wyłącznie nieszczęście. Nie dostrzega albo nie chce dostrzegać ciemnych stron życia ukochanego. Mężczyzna, choć zdaje sobie sprawę, że ją rani, nie potrafi zdecydować się, by pozostać jej wiernym albo ją opuścić⁹⁰.

Finał *Bulwaru Zachodzącego Słońca* jest szczególny ze względu na rozwiązanie, jakie ostatecznie wybiera Joe. Sprowokowany przez telefon Normy do Betty postanawia wyznać ukochanej prawdę na temat swych relacji z podstarzałą gwiazdą filmową. Nie prosi jednak o wybaczenie i wspólne rozpoczęcie nowego rozdziału życia. Zamiast tego do końca zachowuje pozę wyrachowanego utrzymanka, któremu zależy wyłącznie na życiu w bogactwie i (z bólem serca) namawia dziewczynę do powrotu do narzeczonego. Joe wie, że nie zasługuje na kobietę o dobrym sercu, zaś Betty zasługuje na „najwspanialszego faceta na świecie”, jakim jest, jego zdaniem, Artie Green. Tą decyzją protagonista ratuje ukochaną przed typowym losem noirowej dziewicy-odkupicielki – życiem w cierpieniu u boku nieuczciwego mężczyzny bądź przed śmiercią. Mimo to Joe decyduje się opuścić Normę

⁸⁹ Tłum. (to i kolejne) Agnieszka Sobkowska.

⁹⁰ Warto ponownie podkreślić platoniczny charakter relacji Joe z Betty, który stoi w wyraźnym kontraście do jego (prawdopodobnie seksualnego) związku z Normą.

i ginie z rąk wzgardzonej kobiety. Natomiast Betty prawdopodobnie poślubi Artie'ego, tworząc zaczątek modelowej amerykańskiej rodziny.

Choć wedle obyczajowości przełomu lat czterdziestych i pięćdziesiątych to właśnie rodzina jest jedną z najważniejszych wartości w życiu Amerykanina, film *noir* również na tym polu pozostaje pesymistyczny. Jak zostało już wspomniane, żony noirowych bohaterów cierpią w zaciszu rodzinnego domu. Domu, który jawi się kobiecie jako pułapka. „Zawsze siedziałam w kuchni. Przesiadywałam tam chyba od urodzenia, z wyjątkiem dnia ślubu”⁹¹ – powie o sobie tytułowa bohaterka filmu *Mildred Pierce* (Joan Crawford). Kobieta zostaje porzucona przez męża, który wdał się w romans z sąsiadką. Od tej pory Mildred sama wychowuje dwie córki, z których jedna umiera w wieku zaledwie kilku lat, druga zaś na oczach matki przeistacza się w modelową *femme fatale* i ostatecznie zostaje aresztowana za zabójstwo⁹².

Szczególnie interesującym zjawiskiem są postacie kobiece, które wpisują się w charakterystykę *femme fatale*, jednak próbują wejść w rolę modelowej żony. Tak dzieje się w omówionej już *Gildzie* – oba małżeństwa tytułowej bohaterki są dla niej pułapką, polem wiecznej walki z mężem (i byłym kochankiem) o emancypację. Gdy jednak pierwszy mąż umiera i wolność jest na wyciągnięcie ręki, Gilda wikła się w kolejne małżeństwo. Kobieta usilnie pragnie być równocześnie ćmą barową i wzorcową żoną. Obie te role są nie do pogodzenia. Finał filmu każe widzowi wierzyć, że Gilda porzuci swe bez troskie życie na rzecz stabilnego małżeństwa.

Ostatni wyszczególniony przeze mnie przykład postaci z pogranicza obu modeli kobiecości pochodzi z filmu *Zostaw ją niebiosom*. Ellen Berent (Gene Tierney) szaleńczo zakochuje się w Richardzie Harlandzie (Cornel Wilde) – mężczyźnie, który przypomina jej ukochanego ojca⁹³. Gdy jednak bohaterowie zawierają związek małżeński, kobieta zaczyna czuć się uwięziona. Stopniowo przeistacza się w *femme fatale* (a może raczej odkrywa swe prawdziwe oblicze?): z zimną krwią pozwala utonąć nastoletniemu bratu Richarda, stojącemu na drodze jej szczęścia, później zaś, będąc w ciąży, celowo doprowadza do poronienia. Wkrótce mąż Ellen dostrzega jej prawdziwe oblicze i pragnie związać się ze szwagierką. Zdesperowana kobieta postanawia popełnić samobójstwo i pozostawić po sobie poszlaki obciążające winą za „zabójstwo” jej własną siostrę. *Zostaw ją niebiosom* stanowi ciekawy

⁹¹ Tłum. Agnieszka Jodłowska.

⁹² Tragedii dopełnia fakt, że Veda zabija drugiego męża Mildred, z którym łączył ją romans. Zszokowana matka w akcie desperacji, by ocalić córkę, próbuje zrobić w zabójstwo niewinnego mężczyznę. Policja jednak odkrywa, co wydarzyło się naprawdę.

⁹³ Na temat freudowskiego podłoża tej relacji więcej pisze Patrycja Włodek, por.: Włodek P., *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 52–57.

przykład studium sytuacji kobiety w konserwatywnym środowisku. Ellen marzy o wejściu w rolę wzorcowej żony, gdy jednak rzeczywistość okazuje się rozczarowująca, do głosu dochodzą najgorsze instynkty. Kobietę w filmie *noir*, niezależnie od przypisanej jej roli, zawsze czeka zguba albo wybawienie przez mężczyznę.

Sily zła

Trzeci charakterystyczny dla filmu *noir* typ bohatera można określić mianem „reprezentantów sił zła”. Są to przeważnie gangsterzy albo osoby spoza tego środowiska, uwikłane jednak w zbrodniczy proceder. W klasycznym kryminale, w którym zbrodnia jest wyrwą w codzienności, jedynym złoczyńcą przeważnie okazuje się sprawca, ujawniony dopiero w finale historii. W powieści *hard-boiled* natomiast złowrogie postacie obecne są od samego początku: skorumpowani bogacze, działający na ich usługach bandyci (wchodzący w drogę protagoniście), sprzedajni funkcjonariusze publiczni czy wręcz klienci detektywa, którzy na pewnym etapie historii stają się jego antagonistami. Podobną zasadę przyjmuje film *noir* – detektyw cały czas ma do czynienia z przedstawicielami kryminalnego świata. Nawet popełniający zbrodnię everyman może spotkać na swej drodze owładniętego marzeniem o bogactwie szantażystę (tak dzieje się w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*). Jak zostało już wspomniane, w literaturze przedmiotu postaciom antagonistów zazwyczaj poświęca się mniejszą uwagę. Rozważania nad konstrukcją bohaterów z tej grupy są jednak o tyle istotne, że pozwolą uchwycić mechanizmy moralnej ambiwalencji podczas analizy konkretnych noirowych komiksów.

Tym, co odróżnia noirowe historie od klasycznych powieści detektywistycznych jest w istocie „demokratyzacja” zbrodni, czyli przywrócenie jej zwykłym ludziom, mordującym z niskich pobudek. „Oznaczało to wprowadzenie na karty powieści i opowiadań nie tylko mafii (wcześniej wykluczonej), ale też drobnych kanciarzy, złodziei, pracowników seksualnych, a zwłaszcza przypadkowości zbrodni popełnianej przez zwykłych ludzi uwikłanych w przytłaczającą ich intrygę”⁹⁴. Piotr Stasiewicz upatruje takiego stanu rzeczy we wzmożonych migracjach do wielkich miast, które miały miejsce na początku XX wieku:

„Nowe” miasta były zaludniane przez nieustannie napływającą ludność pochodzącą z terenów wiejskich i z Europy, która tworzyła „nowego” amerykańskiego człowieka, spragnionego szybkiej fortuny, sukcesu życiowego typowego *go-gettera*, czego

⁹⁴ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., 230–231.

pozytywnym wariantem są postacie grane w filmach z lat dwudziestych przez Harolda Llyoda, negatywnym natomiast bohaterowie powieści *hardboiled*⁹⁵.

Podobną diagnozę formułuje Rafał Syska:

Przemoc [w filmie *noir*] jest celebrowana jako czynnik nieodłącznie związany z amerykańskimi wartościami, bowiem warunkuje pęd do sukcesu, osiągnięcia wysokiej pozycji w hierarchii społecznej. Ameryka promuje indywidualistów, zmusza ludzi do walki, ciągłej konfrontacji, idealizuje – często pozorną – szansę na osiągnięcie wyższego statusu materialnego⁹⁶.

Magdalena Kempa-Pieniążek postrzega kulturę amerykańską jako wynik „wzajemnych oddziaływań dwóch przeciwstawnych tendencji: konstrukcji i dekonstrukcji mitu amerykańskiego snu”⁹⁷. W wątkach postaci przypisanych przeze mnie do kategorii „sił zła” szczególnie dostrzegalna jest dekonstrukcja, a wręcz degradacja tego mitu. W świecie filmu *noir* każdy może stać się przestępcą. Jak powie o sobie Alonzo D. Emmerich (Louis Calhern), prawnik z *Asfaltowej dżungli* (reż. John Huston, 1950) zaangażowany w skok na sklep jubilerski: „Kryminaliści wcale się tak od nas nie różnią. W końcu zbrodnia to tylko kalekie dziecko ludzkiej zaradności”⁹⁸.

Najbardziej interesującą grupę stanowią, w mojej opinii, skorumpowani przedstawiciele władzy. Noirowy policjant nie jest naiwny, jak jego poprzednicy, lecz wyrachowany⁹⁹. Nie dziwi zatem, że „priorytetem detektywa jest często raczej chronienie klienta niż współpraca z policją, a to dlatego, że policja nie działa w służbie sprawiedliwości i porządku publicznego, lecz w imię prywatnych interesów zdeprawowanych ludzi »na szczyście«”¹⁰⁰. Motyw funkcjonariuszy publicznych dokonujących nadużyć okaże się szczególnie istotny podczas analizy komiksów z serii *Blacksad*.

Przykładu filmowego skorumpowanego policjanta dostarcza, przywołana już, *Asfaltowa dżungla*. Porucznik Dietrich (Barry Kelley) co prawda nie jest bezpośrednio zaangażowany w skok, ale przyjmuje łapówki od gangstera. Jest przekonany, że może lawirować między prawem a kryminalnym światkiem. Ostatecznie jego działania zostają

⁹⁵ P. Stasiewicz, *Sześć odcieni czerni. Szkice o klasykach powieści noir*, Kraków 2021, s. 48.

⁹⁶ R. Syska, *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków 2003, s. 64–65.

⁹⁷ M. Kempa-Pieniążek, op. cit., s. 103.

⁹⁸ Tłum. (to i kolejne) Paweł Składanowski.

⁹⁹ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit., s. 151.

¹⁰⁰ Ibidem, s. 49.

zdemaskowane. Co najbardziej interesujące, w finale filmu znalazła się scena, w której komisarz Hardy (John McIntire) wygłasza umoralniający monolog:

Ujmę to w ten sposób: nic dziwnego, że w policji zdarzają się skorumpowani funkcjonariusze. Brud, z którego każdego dnia starają się oczyścić nasze miasto, czasem zostaje im na rękach. Ale nie wszystkim. Może jednemu na stu. Pozostali uczciwie wypełniają swoje obowiązki.

Następnie Hardy włącza na raz kilka intercomów policyjnych, z których dobywają się zgłoszenia przestępstw. W dalszej części przemowy wyłączy po kolei wszystkie przyciski w celu zwiększenia dramaturgii: „Teraz wyobraźmy sobie, że policja nie istnieje. Ani ta dobra, ani ta zła. Nikt nie słucha wołania. Jest tylko cisza. Prawo dżungli bierze górę. Władzę nad światem przejmują drapieżne bestie. Pomyślcie o tym”.

Obecność tej sceny w filmie z pewnością jest konsekwencją obowiązywania Kodeksu Haysa, który zabraniał ukazywania funkcjonariuszy publicznych w złym świetle, uznając to za szkodliwe społecznie. Słowa Hardy’ego kierowane są przede wszystkim do widza – choć film *noir* rysuje mroczną wizję rzeczywistości, przeciętny obywatel nadal musi mieć zaufanie do aparatu państwowego.



Fot. 6 Sugestywne zestawienie korpulentnego Hanka Quinlana z bykiem w *Dotyku zła*.

Większą głębię psychologiczną niż przekupny Dietrich posiada bohater *Dotyku zła* – schyłkowego filmu nurtu. Hank Quinlan (Orson Welles – reżyser filmu) od początku jawi się jako osoba antypatyczna i zamieszana w zbrodniczy proceder. Postawny mężczyzna filmowany jest niemal zawsze w ujęciach z niskiego kąta tak, by jego sylwetka wydawała się jeszcze tęższa. W jednej ze scen operator idzie o krok dalej, filmując Quinlana na tle wiszącej na ścianie głowy byka (Fot. 6).

Wraz z rozwojem fabuły *Dotyku zła* przed widzem stopniowo odsłaniane są kolejne elementy charakterystyki bohatera. Okazuje się, że kapitan policji stał się bezwzględny w swych metodach działania, odkąd jego żona została uduszona przez mężczyznę meksykańsko-amerykańskiego pochodzenia, co tłumaczy niechęć Quinlana do Meksykan¹⁰¹. Gdy policjant zostaje oskarżony przez Vargasa (Charlton Heston), protagonistę filmu, o udział w zabójstwie, natychmiast ostentacyjnie zdaje odznakę w obecności innych stróży prawa. W odpowiedzi na pytanie: „Dlaczego?” oznajmia: „Bo pozwoliliście mu [Vargasowi] spytać”¹⁰². I choć zarzeka się, że odbierze odznakę z powrotem „dopiero wtedy, gdy wszyscy obywatele tak zdecydują”, po chwili nie ma oporów przed jej przyjęciem.

W trzecim akcie filmu Vargas odkrywa, że Quinlan od lat fabrykuje dowody. Bohater przygotowuje prowokację, w której udział bierze sierżant Menzies (Joseph Calleia), wieloletni przyjaciel Quinlana z policji. W finale uwagę zwracają dwa kontrastujące ze sobą dialogi. Pierwszy z nich ma miejsce tuż przed prowokacją i odbywa się między Vargasem a Menziesem:

- Jest pan uczciwym gliną.
- Oczywiście. A kto uczynił ze mnie uczciwego glinę? Hank Quinlan. Dzięki niemu jestem, kim jestem.

Drugi zaś odbywa się między anonimowym policjantem a Tanyą (Marlena Dietrich), przyjaciółką Quinlana, właścicielką kawiarni¹⁰³. Bohaterowie rozmawiają nad zanurzonymi w wodzie zwłokami policjanta:

- Lubiałś go prawda?

¹⁰¹ Akcja filmu rozgrywa się przy granicy amerykańsko-meksykańskiej, zaś główny bohater jest Meksykaninem – stąd stała obecność wątków rasowych.

¹⁰² Tłum. (to i kolejne) Tomasz Beksiński.

¹⁰³ W filmie nie jest to powiedziane wprost, jednak można domniemywać, że kawiarnia stanowi jedynie przykrywkę dla przybytku oferującego usługi seksualne, a Tanya jest sutenerką i prawdopodobnie była pracownicą seksualną – stąd jej znajomość z Quinlanem.

- Lubił go ten glina, który go zabił. Uwielbiał go.
- Hank był wielkim detektywem.
- I nędznym gliną.
- Tylko tyle możesz o nim powiedzieć?
- Był nieprzeciętnym człowiekiem. Czy to ważne, co mówimy o innych?

W obu kwestiach zawarty jest tragizm postaci policjanta, który zszedł na złą drogę. Menzies, na którego Quinlan miał formacyjny wpływ, z sentymentem wspomina przeszłość, lecz mimo to nie waha się przed wzięciem udziału w zasadzce i ostatecznie zabija dawnego mentora, ratując Vargasa. Tanya do samego końca zdaje się żywić ciepłe uczucia względem Quinlana, na co wskazuje gra aktorska Marleny Dietrich. Kobieta zachowuje jednak chłodną pozę i wygłasza jedną z najbardziej cynicznych kwestii w historii filmu *noir*: „He was some kind of a man. What does it matter what you say about people?”¹⁰⁴.

Obraz policji w *Dotyku zła* jest wyjątkowo gorzki. Film stanowi klasyczną historię o ostatnim sprawiedliwym, który próbuje się przeciwstawić skorumpowanemu systemowi, reprezentowanemu przez Quinlana i jego popleczników. Większość noirowych reżyserów nie mogła sobie pozwolić na tak dosadne ukazanie zepsucia przedstawicieli władz. Stąd odbiorca może zadać sobie pytanie: dlaczego film Wellesa wymknął się cenzurze? Kluczowe wydaje się zakończenie, w którym ostatecznie zło zostaje wyeliminowane (przesłanie, że zbrodnia nie popłaca) oraz fakt, że Quinlan nie reprezentuje sobą całej policji (problem jest jednostkowy, a nie systemowy). Choć w przypadku drugiego czynnika można się zastanawiać, czym w tym aspekcie różni się *Dotyk zła* od *Asfaltowej dżungli*, w której finale zawarty został moralizatorski monolog dowódcy policji... Nie bez znaczenia pozostaje na pewno miejsce akcji – granica USA z Meksykiem jako przestrzeń liminalna, obszar moralnej szarości. Wydarzenia rozgrywają się na peryferiach Stanów Zjednoczonych Ameryki, stąd łatwo przyjąć optykę, że problem nie dotyczy samego USA. Wreszcie, należy wziąć pod uwagę okoliczności pozafilmowe, a mianowicie brak kontroli Wellesa nad ostatecznym montażem filmu. Wersja zmontowana przez przedstawicieli studia Universal pozostawiała mniej miejsca na interpretację niż ta, którą znamy dziś (zrekonstruowana w 1998 roku wedle pierwotnej wizji reżysera) – zapewne ułatwiło to filmowi przejście przez cenzurę. Choć Hank Quinlan pozostaje postacią wyjątkową na tle innych noirowych antagonistów, w pełni wpisuje się w kategorię „reprezentantów sił zła”. Ogromna rola, jaką skorumpowany policjant odgrywa

¹⁰⁴ Podaję w tym miejscu oryginalny cytat, gdyż polski przekład nie oddaje w pełni sensu pierwszego zdania.

w przebiegu fabuły *Dotyku zła*, stanowi wyraźny dowód znaczenia tej grupy postaci dla konwencji filmu *noir*.

2.2. Fatalistyczna opowieść bez happy endu – fabuła i konstrukcja świata

Drugą wyszczególnioną przeze mnie składową filmu *noir* są elementy fabularne oraz konstrukcja świata przedstawionego. Świat filmu *noir* jest zepsuty, pozbawiony nadziei na lepsze jutro. Poczucie zagubienia w tej niegościnniej rzeczywistości wzmagają subiektywizujące i dezorientujące zabiegi narracyjne. Analogiczne rozwiązania odnaleźć można w analizowanych noirowych komiksach, w których współtworzą one rzeczywistość podporządkowaną przemocy.

Motywy przewodnie

Ze względu na poruszaną tematykę oczywistością jest, że motywem przewodnim historii utrzymanych w konwencji filmu *noir* jest **zbrodnia**, ale i, co mniej oczywiste, **deprawacja jednostki** oraz **wyobcowanie**. Należy przy tym zaznaczyć, że w noirowych fabułach „[...] zło przestaje być czymś incydentalnym, staje się fenomenem immanentnym dla naszego świata, naturalnym i niezbywalnym”¹⁰⁵. Autorzy klasycznych powieści kryminalnych wyznawali zasadę, że ujawnienie sprawcy zbrodni jest w stanie przywrócić zaburzony ład w świecie. Jak pisze o tym Rafał Syska:

Świat [w klasycznym kryminale] był uporządkowany, oparty na oświeceniowej logice, dyktacie wiedzy i empiryzmu. Chwilowy chaos – spowodowany zachowaniem przestępcy, morderstwem, tajemniczym zaginięciem czy zagadkowymi relacjami – bez większych przeszkód mógł być naprawiany analitycznymi procedurami detektywa”¹⁰⁶.

W świecie powieści *hard-boiled* i filmu *noir* ma miejsce, wspomniana już, demokratyzacja zbrodni, którą od tej pory może popełnić każdy i to przeważnie z bardzo niskich pobudek. Podczas gdy popularni wówczas w USA brytyjscy autorzy (na czele z Agathą Christie, Arthurem Conanem Doyle’em i Dorothy L. Sayers) osadzali akcję swych utworów w środowisku klasy średniej i wyższej, pisarze z nurtu *hard-boiled* skupiali się na środowisku proletariackim. Tym samym morderstwo przestało być wyrwą w uporządkowanej codzienności, a stało się chlebem powszednim klasy robotniczej. Jak zauważa Krzysztof

¹⁰⁵ R. Syska, op. cit., s. 64.

¹⁰⁶ Ibidem, s. 63–64.

Zarzecki: „Układna, oparta na wierze w potęgę rozumu [klasyczna] powieść detektywistyczna [...] nie odpowiadała gorączkowemu rytmowi życia amerykańskiego dekady zwanej epoką jazzu, jakkolwiek i tu miała swoich kontynuatorów”¹⁰⁷.

Deprawacja jednostki w noirowej twórczości objawia się między innymi w częstotliwości występowania motywów, które w klasycznym kryminale były raczej sporadyczne. I tak, jak zauważa Patrycja Włodek, w prozie Chandlera niezwykle ważnym motywem jest szantaż¹⁰⁸. Noirowy świat przedstawiony to świat nieracjonalny, w którym dokonywane są makabryczne zbrodnie, mają miejsce perwersyjne zachowania: morderstwa, wspomniany szantaż, zdrady, pedofilia, wykorzystywanie seksualne. Tak jednostronne, wręcz karykaturalne przedstawienie rzeczywistości stanowi wyraz krytyki wobec panującego systemu i sytuacji geopolitycznej. Dennis Broe postrzega klasyczne filmy *noir* jako wyraz „oporu wobec coraz bardziej scentralizowanego i antypracowniczego państwa” oraz krytykę „drapieżnego systemu gospodarczego”¹⁰⁹.

Krzysztof Zarzecki, w posłowie do polskiego wydania *Sokoła maltańskiego*, zwraca uwagę na pozorność realizmu w prozie autora powieści: „U Hammetta dedukcja schodzi na plan drugi, na plan pierwszy wysuwa się dynamiczna akcja, niekiedy przekraczająca granice prawdopodobieństwa”¹¹⁰. Badacz dostrzega również, że choć twórczość Dashiella Hammetta jest wyraźnie zakorzeniona w realiach życia w wielkiej metropolii w czasach wielkiego kryzysu, dochodzi w niej do znaczącego przerysowania sensacyjnych elementów¹¹¹. Ujmując to zjawisko szerzej, ową zależność z powodzeniem można przepisać pozostałym przedstawicielom nurtu *hard-boiled*¹¹², na czele z Raymondem Chandlerem – autorem bodaj najbardziej skomplikowanych i sensacyjnych fabuł. Film *noir* bardzo chętnie podążał tym tropem i za pomocą środków filmowego wyrazu potęgował mroczną, niekiedy wręcz oniryczną czy paranoiczną, atmosferę.

Należy przy tym zaznaczyć, że w świecie powieści *hard-boiled* i filmu *noir*, a co za tym idzie w noirowych komksach, nie istnieje prosta binarność: dobro – zło. Inaczej niż w klasycznej powieści kryminalnej, bardzo niewiele postaci można jednoznacznie sklasyfikować jako albo moralnie czyste, albo całkowicie zdeprawowane. Choć Quinlan

¹⁰⁷ K. Zarzecki, op. cit., s. 234..

¹⁰⁸ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit. 128–129.

¹⁰⁹ D. Broe, *Class, Crime and Film Noir: Labor, the Fugitive Outsider, and the Anti-Authoritarian Tradition*, „Social Justice” 2003, 30/1, s. 22.

¹¹⁰ K. Zarzecki, op. cit., s. 234..

¹¹¹ Ibidem.

¹¹² Skala przerysowania realiów jest oczywiście różna, gdy rozpatrywać ją dla konkretnych autorów i poszczególnych utworów.

zdecydowanie jest antagonistą *Dotyku zła*, portret psychologiczny postaci zostaje skomplikowany poprzez obdarzenie go *back story* (śmierć żony będąca przyczyną ksenofobii bohatera). Jak zostało już wspomniane, samo osadzenie akcji przy granicy meksykańsko-amerykańskiej implikuje motyw moralnej szarości (pogranicze kraju jako przestrzeń liminalna).

Film *noir* chętnie zgłębia psychikę bohaterów, oddając im głos. W klasycznym kryminale przyglądanie się umysłowi potencjalnych podejrzanych miało na celu przede wszystkim przybliżenie detektywa i czytelnika do rozwiązania zagadki – im więcej danych, tym łatwiej odtworzyć przebieg zdarzenia. W filmie *noir* zbrodnia stanowi jedynie pretekst dla refleksji na temat ludzkiej natury, stąd filmowcy niekiedy wręcz obierają perspektywę kryminalistów. W *Asfaltowej dżungli* widz śledzi cały skok na sklep jubilerski z punktu widzenia mężczyzn dokonujących rabunku – dogłębnie poznaje ich charaktery oraz motywację. Ważniejsze od samej zbrodni są pobudki stojące za człowiekiem decydującym się postawić na szali swą reputację i wolność.

Wyobcowanie jednostki dostrzegalne jest przede wszystkim w konstrukcji postaci detektywa, inspirowanego samotnym kowbojem i bohaterami hemingwayowskimi. Podczas gdy Sherlock Holmes ma swego doktora Watsona, zaś Herkules Poirot często współpracuje z porucznikiem Hastingsem, noirowy detektyw przemierza ulice wielkiego miasta samotnie. Sam Spade prowadzi biuro detektywistyczne wspólnie z Milesem Archerem, jednak fabułę *Sokoła maltańskiego* otwiera śmierć współnika. Co więcej, okazuje się, że Spade miał romans z żoną Archera – w noirowym świecie nawet jedyny przyjaciel jest zdolny wbić nóż w plecy. W rozdziale poświęconym *Sokołowi maltańskiemu* odpowiem na pytanie, w jaki sposób wątek ten jest realizowany w poszczególnych adaptacjach powieści Hammetta, w tym w wersji komiksowej.

Skomplikowanie porządku czasowego

Kolejnym charakterystycznym elementem konstrukcji fabularnej filmu *noir* jest skomplikowanie porządku czasowego, które uzyskuje się poprzez achronologię, retrospekcje, fragmentaryzację i niespójność¹¹³. Potęguje się w ten sposób subiektywny wymiar historii (pamięć ludzka jest wybiórcza i zawodna), poczucie zagubienia w świecie (bohaterów i widza) oraz wzmacnia się naczelną zasadę czarnego kryminału: ważniejsze niż „co” (się wydarzyło) jest „jak”¹¹⁴. Jak podsumowuje to Rafał Syska: „[...] widz [filmu *noir*] musiał

¹¹³ S. Bobowski, op. cit., s. 8.

¹¹⁴ P. Schrader, op. cit., s. 75.

odtąd dzielić z bohaterem poczucie chaosu świata i braku związków przyczynowo-skutkowych¹¹⁵. W analizowanych komiksach będzie można odnaleźć kilka ciekawych przykładów skomplikowania porządku czasowego, w pełni oddających noirowego ducha.

Noirowi twórcy chętnie eksperymentują z narracją. Wspomniana już druga adaptacja *Żegnaj, laleczko* Chandlera posiada ramę narracyjną w postaci przesłuchania Marlowe'a (Dick Powell) na komisariacie. W trakcie całego filmu detektyw opowiada o kolejnych wydarzeniach, które doprowadziły go do obecnej sytuacji (aresztowanie, tymczasowa utrata wzroku). Podobny zabieg obecny jest w *Mildred Pierce*. Film otwiera scena zabójstwa, zaś następna sekwencja przedstawia próbę zrobienia Wally'ego Faya (Jack Carson) w zbrodnię przez tytułową bohaterkę. Mildred zostaje jednak aresztowana i staje przed koniecznością opowiedzenia o wydarzeniach poprzedzających śmierć jej drugiego męża. Od tego momentu film przyjmuje formę rozbudowanej retrospekcji z ramą kompozycyjną, którą stanowią sceny na komisariacie. Struktura narracyjna *Podwójnego ubezpieczenia* również oparta jest na formie spowiedzi głównego bohatera, jednak dokonywanej przez Waltera Neffa z własnej woli (mężczyzna nagrywa swe wyznania partnerowi z firmy ubezpieczeniowej).

Innym ciekawym (i jak na tamte czasy nowatorskim) sposobem skomplikowania porządku czasowego w klasycznym filmie *noir* jest rozpoczęcie fabuły od śmierci bohatera. Za prekursora tej techniki narracyjnej uznaje się Orsona Wellesa, reżysera *Obywatela Kane'a* (1941)¹¹⁶. Podobny zabieg zastosował Robert Siodmak w *Zabójcach* (1946). Film otwiera sekwencja adaptująca opowiadanie Ernesta Hemingwaya pod tym samym tytułem: dwóch gangsterów wchodzi do restauracji i oznajmia, że zamierzają zabić Ole „Szweda” Andersona. Podczas gdy Hemingway pozostawia czytelnika z niepewnością co do dalszych losów bohatera, film Siodmaka dopiero w tym momencie się rozpoczyna. Szwed (Burt Lancaster) ginie, zaś Jim Reardon (Emond O'Brien), agent ubezpieczeniowy, podejmuje się przeprowadzenia śledztwa, mającego na celu wykrycie motywu morderstwa. Podczas rozmów z poszczególnymi świadkami, Reardon odkrywa kolejne fakty z życia denata. Dodatkową trudność dla odbiorcy stanowi fakt, iż poszczególne elementy historii nie są przedstawiane w porządku chronologicznym, co odzwierciedla rzeczywisty sposób prowadzenia śledztwa. Dzięki temu zabiegowi widz jest równie zagubiony, co przeprowadzający go przez tę historię bohater.

¹¹⁵ R. Syska, op. cit., s. 69.

¹¹⁶ Warto w tym miejscu zaznaczyć, że jest to film stanowiący ważne źródło inspiracji dla noirowych twórców, uznawany za dzieło proto-noirowe.

Wreszcie, w kontekście skomplikowania narracji, należy wspomnieć o *Bulwarze Zachodzącego Słońca*. Film otwiera scena przywodząca na myśl *Obywatela Kane'a*: widz dowiaduje się, że cała historia stanowić będzie wiwisekcję wydarzeń, które doprowadziły do śmierci głównego bohatera. Billy Wilder idzie jednak o krok dalej niż Welles czy Siodmak, oddając Joe Gillisowi głos we własnej sprawie. Film otwiera narracja z offu, prowadzona przez bohatera, którego zwłoki unoszą się na powierzchni basenu – wówczas był to zabieg niezwykle nowatorski, dziś chętnie powielany, także w komiksach¹¹⁷.

Innym sposobem na skomplikowanie porządku czasowego i zaburzenie percepcji widza jest zastosowanie **narracji pryzmatycznej**, czyli składająca się z retrospekcji kilku różnych postaci. Fragmenty opowiadanej historii tworzą razem (często niespójny) obraz wydarzeń czy postaci. Na tym zabiegu oparta jest konstrukcja fabularna *Laury* (reż. Otto Preminger, 1944). Widz poznaje tytułową bohaterkę poprzez relacje mężczyzn, z którymi była ona związana na różnych poziomach emocjonalnych. Wydarzenia prowadzące do śmierci Laury przedstawione są z kilku różnych punktów widzenia. Widz stoi przed zadaniem złożenia portretu kobiety z fragmentów różnych relacji¹¹⁸. W połowie filmu następuje wolta fabularna polegająca na ujawnieniu, że bohaterka jednak żyje. Laura (Gene Tierney) stopniowo odzyskuje sprawczość, a widz może skonfrontować swe wyobrażenie o bohaterce z rzeczywistą postacią.

Skomplikowanie porządku czasowego w filmie *noir* jest narzędziem służącym do prowadzenia gry z odbiorcą. Zaangażowanie widza budowane jest poprzez zmuszenie do koncentracji na odtworzeniu ciągu przyczynowo-skutkowego między wydarzeniami. Ekstremalnym przykładem takiej komplikacji wydarzeń jest *Głęboki sen* Chandlera i jego adaptacja – *Wielki sen* (reż. Howard Hawks, 1946). Klarowne odtworzenie wydarzeń, mimo upływu wielu lat, do dziś jest źródłem frustracji czytelników i widzów. Najlepszym dowodem nadmiernego skomplikowania porządku przyczynowo-skutkowego jest wątek szofera: mężczyzna prawdopodobnie popełnił samobójstwo, jednak nigdy nie zostaje to wprost stwierdzone. Znana jest anegdota, pochodząca z korespondencji Chandlera:

Pamiętam, jak kilka lat temu, kiedy Howard Hawks kręcił *Wielki sen*, on i Bogart sprzeczali się o to, czy jedną z osób działających zamordowano, czy popełniła

¹¹⁷ Przykład wykorzystania tego zabiegu odnaleźć można w komiksie *Człowiek Cel*, który rozpoczyna się od sceny śmierci Christophera Chance'a – głównego bohatera i narratora historii.

¹¹⁸ Słowa „portret” używam nieprzypadkowo, gdyż kluczowym rekwizytem w filmie jest obraz przedstawiający Laurę, która bacznie spogląda na bohaterów.

samobójstwo. Wysłali do mnie telegram z zapytaniem, a ja, niech to diabli, też nie wiedziałem¹¹⁹.

Warto w tym miejscu nadmienić, że w filmowej rzeczywistości sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej niż w powieści. O ile bowiem pisarz mógł wprost zawrzeć pewne wątki, o tyle Kodeks Haysa zmuszał niekiedy twórców do stosowania kreatywnych rozwiązań albo wręcz pomijania niektórych aspektów powieściowej fabuły. Dobitym przykładem jest wątek szantażu na Carmen Sternwood w *Wielkim śnie*. W powieści Chandlera bohaterka zostaje znaleziona przez Marlowe'a naga i odurzona narkotykami. Okazuje się, że Carmen jest szantażowana przez Arthura Geigera, handlującego pornografią, czego dowodem są niedwuznaczne zdjęcia kobiety. W filmie Hawksa natomiast Marlowe (Humphrey Bogart) znajduje Carmen (Martha Vickers) ubraną i pijaną. Odbiorca nigdy nie dowiadyuje się, co dokładnie przedstawiają znalezione przez detektywa zdjęcia. Każe mu się domniemywać, że młodsza córka Sternwooda została sfotografowana w kompromitującej sytuacji, jednak z powodu cenzury obyczajowej wątek szantażu, bez znajomości powieści Chandlera, pozostaje niejasny. Wydźwięk tego elementu historii zostaje złagodzony poprzez operowanie niedopowiedzeniem. Choć pisarze z nurtu *hard-boiled* chętnie eksplorowali mroczne dziedziny życia w wielkim mieście, filmy pozostawały pod tym względem mniej naturalistyczne. Na przykładzie analizowanych komiksów, powstających w różnych czasach, dostrzegalna będzie ewolucja podejścia twórców do obrazowania kontrowersyjnych wątków.

Narracja homodiegetyczna

Kolejnym istotnym elementem fabularnym filmu *noir* jest charakterystyczna subiektywizująca wydarzenia narracja z offu. Paul Schrader określa ten rodzaj narracji mianem romantycznej, tworzącej nastrój czasu straconego¹²⁰. Jest to **narracja homodiegetyczna**, czyli prowadzona przez postać należącą bezpośrednio do świata przedstawionego. Pojęcie to jest ściśle powiązane z kategorią skomplikowania porządku czasowego. Specyficzna narracja, jak zostało już wykazane, stanowi wszak główne narzędzie eksperymentowania ze sposobem prowadzenia historii.

W klasycznym kryminale narrator był ważną instancją, pełnił jednak inną rolę niż w powieści *hard-boiled*. Czytelnik zapoznawał się ze sprawą nie za pośrednictwem detektywa, lecz przeważnie dzięki relacji osoby z nim współpracującej – asystenta, policjanta.

¹¹⁹ R. Chandler, *List do Hamisha Hamiltona* (21 marca 1949), [w:] *Mówi Chandler*, red. D. Gardiner, K.S. Walker, tłum. E. Budrewicz, Warszawa 1983, s. 270.

¹²⁰ P. Schrader, op. cit., s. 75.

Pomostem między samowystarczalnym, wybitnym umysłem a czytelnikami jest narrator, intelektualnie słabszy lub równy odbiorcom i zapośredniczący ich spojrzenie na sprawę i detektywa, a przy tym narzucający im bezbrzeżny zachwyt, podziw i wiarę w protagonistę oraz jego metody¹²¹.

Taki typ narracji sprzyjał realizowaniu zasady *fair play*, w myśl której czytelnik miał być w stanie rozwiązać zagadkę, mając do dyspozycji te same dane, co detektyw¹²². Przeniesienie roli narratora na postać mniej sprawnie posługującą się dedukcją pozwalało autorom bronić dostępu do umysłu genialnego detektywa, przy równoczesnym nieodbieraniu fundamentalnych informacji czytelnikowi.

Kluczem do zrozumienia fenomenu literatury *hard-boiled* i wyrosłego na jej gruncie filmu *noir* jest dostrzeżenie specyfiki zmiany modelu narracji. W nowym nurcie narracja staje się bowiem istotniejsza od fabuły:

Sama fabuła, jej klarowność i linearność – czasem wprowadzane wbrew literackim źródłom – przestały być centralnym punktem filmów, przynajmniej w tym konkretnym nurcie. W *film noir* równie istotny stał się rodzaj prowadzonej narracji, która, podobnie jak w literaturze *hard-boiled*, **akcentowała bardziej określoną wizję świata przedstawionego, charakter i rolę bohatera niż przebieg wydarzeń**. Subiektywna, retrospektywna i achronologiczna narracja nie była tu neutralna i przejrzysta, lecz wprowadzała nowe obszary interpretacyjne. Niejako nakładała na fabuły [...] siatkę nowych, wynikających z *Zeitgeist* znaczeń. To przede wszystkim ten aspekt *film noir* – wraz z *mise-en-scene* i doбором odtwórcy głównej roli – decydował o **oddaniu w kinie niepokojącej atmosfery zła, dwuznaczności i perwersji** przenikających zwłaszcza książki Chandlera. Cechy te niosły więcej znaczeń niż fabuła, która – jako najłatwiejsza do uchwycenia i opisanie – była też szczególnie narażona na ingerencje cenzury [podkr. – K.S.]¹²³.

Klasycznym przykładem narracji pierwszoosobowej w filmie *noir* jest charakterystyczny monolog detektywa, odtwarzającego przebieg śledztwa od momentu wejścia klienta do biura detektywistycznego – element bardzo silnie kojarzony z nurtem i chętnie parodiowany. Określa się ją jako **narrację interpretatywną**, czyli służącą ujawnieniu odczuć bohatera względem otaczającej go rzeczywistości. Cechuje ją nuta

¹²¹ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit. s.25.

¹²² Ibidem, s. 35–36.

¹²³ Ibidem, s. 231.

nostalgii. Ten rodzaj narracji charakterystyczny jest dla prozy Chandlera¹²⁴. Kiedy indziej, jak zostało już wykazane, narratorem jest postać oskarżona albo przyznająca się do morderstwa. Jest to tzw. **narracja konfesyjna**, czyli polegająca na zdawaniu relacji ze swych poczynań z perspektywy czasu¹²⁵. Zabieg ten jest charakterystyczny dla prozy Jamesa M. Caina oraz adaptacji tejże prozy (*Podwójne ubezpieczenie*, *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*, *Mildred Pierce*). Ekstremalną odmianą narracji konfesyjnej jest oddanie władzy nad opowieścią osobie zmarłej, jak ma to miejsce w *Bulwarze Zachodzącego Słońca*. Dalsze badania pozwolą wykazać, po który z typów narracji chętniej sięgają twórcy komiksów.

András Bálint Kovács zwraca uwagę na przejściową rolę narracji w filmie *noir* jako pomostu między narracją kina klasycznego (obiektywną), a nadchodzącą narracją kina modernistycznego (coraz bardziej zsubiektywizowaną)¹²⁶. *Novum* w filmie *noir* polega na uzależnieniu rozwoju narracji od „nieobliczalnych emocjonalnych lub psychologicznych zmian zachodzących w bohaterach”¹²⁷. Podobnym tropem podąża Rafał Syska, łącząc popularność subiektywizacji narracji w filmie *noir* z ówczesnie modną fascynacją psychoanalizą i (powiązanymi z nią) problemami natury psychicznej¹²⁸.

Specyficznym typem narracji w filmie *noir* jest wspomniana już narracja pryzmatyczna. Filmowym prekursorem tego sposobu prowadzenia historii jest *Obywatel Kane*, zaś najbardziej znamienny przykład wykorzystania tej techniki w filmie *noir* stanowi wspomniana już *Laura*. Narracja pryzmatyczna, a więc wielogłosowa i fragmentaryczna, pozwala wydobyć nieracjonalność świata przedstawionego oraz potęguje w widzu poczucie zagubienia. „Klasyczny film *noir* [...] wyrastał między innymi z kryzysu racjonalizmu i obiektywizmu”¹²⁹. Stąd twórcy tak chętnie sięgali po zabiegi subiektywizujące, mające za zadanie wywołać zwątpienie odbiorcy w obiektywność aparatu poznawczego człowieka – ludzki umysł bywa zawodny i zapomina (albo nie chce pamiętać) o pewnych faktach.

Ciekawy przykład subiektywizacji perspektywy odnaleźć można w *Żegnaj, laleczko*. Gdy Marlowe zostaje odurzony przez gangsterów, wpada w narkotyczny sen. Sekwencja składa się z kilku surrealistycznych scen, w których bohater ucieka i wpada w otchłani. Oniryczny klimat potęgowany jest przez zabiegi takie jak przykrzywienie kadru, ujęcia z niskiego kąta (monumentalizujące sylwetki oprawców) czy wizualne match cuty (Fot. 7).

¹²⁴ Ibidem, s. 73.

¹²⁵ Ibidem.

¹²⁶ A.B. Kovács, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950–1980*, Chicago 2007, s. 246.

¹²⁷ Ibidem.

¹²⁸ R. Syska, *Film noir*, [w:] *Historia kina. Tom 2. Kino klasyczne*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2011, s. 472.

¹²⁹ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 107.

Na obraz przez cały czas nałożony jest filtr, który ma przywozić na myśl pajęczynę. Gdy Marlowe odzyskuje przytomność, ale nadal jest pod wpływem narkotyków, pajęczyna wciąż spowija kadr (Fot. 8). Z monologu detektywa dowiadujemy się, że właśnie tak wyobraża on sobie dym wypełniający pokój. Zawrotom głowy bohatera towarzyszy zaś rozmazany obraz. Dopiero gdy Marlowe'owi udaje się odzyskać trzeźwość umysłu, filtr znika. Wszystkie wymienione zabiegi mają na celu oddanie stanu bohatera i subiektywizują wydarzenia – ważniejsze od tego, co się dzieje, jest to, jak detektyw odbiera rzeczywistość. Zastosowane przez twórców środki filmowego wyrazu wpływają również na percepcję widza. Utrudniają bowiem widzenie (filtr przesłania obraz) i przełamują realizm oglądanej historii. Zagubienie widza koresponduje ze stanem bohatera.

Szczególny przypadek eksperymentu z narracją stanowi adaptacja innej powieści Chandlera – *Lady in the Lake* (reż. Robert Montgomery, 1947). Kamera przyjmuje w niej wyłączną perspektywę Marlowe'a, wszystkie ujęcia są kręcone z perspektywy pierwszoosobowej. Horyzont poinformowania widza jest tożsamy z horyzontem detektywa. Choć dziś taki rodzaj spojrzenia kamery uznawany jest za bardziej immersyjny niż kamera subiektywna, film nie został doceniony przez ówczesnych widzów, dla których ten sposób prowadzenia narracji okazał się trudniejszy do zaakceptowania¹³⁰.

W tym samym roku podobny zabieg, choć na mniejszą skalę, zastosowano w *Mrocznym przejściu* (reż. Delmer Daves, 1947). Przez pierwsze trzydzieści sześć (ze stu sześciu) minut filmu kamera oddaje P.O.V. protagonisty – poszukiwanego za zabójstwo żony Vincenta Parry'ego (Humphrey Bogart), który podejmuje decyzję o poddaniu się operacji zmiany twarzy. Wydaje się jednak, że w tym wypadku o wykorzystaniu subiektywizującego zabiegu przesądziły względy pragmatyczne: zastosowanie P.O.V. pozwoliło w łatwy sposób wykorzystać głos Bogarta bez konieczności kręcenia scen z innym aktorem i nakładania głosu w postprodukcji. Na uwagę w filmie Davesa zasługuje surrealistyczna sekwencja obrazów towarzyszących Parry'emu podczas przebywania pod narkozą w trakcie zabiegu zmiany twarzy. Podobnie jak w *Żegnaj, laleczko* oddają one lęki bohatera: realne postacie i wypowiedane przez nie kwestie płynnie nakładają się na abstrakcyjne obrazy, takie jak pozbawiona skóry twarz (Fot. 9).

¹³⁰ Por.: J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i gramami wideo*, Kraków 2022, s. 67–73.



Fot. 7 Narkotyczne wizje Philipe'a Marlowe'a w *Żegnaj, laleczko*.



Fot. 8 Filtr oddający stan wewnętrzny trzeźwiejącego bohatera.



Fot. 9 Wizje towarzyszące Vincentowi Parry'emu (*Mroczne przejście*) podczas narkozy.

Sceneria miejska

Akcja filmów *noir* naturalnie rozgrywa się w scenerii miejskiej, przeważnie w metropoliach¹³¹. Prym wiodą miasta takie jak Nowy Jork, Los Angeles czy San Francisco, w których łatwo o anonimowość – człowiek pozostaje jednym z wielu trybików ogromnej maszyny.

Obraz miasta w filmie *noir* jest silnie skonwencjonalizowany, prześląknięty znaczącymi przedmiotami i miejscami. Specyficzny styl ukazywania go określa się jako ekspresjonistyczno-impresjonistyczny, czyli „silnie nacechowany, subiektywny, niepokojący, poetycki, czasem na granicy oniryzmu i efektu halucynacji”¹³². Motyw miasta w filmie *noir* stanowi zatem element z pogranicza światotwórstwa i warstwy wizualnej. Z jednej strony sceneria miejska jako miejsce akcji pełni ważne funkcje fabularne, z drugiej zaś mocno skonwencjonalizowany obraz miasta wyznacza klimat noirowych opowieści. Miasto stanowi personifikację stanów wewnętrznych bohatera, ucieleśnia: „[...] jego skłonność do przemocy, moralną ambiwalencję, poczucie alienacji, zagubienia oraz chaosu istnienia”¹³³.

¹³¹ Warto w tym miejscu zaznaczyć, że istnieją typy filmów *noir*, których akcja rozgrywa się w innej przestrzeni, jak np. sceneria wiejska w *rural noir*. Jednak to właśnie miasto pozostaje najsilniej związanym z nurtem miejscem akcji.

¹³² S. Bobowski, op. cit., s. 7.

¹³³ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 115.

Bohaterowie filmów *noir* przemierzają ulice miasta niemal wyłącznie nocą. Mrok rozświetlany jest przez nadmiar neonów, wabiących porządných obywateli do lokali o złej renomie. Miejskie uliczki są wąskie, przypominają labirynt, w którym bohaterowie błądzą. Mroczną atmosferę dopełnia deszcz. Pod tym względem wdzięczniejszym miejscem akcji niż słoneczne Los Angeles okazuje się San Francisco, którego klimat jest bardziej wilgotny.

Wzorcem dla noirowego miasta jest Personville – fikcyjne miasteczko z *Krwawego żniwa* Dashiella Hammetta, złośliwie nazywane przez mieszkańców „Poisonville”¹³⁴. Dla literatury *hard-boiled* oraz filmu *noir* najbardziej dogodną lokalizacją okazało się zachodnie wybrzeże USA. Patrycja Włodek tak ujmuje przyczyny tego zjawiska:

Los Angeles u Chandlera – jeden z wielkich tematów jego prozy – odgrywało rolę podobną jak w *film noir*. Było zarazem uniwersalną *every-metropolią*, jak i bardzo konkretnym, topograficznie i kulturowo osadzonym miejscem. W pierwszym sensie stanowiło metaforę każdego wielkiego miasta, na zasadzie *pars pro toto*, opisującą mechanizmy oraz ludzi rządzących rzeczywistością – oficjalnie i nie [...] zarazem wybór akurat Los Angeles nie był przypadkowy. Chandlera fascynowało właśnie Miasto Aniołów, poczynając od codzienności ulic i zaułków, poprzez wielki przemysł [...], artystyczną socjetę, środowisko pisarzy, aż po świat filmu¹³⁵.

Badaczka zaznacza, że Chandler nie tylko opisywał Los Angeles, ale i je stwarzał¹³⁶. Młoda, szybko rozwijająca się metropolia była dla pisarza bytem, którego charakter kształtuje ludność napływowa. Warto w tym miejscu przypomnieć, że początek XX wieku to czas wzmożonych migracji z terenów wiejskich oraz z Europy właśnie do dużych amerykańskich miast. Ucieleśnienie mitu amerykańskiego snu stanowiła Kalifornia. To tu bowiem miała miejsce gorączka złota (1848–1855), tu też rozwijało się Hollywood. Mit Kalifornii jako Arkadii łączy w sobie, wspomniane już¹³⁷, dwie przeciwstawne tendencje: konstrukcji mitu amerykańskiego snu (możliwość szybkiego awansu, wzbogacenia się dzięki ciężkiej pracy i wytrwałości) oraz dekonstrukcji tegoż mitu (miasto okazuje się miejscem niegościnnym, mrocznym, nie każdy rzeczywiście odnosi w nim sukces). Napięcie między tymi dwiema tendencjami stanowi ważny temat filmu *noir*. Kalifornia staje się figurą „niespełnionej utopii”¹³⁸.

¹³⁴ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 210., Stasiewicz P., op. cit., s. 51.

¹³⁵ Ibidem, s. 228.

¹³⁶ Ibidem, s. 229.

¹³⁷ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 103.

¹³⁸ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 227.

Szczególnie gorzki obraz miasta ukazany jest w *Asfaltowej dżungli*. Nienazwana metropolia¹³⁹ jawi się jako pułapka, w której uwięzieni są pragnący się wzbogacić bohaterowie. W dialogach kilkakrotnie powraca temat dosłownego i metaforycznego miejskiego brudu. Komendant policji wspomina o brudzie, z którego policjanci każdego dnia starają się oczyścić miasto, a który zostaje na ich rękach. Specjalista od włamań Louis Ciavelli (Anthony Caruso) tak opowiada o chorobie swego syna: „Znowu się przeziębiał. Codziennie rano żona wychodzi z nim na spacer, nawet jak jest zimno. Twierdzi, że potrzebne jest mu świeże powietrze. Chyba zapomina, że żyje w zadymionym mieście”. Wreszcie, marzenie o wyrwaniu się z miejskiej dżungli napędza działanie centralnego¹⁴⁰ bohatera, Dixy Handleya (Sterling Hayden). Mężczyzna dokonuje napadu po to, by za zdobyte pieniądze wykupić ziemię pod miastem i zająć się hodowlą koni. Prowincja jawi się zatem jako miejsce ucieczki od miejskiej zgnilizny. Jak deklaruje Dix: „pierwsze, co zrobię, to zmyję z siebie cały ten miejski brud”. Marzenie okazuje się nieosiągalne – Dix umiera wkrótce po dotarciu na wieś. Z asfaltowej dżungli nie ma ucieczki. Do równie pesymistycznych konstatacji dojdą bohaterowie niektórych spośród badanych komiksów.

Fatalistyczna atmosfera

Ostatnim wyszczególnionym przeze mnie elementem konwencji z zakresu fabuły i konstrukcji świata przedstawionego jest fatalistyczna atmosfera – aspekt bardzo wyraźnie przenikający do komiksowych narracji. Fatalizm noirowej rzeczywistości odzwierciedlał powojenne nastroje. Przełom lat 40. i 50. to bowiem czas przepojony lękiem, kataklizmem, naznaczony wojennym okrucieństwem i przeczuciem kolejnego wielkiego konfliktu¹⁴¹. USA pozostawało w stanie zimnej wojny z ZSRR, nad światem unosiło się widmo ataku nuklearnego, a czerwona panika (*red scare*) potęgowała atmosferę strachu i nieufności.

W literaturze również na tym poziomie dostrzegalne jest ostentacyjne zerwanie z regułami klasycznego kryminału. Podczas gdy powieść brytyjska „przechowywała ideały i wartości z okresu świetności Imperium Brytyjskiego, stając się swego rodzaju obyczajowym i kulturowym skansenem”¹⁴², amerykańska literatura *hard-boiled* diagnozowała powojenną rzeczywistość, odnosząc się „do zbiorowej kondycji społeczeństwa amerykańskiego,

¹³⁹ Miasto z powieści W. R. Burnetta przypomina Chicago lub Detroit, choć nigdy nie zostaje tak nazwane. Podobnie w filmie Hustona zachowano anonimowość, zaś miejscem kręcenia było Los Angeles i Cincinnati.

¹⁴⁰ Używam tego określenia, gdyż w *Asfaltowej dżungli* nie ma głównego bohatera. Historia skupia się na bohaterze zbiorowym, czyli grupie mężczyzn planujących skok. Niewątpliwie jednak to Dix jest centralną postacią – jego wątek otwiera i zamyka film.

¹⁴¹ R. Syska, op. cit., 37.

¹⁴² P. Włodek, *Świat był...*, op. cit., s. 11.

dotkniętego traumami lat trzydziestych i czterdziestych”¹⁴³. Choć społeczna geneza obu nurtów literackich jest podobna, sposób ich przetworzenia pozostaje różny:

Realizm powieści szaradowej, opisującej barokowe plany morderstw i machinacje przebiegłych umysłów, odnosił się wyłącznie do wypreparowanego świata przetworzonych układów społecznych i myślenia życzeniowego, mającego na celu zatrzymać bądź zakłąć czas. Czarny kryminał wprowadził prawdę emocjonalną i psychologiczną oraz zaproponował coś, co można nazwać naśladowaniem ulicy i całościowo traktowanym przekrojem społecznego¹⁴⁴.

Kryminał klasyczny pełnił zatem przede wszystkim funkcję eskapistyczną. Czarny kryminał miał za zadanie sportretować brutalną rzeczywistość i nie dawał nadziei na jej poprawę. „O ile twórców Złotego Wieku interesowało literackie odzyskiwanie i „zamrażanie” w schematycznych fabułach przedwojennego, wyobrazonego Edenu, o tyle autorów *hard-boiled* pociągało obrazowanie piekła otaczającej ich rzeczywistości”¹⁴⁵.

W świecie klasycznego kryminału zbrodnia jest odstępstwem od codzienności – morderstwo zaburza równowagę w świecie, zaś rozwiązanie kryminalnej zagadki przywraca porządek. W czarnym kryminale „rozwiązanie sprawy oznacza chwilowy sukces, potem wszystko natychmiast wraca do pierwotnego i permanentnego stanu chaosu”¹⁴⁶. Rozwiązanie kryminalnej intrygi okazuje się niewystarczające, porządek świata się nie zmienia, zło wciąż istnieje, źli ludzie nadal pociągają za sznurki – wygrać z nimi, to przegrać. Podczas gdy obiektem zainteresowania klasycznego kryminału jest przede wszystkim metoda śledcza, w czarnym kryminale istotniejsze od rozwiązania zagadki jest ujawnienie jakiegoś problemu społecznego czy moralnego, komentarz na temat kondycji współczesnego świata. Jawnym dowodem dominacji nastroju nad fabułą jest przywołana już anegdota dotycząca śmierci szofera w *Głębokim śnie*¹⁴⁷.

Zmiana podejścia do zbrodni jest pochodną jej wspomnianej demokratyzacji. Niskie, egoistyczne i nastawione wyłącznie na zysk pobudki noirowych przestępców na poziomie ideologicznym ujawniają patologię forsowania mitu sukcesu¹⁴⁸. „Bezlitośnie

¹⁴³ Ibidem.

¹⁴⁴ Ibidem, s. 45.

¹⁴⁵ Ibidem, s. 133.

¹⁴⁶ Ibidem, s. 59.

¹⁴⁷ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 274.

¹⁴⁸ M. Kempna-Pieniążek, op. cit., s. 103–104.

skompromitowany zostaje mit Kalifornii jako ziemi obiecanej, mit Hollywood (i Los Angeles) jako fabryki snów i miejsca realizacji amerykańskich marzeń”¹⁴⁹.

Jedynym sukcesem, jaki może osiągnąć detektyw, jest ten na poziomie osobistym (zachowanie się przyzwoicie, nie ulegnięcie pokusom, pomoc jednostce). Stąd charakterystycznym elementem noirowej prozy jest brak happy endu: „[...] antycypowana od samego początku klęska bohatera i fiasko jego działań stają się kluczem do prozy Chandlera”¹⁵⁰. I choć fatalistyczna wymowa unosi się również nad filmową odmianą nurtu, ponownie istotną rolę odgrywa w tym wypadku Kodeks Haysa. W klasycznym filmie *noir* zakończenie nie mogło być nazbyt pesymistyczne, musiało pozostawiać widza z nutą nadziei. „[...] był to chyba najbardziej ponury nurt w historii Hollywood, a jednak – niezależnie od logiki wydarzeń i charakteru postaci – w okresie kodeksowym w finale triumfować musiało dobro i prawo”¹⁵¹. Jak zauważa Kamila Żyto:

[...] narzucone przezeń [Kodeks Haysa] wymogi w znaczący sposób ograniczały zawarty w opisie rzeczywistości proponowanym przez ten nurt krytyczny i pesymistyczny wydźwięk. Czarę goryczy dopełnił fakt, iż kino to [*noir*] funkcjonowało w obrębie systemu wielkich wytwórni hollywoodzkich, które rządziły się specyficzną logiką produkcyjną i realizowały określoną politykę ekonomicznego równoważenia zysków i strat. Kino *noir* było co prawda wyrwą w bruku tego monolitycznego systemu, ale jego potencjał sensotwórczy nie został, bo nie mógł zostać, w pełni wykorzystany¹⁵².

Sposobem na uniknięcie całkowitej naiwności były happy endy o ironicznym zabarwieniu albo wręcz zakończenia otwarte. I tak: *Wielki sen* zamyka scena sugerująca wejście Marlowe’a w związek z Vivian Rutledge (Lauren Bacall), co w powieści Chandlera nie miało miejsca. Decyzja ta podyktowana była nie tylko cenzurą, ale i dominującą wówczas w Hollywood strategią promocji filmu zwaną systemem gwiazd. Studio Warner Bros. nie mogło przegapić okazji do oparcia promocji *Wielkiego snu* o występ duetu małżeńskiego Bogarta i Bacall. Ówczesny widz naturalnie kibicował ekranowej parze i zapewne czułby się zawiedziony, gdyby finał filmu nie dawał nadziei na pomyślne rozwiązanie tego wątku. Co typowe dla konwencji filmu *noir*, w trzecim akcie dochodzi do ostatniej komplikacji, stojącej na drodze do szczęścia i wolności bohaterki kobiecej, którą bohater męski ostatecznie ratuje.

¹⁴⁹ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit. s. 74.

¹⁵⁰ Ibidem, s. 90.

¹⁵¹ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 42.

¹⁵² K. Żyto, op. cit., s. 14–15.

Tak dzieje się nie tylko w *Wielkim śnie*, ale i chociażby w *Laurze*, *Gildzie* oraz pośrednio w *Dotyku zła*¹⁵³.

Z kolei w wariancie z narracją konfesyjną przeważnie wykorzystywane są ironiczne happy endy – główni bohaterowie trafiają w ręce sprawiedliwości albo wręcz giną. Dla protagonistów jest to nieszczęśliwe zakończenie, lecz zło zostaje w ten sposób ukarane – wymogi cenzury zostają spełnione. Ten scenariusz ma miejsce w filmach takich jak *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*, *Podwójne ubezpieczenie* czy *Mildred Pierce*¹⁵⁴. Zwłaszcza pierwszy z przywołanych filmów jest ciekawym przypadkiem, gdyż historia w nim przedstawiona z pozoru zmierza do happy endu, w którym kochankowie wymykają się sprawiedliwości i układają sobie życie na nowo. Ostatecznie jednak ciężarna Cora ginie w wypadku samochodowym i choć Frank nigdy nie odpowiada prawnie za popełnione wcześniej zabójstwo, zostaje niesłusznie skazany za zabicie kochanki. Równie ironiczne jest zakończenie *Asfłatowej dżungli*: Dixowi udaje się dotrzeć na upragnioną farmę, jednak w tej samej chwili umiera. W dramatycznej ostatniej scenie mężczyzna pada na ziemię, zanim zdąży podejść do koni symbolizujących wolność i nowy początek. Zakończenie, w którym zwierzęta pochylają się nad martwym ciałem i obwąchują je, jest wyjątkowo wymowne.

Ciążące nad bohaterami filmu *noir* fatum odczuwalne bywa w wielu momentach fabuły. I tak motywem powracającym kilkakrotnie w *Gildzie* jest przesądność tytułowej bohaterki. Kobieta godzi się wypić wzniesiony przez męża toast za nieszczęście tej, która skrzywdziła Johnny'ego Farrella. Pan Mundson nie wie wówczas, że tą kobietą jest właśnie Gilda. Chwilę później Johnny stwierdzi (w ramach narracji z offu): „Powiedziała to, ale wiedziałem, że się przestraszyła i że będzie ją to dręczyło. Ktoś tak przesądny jak Gilda, wypowiadający życzenie o nieszczęście...”. Później w trakcie rozmowy z pokojówką bohaterka przyzna, że ma złe przeczucia na temat swych dalszych losów (przeczuwa, że niedługo straci wolność). Jest to scena, w której szczególną uwagę zwracają zastosowane środki filmowego wyrazu: Rita Hayworth zbliża się do kamery, a na czas trwania wypowiedzi spowija ją nienaturalny mrok, który antycypuje zbliżające się nieszczęście (nieudane małżeństwo bohaterki z Farrellem) (Fot. 10).

¹⁵³ Działania Vargasa mają na celu przede wszystkim oczyszczenie dobrego imienia jego żony, niesłusznie oskarżonej o zażywanie narkotyków – mamy tu zatem do czynienia z „fałszywą” *femme fatale*.

¹⁵⁴ W ostatnim z wymienionych filmów tytułowa bohaterka okazuje się niewinna, jednak jej córka – morderczyni zostaje aresztowana. Dla Mildred jest to zatem nieszczęśliwe zakończenie.



Fot. 10 Twarz przeczuwającej nieszczęście Gildy spowija cień.

Innego interesującego przykładu zapowiedzi tragedii dostarcza film *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*. W otwierającej scenie podróżujący autostopem Frank Chambers zatrzymuje się przed smażalnią burgerów prowadzoną przez małżeństwo Smithów. Mężczyzna wierzy, że czeka go nowe, szczęśliwe życie. Na pytanie, czy nie boi się o przyszłość odpowiada: „Przyszłość? Na to mam jeszcze czas. Poza tym być może przyszłość zaczyna się tu”. W równie wymowny sposób wykorzystano w filmie rekwizyt w postaci przypalającego się mięsa w scenie pierwszego spotkania przyszłych kochanków. Choć bohaterowi udaje się z łatwością ugasić ogień, nie będzie w stanie zapobiec pożarowi uczuć, który wkrótce strawi życie jego i Cory. Oczarowany piękną kobietą Frank postanawia zatrudnić się w restauracji. W symbolicznej scenie bohater dokonuje spalenia szyldu z napisem „man wanted”¹⁵⁵, na znak podjęcia decyzji o zatrudnieniu się u Smithów. Gdy jednak dowiaduje się, że Cora jest żoną jego nowego pracodawcy, przeżywa moment zawahania: próbuje wyciągnąć tabliczkę z ognia. Szybko jednak postanawia pozostawić ją na pastwę żywiołu – tym samym przypieczętowuje swój tragiczny los.

¹⁵⁵ Wybór napisu jest nieprzypadkowy. Dosłownie oznacza on poszukiwanie osoby do pracy („man” w znaczeniu „człowiek”), jednak można go również odczytać jako „mężczyzna poszukiwany”, co nawiązuje do pragnień żywionych przez Corę. Tego rodzaju aluzje były w filmie *noir* typową strategią obrazowania erotycznego napięcia bez przekraczania wymogów cenzury.

2.3. Mroczny świat skąpany w deszczu – warstwa wizualna

Dominujący wpływ na estetykę filmu *noir* miały dwa filmowe nurty: niemiecki ekspresjonizm i francuski impresjonizm. Jako jedną z głównych przyczyn tego zjawiska należy wskazać wzmożoną emigrację europejskich twórców do USA spowodowaną II wojną światową. Nastrój ekspresjonistycznych i impresjonistycznych filmów idealnie korespondował z pesymistycznym wydźwiękiem fabuł autorstwa amerykańskich pisarzy reprezentujących nurt *hard-boiled*. Podczas gdy w powieściach przez pojęcie „charakterystycznego stylu” nurtu rozumieć należy przede wszystkim zabiegi językowe, kinematografia – a wraz z nią nawiązujące do noirowej konwencji komiksy – w pełni wykorzystywała wachlarz wizualnych środków budujących atmosferę osaczenia i deprawacji.

Inspiracje kinem europejskim

Zarówno niemiecki ekspresjonizm filmowy, jak i francuski impresjonizm dały podwaliny pod rozwój wielu tendencji artystycznych w kinie europejskim i światowym. Datę premiery *Gabinetu doktora Caligari* (reż. Robert Wiene, 1919) – flagowego dzieła ekspresjonistycznego – uznaje się za „narodziny światowego kina artystycznego, adresowanego nie do masowej, lecz elitarnej publiczności [...] nastawionej nie na rozgrywkę, lecz na kontemplację sztuki”¹⁵⁶. Na gruncie filmowego impresjonizmu zaś wyrósł czarny realizm poetycki (lata 30.), a także Nowa Fala (1959–1965). Twórcy obu nurtów przejawiali silną potrzebę przededefiniowania reguł współczesnego im kina. Założenia każdego z prądów były jednak z gołą różne. Jak ujmuje to Iwona Kolasińska-Pasterczyk:

Zasadnicza różnica pomiędzy niemieckim ekspresjonizmem filmowym (ściślej: jego nurtem caligarycznym) a francuskim impresjonizmem sprowadza się do opozycji pomiędzy wyrażaniem określonych treści za pośrednictwem obrazów filmowych (ekspresja ma swoje źródło w ich specyficznej stronie plastycznej) a wypracowywaniem reguł nowego, oryginalnego sposobu percypowania świata i oddawania tego, co przemijające i ulotne.¹⁵⁷

Ekspresjonizm filmowy to nurt, który zaczął się formować w kinematografii niemieckiej ok. roku 1920 (wspomniana premiera *Gabinetu doktora Caligari*) i zakończył się

¹⁵⁶ T. Kłys, *Ekspresjonizm*, [w:] *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2012, s. 409.

¹⁵⁷ I. Kolasińska-Pasterczyk, *Francuska szkoła impresjonistyczna*, [w:] *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, op. cit., s. 686.

ok. 1926 roku (*Metropolis* Fritza Langa). Tak nakreślone ramy czasowe obejmują kino ekspresjonistyczne sensu stricto, czyli tzw. „nurt caligaryczny”¹⁵⁸. Za najbardziej reprezentatywne dla niego, oprócz wspomnianych, należy uznać filmy takie jak: *Od poranka do północy* (reż. Karl-Heinz Martin, 1920), *Golem* (reż. Paul Wegener, Carl Boese, 1920), *Doktor Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1922), *Gabinet figur woskowych* (reż. Leo Birinsky, Paul Leni, 1924) czy *Metropolis*¹⁵⁹.

Inspirację dla niemieckich twórców stanowiła estetyka wywiedziona zarówno z malarstwa ekspresjonistycznego, jak i tradycji teatralnej – wykorzystanie jej było próbą nobilitacji kinematografii, uznawanej wówczas za sztukę niską¹⁶⁰. Filmy ekspresjonistyczne kręcone były przeważnie w całości w atelier z zastosowaniem: „ostentacyjnie nierealistycznych, wystylizowanych dekoracji, reprezentujących nie tylko wnętrza, ale i plenery” – stąd określenie „kino scenografów”¹⁶¹. Wykorzystywano oświetlenie niezwykle nierealistyczne: rezygnowano ze światła naturalnego, a wszelkiego rodzaju cienie były malowane na elementach scenografii¹⁶². Kamera pozostawała statyczna, przeważnie ustawiona od frontu, imitując wrażenie oglądania dzieła teatralnego¹⁶³. W dekoracjach dominowały linie ukośne i ostre kąty, wywołujące efekt niesamowitości. Wszystkie wyszczególnione elementy składają się na obraz filmów epatujących umownością świata przedstawionego i jego teatralnością.

Jak zatem widać, większość elementów charakterystycznych dla nurtu mieści się w obrębie *mise-en-scène*, nie zaś montażu czy pracy kamery¹⁶⁴. Tomasz Kłys podsumowuje tę zależność następującymi słowami:

[...] filmy ekspresjonistyczne dbały szczególnie o **kompozycję pojedynczego kadru**.

Budowano więc kadr jako autonomiczny, plastycznie wyrafinowany i kompozycyjnie

¹⁵⁸ T. Kłys, op. cit., s. 419.

Część badaczy optuje za szerszym pojmowaniem ekspresjonizmu i włączeniem w jego ramy filmów powstałych wcześniej (począwszy od *Studenta z Pragi* [reż. Stellan Rye, 1913]), skończywszy na filmach z fantastyczno-niesamowitą tematyką (ostatnim byłby *Testament doktora Mabuse* [reż. Fritz Lang, 1933]). Ja jednak ograniczę się w swoich badaniach do nurtu caligarycznego. Takie zawężenie pozwala precyzyjnie wskazać wyznaczniki kluczowe dla konwencji, a nieprzystające do filmów takich jak chociażby słynny *Nosferatu – symfonia grozy* (reż. F. W. Murnau, 1922) – kręcony w plenerach, z zachowaniem realizmu w zakresie scenografii i operowania światłem. Kluczowym źródłem dla rozwoju filmu *noir* okazuje się wszakże właśnie nurt caligaryczny niemieckiego ekspresjonizmu filmowego, stąd takie zawężenie uznaję za stosowne.

¹⁵⁹ Posiłkuję się przykładami wchodzącymi w skład korpusu stworzonego przez Barry’ego Salta, uzupełnionego o rozpoznania Tomasza Kłysa.

¹⁶⁰ T. Kłys, op. cit., s. 414.

¹⁶¹ Ibidem.

¹⁶² Ibidem.

¹⁶³ Ibidem.

¹⁶⁴ Ibidem, s. 421–422.

zamknięty obraz, niespecjalnie troszcząc się ani o jego narracyjną funkcjonalność wobec fabuły, ani o wiarygodność diegezy na poziomie fizycznym [...] [podkr. – K.S.]¹⁶⁵.

To właśnie dbałość o kompozycję kadru i wywoływana przez nią oniryczna atmosfera okazała się aspektem, który najsilniej przeniknął z kina ekspresjonistycznego do filmu *noir*, a także (z oczywistych względów) do noirowych komiksów. Równie istotnym elementem była niepokojąca tematyka niemieckich filmów, zgłębiających mroczne zakamarki ludzkiej duszy i oddających ów mrok poprzez starannie wystylizowaną scenografię.

Francuski impresjonizm filmowy to nurt obejmujący lata dwudzieste (1918–1929), który, podobnie jak niemiecki ekspresjonizm, silnie czerpał z malarstwa. Celem przyświecającym twórcom impresjonistycznym było „odkrycie reguł nieznanej dotąd sztuki, znalezienie środka psychologicznego ekspresji lub nowej formy narracji”¹⁶⁶. Wśród czołowych filmów należy wymienić te w reżyserii Louisa Delluca¹⁶⁷ (*Milczenie* [1920], *Kobieta znikąd* [1922], *Powódź* [1924]), Germaine Dulac (*Papieros* [1919], *Święto hiszpańskie* [1920], *Uśmiechnięta pani Beudet* [1922]) czy Jeana Epsteina (*Czerwona oberża* [1922], *Wierne serce* [1923], *Upadek domu Usherów* [1928]).

Francuscy impresjoniści jawnie stawali w opozycji do twórców ekspresjonistycznych. Zamiast eksponowania teatralności sztuki filmowej, pragnęli odnaleźć formę ekspresji specyficzną dla języka filmu¹⁶⁸. Stąd niezwykle istotny był dla nich montaż, który odróżniał film od innych sztuk wizualnych i pozwalał uchwycić dane zjawisko w trakcie jego trwania¹⁶⁹.

Z nurtem tym silnie związane jest (spopularyzowane przez Louisa Deluca) pojęcie fotogenii, które oznacza zjawisko zyskiwania nowych walorów artystycznych po utrwaleniu obrazu na taśmie filmowej¹⁷⁰. Naturalną ewolucją tegoż terminu okazało się pojęcie „fotogeniczność”, które Iwona Kolasińska-Pasterczyk ujmuje w następujący sposób:

Fotogeniczność miała być efektem oryginalnego sposobu percypowania świata oddanego za pośrednictwem odpowiedniego oświetlenia, stylu gry aktorskiej, charakteru dekoracji, rytmu następujących po sobie obrazów. **Kino**, zdaniem Delluca, **powinno uchwycić fragmentaryczność, ulotność otaczającej człowieka rzeczywistości**, sprzyja temu

¹⁶⁵ Ibidem, s. 421.

¹⁶⁶ P. Leprohon, *Film francuski (1895–1945)*, tłum. Z. Turbiakowa, Warszawa 1957, s. 85.

¹⁶⁷ Delluc był także czołowym teoretykiem nurtu.

¹⁶⁸ I. Kolasińska-Pasterczyk, op. cit., s. 691.

¹⁶⁹ Ibidem, s. 699.

¹⁷⁰ Ibidem, s. 695.

proces utrwalania na taśmie tego, co umyka zwyczajnej percepcji – „wtedy w wizerunkach twarzy, przedmiotów i pejzaży ujawniają się najważniejsze i w istocie najbardziej dramatyczne momenty ludzkiego życia” [podkr. – K.S.]¹⁷¹.

Twórcy z nurtu impresjonistycznego koncentrowali się na pejzażach, którym przypisywali funkcje dramatyczne. Istotne było dla nich „oddawanie zmysłowego zachwyty nad światem” i ulotności zjawisk¹⁷². W ich filmach obraz dominował nad zdarzeniami. Kluczową rolę odgrywał nastrój danego pejzażu oraz wrażenia, jakie wzbudza on w człowieku. Do najpopularniejszych tematów filmów impresjonistycznych należą:

[...] dramat ludzkich namiętności (rzutujący na charakter egzystencji), konfrontacja teraźniejszości z przeszłością (będąca źródłem nostalgii czy rozczarowań i determinująca ludzkie losy), zderzenie marzenia z rzeczywistością (prowadzące do doświadczenia deziluzji), stany duchowe, psychiczne, zagubienia we śnie czy czasie (jako odbicie dążenia do autonomizacji i wizualizacji świata wewnętrznego jednostki)¹⁷³.

To właśnie ów subiektywny charakter oglądu świata i jego odbioru najsilniej oddziaływał na twórców filmu *noir*. Jest to odczuwalne zarówno w warstwie fabularnej (przywołane już zabiegi subiektywizujące narrację), jak i w warstwie estetycznej (używanie przedmiotów w funkcji symbolicznej) oraz w wykorzystywanych filmowych środkach wyrazu (sugestywne kadrowanie czy ekstremalne kąty widzenia kamery, odzwierciedlające percepcję bohatera). Nie dziwi zatem, że również ten aspekt noirowej konwencji jest wyraźnie zauważalny w komiksowych realizacjach.

Filmowe środki wyrazu

Już sam pobieżny opis tendencji artystycznych w kinie niemieckim i francuskim daje pojęcie o tym, dlaczego twórcy klasycznych filmów *noir* tak chętnie korzystali z europejskiej estetyki. Ekspresjonistyczne metafory mroku kryjącego się w człowieku przystawały do fatalistycznych fabuł i idei dekonstrukcji mitu amerykańskiego snu. Wywiedziona z impresjonizmu subiektywizacja doświadczeń pozwalała zaś wytworzyć charakterystyczną dla *noiru* atmosferę czasu straconego. Z połączenia dwóch niezwykle nastrojowych estetyk amerykańscy filmowcy oraz europejscy emigranci, którzy po wojnie zagościli w Hollywood,

¹⁷¹ Ibidem. Źródło cytatu: O. Katafiasz, *Impresjonizm*, [w:] O. Katafiasz, J. Wojnicka, *Słownik wiedzy o filmie*, Bielsko Biała 2005, s. 46.

¹⁷² I. Kolasińska-Pasterczyk, op. cit., s. 699.

¹⁷³ Ibidem.

stworzyli nową jakość. Należy mieć przy tym na uwadze, że estetyka filmu *noir* była bezpośrednią pochodną ograniczeń ekonomicznych przemysłu filmowego po II wojnie światowej. Jak pisze o tym Piotr Stasiewicz:

Europejscy reżyserzy byli biedni i mało wymagający, czarno-białe filmy były znacznie tańsze w produkcji niż filmy kolorowe, „atmosferyczne” dekoracje i eksperymentalna praca kamery maskowały niski budżet, filmowanie bezpośrednio na ulicach Los Angeles, zamiast w drogich studiach filmowych, było również tańsze i szybsze, a adaptowanie popularnych paperbackowych powieści z lat trzydziestych i czterdziestych pewniejsze niż opłacanie zawodowych scenarzystów, których oryginalne pomysły mogły okazać się niewypałem¹⁷⁴.

Do powyższej listy dopisać można oszczędność światła, która doprowadziła do wykształcenia się charakterystycznego **efektu *chiaroscuro*** (światłocienia). Ta wywiedziona z malarstwa renesansowego technika polega na oświetlaniu kadru w ten sposób, by maksymalnie wydobyć kontrasty światła i cienia. Na poziomie artystycznym efekt *chiaroscuro* pogłębiał mroczną atmosferę, od strony technicznej zaś pozwalał zaoszczędzić pieniądze poprzez oświetlenie jedynie części filmowego planu. Chętnie sięgano zatem po światło punktowe, a twarz aktora często zanurzona była w cieniu. Elementem inscenizacji, który pojawiał się w niemal każdym filmie *noir* były charakterystyczne cienie rzucane przez żaluzje (zasłonięte niezależnie od pory dnia) – motyw do dziś wykorzystywany jako jedno z najoczywistszych odwołań do nurtu.

Wdzięcznym narzędziem dla operatorów filmów *noir* okazało się oświetlenie tylne. Pozwalało ono bowiem uzyskać charakterystyczny efekt ukazania postaci jako zupełnie czarnych sylwetek. Zabieg ten wykorzystany został w scenie w oceanarium w *Damie z Szanghaju*. Podczas sekretnej schadzki Michael O'Hara (Orson Welles) wyjawia Elsie Bannister (Rita Hayworth) plan swego udziału w sfinansowanym zabójstwie. Wykorzystanie tylnego światła pozwala sprowadzić postacie do anonimowych czarnych sylwetek (Fot. 11). Zabieg ten koresponduje z motywem sekretu, który obecny jest w scenie w kilku postaciach: rozwijający się między bohaterami romans, plan „dokonania” zabójstwa oraz (o czym Michael nie wie) udział Elsy w całym przedsięwzięciu.

Innego przykładu kreatywnego wykorzystania oświetlenia dostarcza *Mroczne zwierciadło* (reż. Robert Siodmak, 1946). Fabuła filmu oscyluje wokół pytania, która

¹⁷⁴ P. Stasiewicz, op. cit., s. 12.

z bliźniaczek (podwójna rola Olivii de Havilland) dopuściła się zabójstwa kochanka. Mniej więcej do połowy filmu widz nie posiada jasnych przesłanek, która z siostr może być odpowiedzialna za morderstwo. Sytuacja zmienia się w scenie rozmowy bohaterek, w której zdenerwowana Terry zaczyna manipulować Ruth. Zastosowane środki filmowego wyrazu wyraźnie sugerują mroczną naturę Terry. Bohaterka przez cały czas znajduje się w cieniu, w przeciwieństwie do oświetlonej światłem przednim Ruth. W ostatnim ujęciu kamera wykonuje zbliżenie na posępną twarz Terry, zaś w tle rozbrzmiewa dramatyczna muzyka (Fot. 12).



Fot. 11 Dwa komplementarne kadry w scenie rozmowy z *Damy z Szanghaju*.



Fot. 12 Scena z *Mrocznego zwierciadła*. Oświetlenie w czytelny sposób sugeruje widzowi, która z sióstr jest morderczynią.

Innym zabiegiem inscenizacyjnym spopularyzowanym przez niemiecki ekspresjonizm filmowy były **przekrzywienia kadru**. Powodujący je kąt widzenia kamery określany jest mianem *dutch angle*. Nazwa tej techniki prawdopodobnie jest wynikiem błędu językowego, gdyż była ona chętnie stosowana przez niemieckich ekspresjonistów (słowo „deutch” – ‘niemieckie’ zapewne zostało zamienione w „dutch” – ‘holenderskie’). Przechylenie osi kamery względem horyzontu lub linii poziomych w danym ujęciu prowadzi do przykrzywienia kadru, zaburza harmonię, jest nienaturalne dla ludzkiego oka. Uzyskuje się w ten sposób efekt niezwykłości i wywołuje niepokój u odbiorcy. Preferowanie linii wertykalnych i ukośnych (wprowadzających chaos) nad horyzontalnymi to znak rozpoznawczy filmów *noir*¹⁷⁵. Ekstremalnym przykładem takich preferencji jest *Trzeci człowiek* (reż. Carol Reed, 1949)¹⁷⁶, w którym większość kadrów jest przekrzywiona w wyjątkowo nienaturalny sposób (Fot. 13). Zabieg ten pozwala wydobyć niezwykłość i obcość miejsca akcji – powojennego Wiednia, do którego przybywa Holly Martins (Joseph Cotten), próbujący rozwiązać zagadkę śmierci przyjaciela. Europejskie miasto jawi się jako przestrzeń niegościnna, w której nic nie jest takie, jakim się wydaje. Efekt niezwykłości wzmacnia charakterystyczna ścieżka dźwiękowa, która zdaje się nie przystawać do świata przedstawionego.

Noirowi twórcy chętnie stosowali również **ujęcia z niskiego i wysokiego kąta**. Pierwsza z tych technik, co do zasady, służy monumentalizacji (w filmie *noir* zazwyczaj monumentalizuje się złoczyńcę i przeszkody stojące przed protagonistą). Dla kontrastu, ujęcie z wysokiego kąta stawia bohatera w pozycji ofiary. Naprzemienne stosowanie obu typów ujęć zaburza równowagę percepcyjną widza. Godnym szczególnej uwagi przykładem świadomego operowania kątem widzenia kamery są, wspomniane już, ujęcia z *Dotyku zła*, w których pojawia się Hank Quinlan. Orson Welles niemal przez cały czas filmowany jest od dołu, tak by jego korpulentna sylwetka wydawała się wręcz monstrualna. Quinlan, będąc osobą niezwykle wpływową, posiada władzę nad losem każdego, kto stanie mu na drodze, a sposób filmowania aktora podkreśla jego pozycję (Fot. 14).

¹⁷⁵ P. Schrader, op. cit., s. 74.

¹⁷⁶ Wyjątkowo powołuję się w tym miejscu na film produkcji brytyjskiej. Jest on jednak na tyle znaczący dla nurtu i chętnie przywoływany przez badaczy, że nie sposób nie wspomnieć o nim w kontekście wykorzystania przekrzywienia kadru.



Fot. 13 Jeden z licznych przykładów wykorzystania *dutch angle* w *Trzecim człowieku*. Wiedeń w filmie jawi się jako mroczny labirynt.



Fot. 14 Skorumpowany Hank Quinlan (*Dotyk zła*) górujący nad praworządnym Vargasem.

Warstwa wizualna filmu *noir* pozostawała w ścisłej symbiozie z kreacją świata przedstawionego i wpisywała się w teoretyczne założenia nurtu. „Wszystkie zabiegi, zniekształcenia i uduchowienia, wzmacniały oddziaływanie subiektywnych technik narracyjnych, mających podważyć arbitralność i jednowymiarowość spojrzenia racjonalnego, a także otworzyć dzieło na introspekcję”.¹⁷⁷ Co jednak warto zaznaczyć, język wizualny filmu *noir* kształtował się nieco dłużej niż schematy konstrukcji postaci czy rozwiązania światotwórcze i fabularne. W *Sokole maltańskim*, wskazywanym jako film otwierający nurt¹⁷⁸, próżno szukać dobitnych przykładów stosowania noirowej estetyki. „Wyjątek stanowią poszczególne sceny, w tym dwa kilkusekundowe ujęcia ukazujące stany mentalne postaci, i słynny finał, gdy cień na twarzy bohaterki sprawia wrażenie więziennych krat”¹⁷⁹. Podobnie rzecz ma się z filmem *Wielki sen*, uznawanym za jeden z klasyków nurtu, w którym wyraziste zabiegi wizualne są znikome¹⁸⁰. Zależność ta wynika zapewne z faktu, że o ile postacie i fabułę można było bez większego trudu zaadaptować z literatury *hard-boiled* na potrzeby kina, o tyle warstwa wizualna i sposób filmowania nie przynależą do świata literatury. Filmowcy potrzebowali zatem czasu, by odnaleźć wyrazisty styl dla reprezentowanego przez siebie nurtu. Choć historia dowodzi, że możliwe jest wytworzenie noirowej atmosfery bez skupienia na filmowych środkach wyrazu, bez wątpienia to właśnie skonwencjonalizowana warstwa estetyczna przesądza o rozpoznawalności konwencji filmu *noir* i w konsekwencji staje się tworzywem dla późniejszych nawiązań, np. w świecie komiksu.

Rekwizyty znaczące

Mroczną atmosferę filmu *noir* dopełniają charakterystyczne rekwizyty i lokacje. Posługując się rozpoznaniem Rafała Syski, proponuję wyszczególnić trzy kategorie rekwizytów (i miejsc) znaczących w filmie *noir*:

1. przedmioty zmitologizowane,
2. elementy multiplikujące i zniekształcające,
3. przedmioty i miejsca fetyszyzowane.

¹⁷⁷ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit., s.218.

¹⁷⁸ Oczywiście można wskazać wcześniejsze realizacje przejawiające cechy filmu *noir* (jak np. starsza o kilka miesięcy *High Sierra* [reż. Raoul Walsh, 1941]), jednak to właśnie adaptacja prozy Hammetta została powszechnie uznana za pierwszy pełnoprawny przykład filmu z tego nurtu.

¹⁷⁹ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit., s. 217.

¹⁸⁰ Ibidem, s. 244.

Przyjrzenie się elementom wchodzącym w skład poszczególnych kategorii okaże się szczególnie pomocne podczas analizy konkretnych noirowych komiksów – ułatwi bowiem porządkowanie i interpretację motywów wizualnych oraz ich funkcji znaczeniowych.

Mitologizacja przedmiotów oznacza nadanie im znaczenia wykraczającego poza ich praktyczną funkcję. Przedmiot staje się zatem nośnikiem jakiegoś stereotypu czy wręcz fantazmatu. W filmie *noir* najsilniej zmitologizowanymi rekwizytami są te powiązane z konkretnym typem postaci. Pozwalają one ukonstytuować dany typ bohatera jako figurę ikoniczną, powtarzalny znak kulturowy obciążony ideologicznymi znaczeniami. I tak z postacią detektywa związane są przedmioty podkreślające jego męskość i samotność, takie jak: beżowy bądź popielaty prochowiec, kapelusz, zapalniczka (kojarzona z czynnością palenia papierosów), szklanka whiskey i matowa szyba z nazwiskiem bohatera na drzwiach biura detektywistycznego¹⁸¹. Rekwizyty powiązane z postacią *femme fatale* stanowią symbol statusu społecznego i ustanawiają bohaterkę jako niezwykle atrakcyjną – są to przede wszystkim: elegancka, dopasowana do sylwetki sukienka, bujne loki, wyrazista szminka i palony nieustannie papieros.

Elementy multiplikujące i zniekształcające, takie jak lustra bądź okna implikują motyw drugiej osobowości czy niekiedy wręcz paranoi. W filmach *noir* bohaterowie często przeglądają się w lustrze, niekiedy zaś po prostu stoi ono w tle i odbija sylwetki uczestniczących w scenie postaci. Można jednak wskazać kilka bardziej wyrazistych przykładów użycia tego rekwizytu.

Mildred Pierce otwiera scena zabójstwa. Część wystrzelonych z pistoletu pocisków trafia w lustro. Co istotne, w zwierciadle nie odbija się sylwetka strzelającej osoby. Jej tożsamość pozostanie zagadką do trzeciego aktu filmu. Lustro wykorzystano zatem przewrotnie – jako przedmiot, który na co dzień służy ukazaniu czyjegoś odbicia, ale w dramatycznej sytuacji ukrywa przed widzem tożsamość zabójcy. W kontekście całego filmu, strzaskaną taflę interpretować można jako metaforę rozpadającej się rodziny tytułowej bohaterki. Mildred zostaje bowiem pozostawiona przez niewiernego męża, następnie umiera jej młodsza córka, zaś stopniowo oddalającą się od niej starsza córka, Vera, dokonuje morderstwa na drugim mężu matki.

W *Gildzie* lustro jako rekwizyt zwraca uwagę w scenie, w której tytułowa bohaterka ćwiczy nocą grę na gitarze. Śpiewa wówczas piosenkę *Put the Blame on Mame*, stanowiącą muzyczny lejtmotyw filmu. W wyniku utarczki słownej z Johnnym Farrellem wzburzona

¹⁸¹ R. Syska, op. cit., s. 31.

Gilda rzuca gitarą w oddzielającą ją od mężczyzny lustro. Instrument jest narzędziem, które Gilda wykorzystuje, by wejść w rolę performerki na własnych zasadach. Rozbicie gitarą zwierciadła stanowi gest bezradności w sytuacji, w której Johnny insynuuje, że bohaterka jest w jakimś stopniu do niego przywiązana, a co za tym idzie, zależna od mężczyzny.

Bodaj najbardziej znaną sekwencją z użyciem zwierciadła w filmie *noir* jest ta z finału *Damy z Szanghaju*, w której Michael i Elsa konfrontują się w gabinecie luster. W tej labiryntowej przestrzeni zwierciadła odbijają wizerunki postaci w nieskończoność, dezorientując zarówno bohaterów, jak i widza (Fot. 16). Zwielokrotniony obraz symbolizuje rozbicie osobowości bohaterów na kawałki – Elsa posiada drugą twarz (od początku sterowała całą kryminalną intrygą), zaś wszystko, co Michael postrzegał jako własne decyzje, okazuje się sprawną manipulacją kochanki i jej współnika. Gdy do rozmowy dołącza Arthur Bannister (Everett Sloane), mąż Elsy, dochodzi do strzelaniny. W sekwencji tej wykorzystano specyficzne przełamanie czwartej ściany. Pękająca tafla lustra znajduje się pomiędzy kamerą a aktorami, co powoduje efekt uszkodzenia obiektywu (Fot. 15). Raniona *femme fatale* umiera, zaś strzaskane fragmenty lustra symbolizują rozpad kłamstw i manipulacji bohaterki – obraz filmowy rozpada się na kawałki na oczach widza.



Fot. 15 Pęknięte lustro w charakterystycznym ujęciu z *Damy w Szanghaju* przełamującym czwartą ścianę.



Fot. 16 Scena konfrontacji kochanków (*Dama z Szanghaju*), w której obnażone zostaje prawdziwe oblicze *femme fatale*.

W kontekście motywu lustra nie sposób nie wspomnieć raz jeszcze o *Mrocznym zwierciadle*, w którym rekwizyt ten jest wykorzystywany wielokrotnie. Film otwiera scena ukazująca miejsce zbrodni. Kamera zatrzymuje się dłużej na strzaskanym przez wystrzał z pistoletu lustrze. Antycypowany jest w ten sposób motyw podwójnej tożsamości, będący głównym tematem filmu. W czasie sesji z policyjnym ekspertem Ruth wymienia słowo „lustro” jako pierwsze skojarzenie ze słowem „śmierć”, co sprowadza na nią podejrzenia. Na

poziomie symbolicznym zwierciadło reprezentuje mroczne odbicie bohaterki w postaci jej bliźniaczki, odpowiedzialnej za zabójstwo. W scenie, w której Terry próbuje wmówić Ruth, że ta traci zmysły, zastosowano charakterystyczne kadrowanie z udziałem lustra. Terry obecna jest w tej scenie jedynie w postaci (mrocznego) odbicia w zwierciadle, zaś obraz Ruth jest zwielokrotniony, co symbolizuje motyw utraty zmysłów, który okazuje się fałszywym tropem (Fot. 17). W rzeczywistości jedynym mrocznym fragmentem osobowości Ruth jest manipulująca nią i otoczeniem bliźniaczka. Gdy w finale filmu kłamstwa Terry zostają ujawnione, wściekła kobieta ciska szklanką w stronę siostry. Okazuje się jednak, że bohaterka celowała w odbicie w lustrze, które rozpada się na kawałki – jest to gest nad wyraz czytelny.



Fot. 17 Scena rozmowy siostr (*Mroczne zwierciadło*). Starannie przemyślana kompozycja kadru konotuje motyw utraty zmysłów i podwójnej osobowości.

Do kategorii obiektów multiplikujących i zniekształcających zaliczyć można również jeden z najbardziej charakterystycznych elementów konwencji filmu *noir*, a mianowicie deszcz. Jego obecność służy zarówno wydobyciu ponurej atmosfery, jak i pełni funkcje symboliczne: oznacza oczyszczenie (odrodzenie), ale również śmierć i zatrącenie. Paul

Schrader zauważa, że noirowi twórcy wykazują wręcz freudowskie przywiązanie do wody¹⁸². W ujęciu twórcy psychoanalizy woda symbolizuje podświadomość, która wpływa na zachowanie człowieka, choć przeważnie nie jest przez niego rozpoznawana. Nie dziwi zatem, że film *noir* bardzo chętnie wykorzystuje motyw wody w funkcji symbolicznej.

Gdy Joe Gillis, bohater *Bulwaru Zachodzącego Słońca* umiera w basenie niejako oczyszcza się z moralnego brudu, który sprowadziła na niego relacja z Normą Desmond. Równocześnie unoszące się na wodzie zwłoki wydobywają tanatyczny wymiar wody oraz stanowią metaforę opadnięcia pozorów – prawda wypływa na powierzchnię.

Wreszcie, **przedmioty i miejsca** w filmie *noir* **ulegają fetyszyzacji**, zaś czynności rytualizacji¹⁸³. Nocne ulice, ciemne zaułki, neony, samochody, telefony tworzą „klimat wielkomiejskiej egzystencji”¹⁸⁴. Szczególnie wdzięcznym rekwizytem okazuje się telefon – symbol bezosobowej, niekiedy wręcz anonimowej rozmowy.

W finale *Bulwaru Zachodzącego Słońca* zazdrosna Norma Desmond dzwoni do Betty Schaefer, by zdradzić, że Joe Gillis jest jej utrzymankiem. Z rozmowy między Betty a jej współlokatorką wynika, że nie jest to pierwszy niepokojący telefon („To znowu ta dziwna kobieta”). Norma za pośrednictwem aparatu telefonicznego wchodzi w rolę niewidzialnego upiora prześladowającego młodszą konkurentkę.

Telefon pełni ważną funkcję fabularną i symboliczną w filmie *Zmarły w chwili przybycia* (reż. Rudolph Maté, 1949). Frank Bigelow (Edmond O’Brien) przyjeżdża z małej miejscowości do San Francisco na krótki urlop. Podczas nocy spędzonej w hotelu zostaje otruty. Telefon staje się dla bohatera narzędziem prowadzenia śledztwa wokół własnej śmierci. Liczne rozmowy na odległość nie tylko pozwalają pozyskać kluczowe informacje, ale i budują dramaturgię. Frank kontaktuje się bowiem kilkakrotnie z niczego nieświadomą ukochaną. Telefon symbolizuje izolację bohatera oraz potęguje atmosferę pośpiechu i nieuchronności losu. Frank powoli umiera w obcym mieście, z dala od bliskich, a aparat telefoniczny jest jedynym narzędziem łączącym go z domem.

Innego przykładu wykorzystania telefonu w roli symbolu zbliżającej się śmierci dostarcza film *Przepraszam, pomyłka* (reż. Anatole Litvak, 1948). Leona Stevenson (Barbara Stanwyck) jest zmuszona do niemal nieustannego przebywania w łóżku, ze względu na swoją chorobę. Pewnego dnia przypadkiem odbiera telefon i z podsłuchanej rozmowy udaje jej się wywnioskować, że wkrótce padnie ofiarą morderstwa – w dodatku zaplanowanego przez jej

¹⁸² P. Schrader, op. cit., s. 75.

¹⁸³ R. Syska, op. cit., s. 31.

¹⁸⁴ Ibidem.

męża, Henry'ego (Burt Lancaster). Telefon staje się jedynym narzędziem umożliwiającym bohaterce kontakt ze światem zewnętrznym¹⁸⁵. Kolejne rozmowy telefoniczne wyzwalają w Leonie wspomnienia ze wspólnego życia z Henrym, które pozwalają jej zrozumieć, jak znalazła się w obecnej pozycji. W finałowej scenie (podczas rozmowy telefonicznej) dochodzi do pojednania kochanków, jednak jest już za późno – mordercy wchodzi do domu Stevensonów. Henry jest zbyt daleko, by zareagować. Pozostaje mu jedynie przysłuchiwać się krzykom żony, gdy morderca wchodzi do jej sypialni (Fot. 18).



Fot. 18 Ostatni kadr w filmie *Przepraszam, pomyłka*. Henry desperacko próbuje dodzwonić się do (nieżyjącej już) żony. Po chwili morderca podnosi słuchawkę i wypowiada zdanie zawarte w tytule filmu. Uwagę zwraca przewrócone ślubne zdjęcie Leony i Henry'ego, symbolizujące rozpad małżeństwa.

¹⁸⁵ Warto zaznaczyć, że film Litvaka jest adaptacją słuchowiska radiowego o tym samym tytule autorstwa Lucille Fletcher (1943). Radiowy rodowód historii jest mocno odczuwalny, zwłaszcza w scenach wykonywania przez bohaterkę kolejnych nerwowych telefonów.

Osobną kategorię rekwizytów i lokacji w filmie *noir* stanowią fetyszyzowane miejsca i przedmioty, które budują seksualne napięcie. Wśród rekwizytów prym wiodą kobiece akcesoria, takie jak szminki i futra¹⁸⁶.

W analizowanej już scenie pierwszego spotkania Franka i Cory w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* kluczowym rekwizytem jest szminka. Uwagę Franka zwraca ten właśnie przedmiot, toczący się po podłodze. Gdy mężczyzna podnosi wzrok, dostrzega ubraną w strój kąpielowy Corę. Frank wyciąga rękę ze szminką w stronę właścicielki, zmuszając ją do podejścia bliżej. Odchodząc, Cora sugestywnie maluje usta. Ta krótka sekwencja z wykorzystaniem rekwizytu wystarcza, by nakreślić relacje między bohaterami – rodzące się pożądanie i chęć dominacji nad drugą osobą.

Do fetyszyzowanych w filmie *noir* miejsc należy zaliczyć puby, nocne kluby oraz hotele. Nocny klub prowadzi mąż Gildy i to w nim rozgrywa się większość akcji filmu. W klubie rozpoczyna się również poszukiwanie Velmy Valento w *Żegnaj, laleczko*. W hotelu tytułowa bohaterka filmu *Laura* poznaje Waldo Lydeckera (Clifton Webb), z którym połączy ją wieloletnia relacja, a który w finale filmu będzie próbował ją zabić. W *Dotyku zła* zlokalizowany na środku pustyni motel staje się pułapką dla pozbawionej pomocy z zewnątrz Susan (Janet Leigh), prześladowanej przez ludzi Quinlana. By skompromitować żonę Vargasa, gangsterzy odurzają ją narkotykami i przewożą do hotelu w centrum miasta, w którym pozostawiają ją nagą, co ma sugerować udział w narkotycznej orgii. Bary są miejscem, w którym mający coś na sumieniu bohaterowie próbują się ukryć (*Asfaltowa dżungla*), a weterani kierują do nich swe pierwsze kroki po powrocie z frontu (*Błękitna dalia*).

Wreszcie, rekwizyty i elementy scenografii w filmie *noir* pełnią funkcję metafor izolacji. Pomieszczenia filmowane są tak, by wydawały się klaustrofobiczne. Ozdobne poręcze schodów i łóżek przywodzą na myśl kraty, za którymi uwięzieni są bohaterowie. W *Podwójnym ubezpieczeniu* Walter Neff wielokrotnie ukazywany jest na tle cieni rzucanych przez żaluzje, symbolizujących jego nieuchronny los (Fot. 19). W przywołanym wcześniej zakończeniu *Sokoła maltańskiego* metafora pułapki jest zwielokrotniona: aresztowana Brigid O'Shaughnessy (Mary Astor) zostaje wizualnie odizolowana przy pomocy kraty zamykającej windę, zaś na jej twarz pada złowieszczy cień (Fot. 20).

¹⁸⁶ R. Syska, op. cit., s. 31.



Fot. 19 Cień padający na twarz Waltera Neffa (*Podwójne ubezpieczenie*) przypieczętowało jego los.



Fot. 20 Ikoniczna scena aresztowania Brigid O'Shaughnessy (*Sokół maltański*).

3. Podsumowanie

Zaprezentowany w niniejszym rozdziale przekrój cech pozwala nie tylko z łatwością rozpoznać przynależność danego filmu do klasycznej odmiany nurtu filmu *noir*, ale i wskazać główne założenia ideologiczne tegoż nurtu, co uznaję za niezwykle pomocne w procesie badania przetworzeń konwencji.

Najłatwiej rozpoznawalnym elementem noiru okazują się postacie, na czele z figurą detektywa i *femme fatale*. Bohaterowie filmów *noir* są silnie skonwencjonalizowani, stanowią nośnik pewnych idei: określonego typu męskości (*hard-boiled*), roli kobiety w powojennym świecie czy demokratyzacji zbrodni. Sposób kodowania poszczególnych postaci jest nad wyraz czytelny – widz jest w stanie zidentyfikować daną figurę praktycznie od pierwszej sceny z jej udziałem. Z tego powodu to właśnie postacie są najchętniej wykorzystywanym elementem konwencji w neo-noirowych przetworzeniach, zwłaszcza w innych mediach. Zależność ta będzie wyraźnie dostrzegalna podczas analizy poszczególnych utworów komiksowych.

W warstwie fabularnej i konstrukcji świata przedstawionego dostrzegalne jest napięcie między mitologizacją a demitologizacją idei amerykańskiego snu. Miasto jawi się jako przestrzeń niegościnna – miejska dżungla demoralizująca prawe jednostki. W filmach *noir* panuje atmosfera wszechobecnego fatalizmu, stanowiąca odzwierciedlenie lęków towarzyszących Amerykanom w powojennych latach. Dominują gorzkie zakończenia lub happy endy podszyte ironią. Drugie z nich stanowią rodzaj kompromisu między artystyczną wizją twórców a wymogami cenzury (Kodeks Haysa) oraz tymi narzuconymi przez system studyjny, który wymuszał określony kształt korporacyjnego produktu, jakim był wówczas film. W wielu klasycznych filmach *noir* wykorzystywane są zabiegi subiektywizujące (bliskie ideom francuskiego impresjonizmu filmowego) i komplikujące porządek czasowy (odzwierciedlające zawodność ludzkiej pamięci oraz poczucie zagubienia bohaterów, które ma się udzielać widzowi). Zarówno na poziomie fabuły oraz konstrukcji świata, jak i postaci zauważalne jest ostentacyjne zerwanie z regułami klasycznego kryminału, w którym zbrodnia była domeną pojedynczych, zdeprawowanych jednostek i stanowiła jedynie wyrwę w uporządkowanej codzienności (po aresztowaniu przestępców, świat wracał do normy – w noirze panuje stan ciągłego chaosu).

W warstwie wizualnej filmów *noir* dostrzegalne są silne inspiracje dwoma europejskimi nurtami filmowymi: niemieckim ekspresjonizmem (starannie przemyślana, sugestywna kompozycja kadru, wizualne metafory mroku panującego we wnętrzu bohaterów) i francuskiego impresjonizmu (subiektywna wizja rzeczywistości przefiltrowanej przez

odczucia bohaterów). Praca kamery wprowadza atmosferę niepokoju i oniryczny klimat. Kadrowanie (ujęcia typu *dutch angle*, z niskiego bądź wysokiego kąta) często narzuca interpretację danej sceny. Rekwizyty i lokacje są silnie skonwencjonalizowane, posiadają znaczenie symboliczne, reprezentują kluczowe dla noiru idee (wyobcowanie, druga osobowość, seksualne napięcie).

Przywołane cechy konwencji wykorzystywane są w neo-noirowych przetworzeniach z różną intensywnością. Dalsze badania pozwolą wykazać, które z nich stanowią główny punkt odniesienia dla twórców komiksów i w jaki sposób są one modyfikowane. Wcześniej jednak należy pochylić się nad specyfiką języka komiksu i jego wzajemnymi relacjami z językiem filmu.

ROZDZIAŁ 2

Gdy komiks śledzi film. Specyfika języka obu mediów

1. Komiks i film – związek oparty na nierówności

Zestawiając ze sobą komiks i film łatwo wpaść w pułapkę dowartościowywania jednego medium kosztem drugiego. W powszechnym postrzeganiu relacji obu form sztuki od zawsze dostrzegalna była nierównowaga. Jak zauważa Jerzy Szyłak:

Związki filmu i komiksu są nader bogate i dość różnorodne, ale – gdyby chcieć rozpatrywać rzecz całą na planie wartości – między tymi gatunkami artystycznymi istniał zawsze stosunek nadrzędno-podrzędny. Komiks mógł dostarczać filmowi tematów, uczyć odmiennych sposobów opowiadania, czy po prostu inspirować, ale robił to z pozycji „sztuki gorszej”. Przeniesienie komiksu na ekran miało zawsze – przynajmniej w założeniach – nobilitować konkretną historyjkę obrazkową (wskazywać bądź honorować jej szczególne znaczenie w kulturze masowej lub podkreślać ukryte w niej znaczenia – artykułowane przez rysunki, ale w tej formie niedoceniane)¹.

Przykładów opisywanego przez badacza zjawiska nie trzeba szukać daleko. Na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat powstało wiele filmów, których założeniem była nobilitacja sztuki komiksowej, powszechnie postrzeganej jako infantylna i kierowana do wąskiego grona odbiorców o niezbyt wyrafinowanym guście. Hollywood celowo sięgało po uznane w świecie komiksowym historie kierowane do dorosłego odbiorcy, posiadające rozbudowane tło społeczno-polityczne oraz wątki filozoficzne. Nobilitacja polegała zatem na wyróżnieniu danej historii jako szczególnie ambitnej, przy jednoczesnym stawianiu tezy, iż stanowi ona chlubny wyjątek w obrębie medium, co było założeniem tendencyjnym i fałszywym.

Jednym z przykładów takiej praktyki jest adaptacja komiksu *V jak Vendetta* Alana Moore’a (reż. James McTeigue, 2005). W filmie uwypuklono antytotitarne przesłanie historii Moore’a i (podobnie jak kiedyś komiks) stał się on swego rodzaju manifestem sprzeciwu wobec opresyjnego systemu². Równocześnie film McTeigue’a stanowi przykład komercjalizacji mrocznej i w wielu fragmentach prowokującej historii Moore’a, która została

¹ J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000, s. 87.

² To właśnie z komiksu Moore’a pochodzą maski Guya Fawkesa, rozpowszechnione przez filmową adaptację i w efekcie przyjęte przez grupę aktywistyczną Anonymous jako swój znak rozpoznawczy.

dostosowana do oczekiwań masowego odbiorcy³. Podobnie adaptacja *Strażników* tego samego autora (*Watchmen: Strażnicy* [reż. Zack Snyder, 2009]) miała na celu zapoznanie masowego odbiorcy z uznaną w świecie komiksu historią stanowiącą dekonstrukcję mitu superbohaterskiego. Była to kolejna próba nobilitacji materiału źródłowego, tym razem poprzez bardzo wierne przeniesienie fabuły i estetyki komiksu. Przykład ten jest o tyle ironiczny, że film Snydera do dziś uważany jest przez badaczy komiksu za czołowy dowód na to, jak mechaniczna, „wierna” adaptacja komiksu prowadzi do powstania tworu kompletnie zatracającego ducha i sens oryginału⁴.

Bliższe ideom komiksowego pierwowzoru są dwie kolejne adaptacje, które przywołam. Pierwsza z nich to filmowa wersja *Persepolis* Marjane Satrapi (reż. Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007). Komiks został zaadaptowany na potrzeby kina w formie animacji bazującej na charakterystycznym wizualnym stylu Satrapi. Udział w projekcie autorki komiksu sprawił zaś, że treść ekranizacji jest zgodna z pierwotną wizją artystyczną. Warto przy tym zaznaczyć, iż decydując się na adaptację własnego komiksu Satrapi kierowała się chęcią rozpropagowania zapisu osobistego doświadczenia dorastania w Iranie i w efekcie przełamania stereotypów na temat swojej ojczyzny. Film został zatem wykorzystany jako narzędzie służące dotarciu do szerszego grona odbiorców. Drugą wyszczególnioną przeze mnie wierną adaptacją komiksu jest *Sin City* (reż. Robert Rodriguez i Frank Miller, 2005) na podstawie komiksu Franka Millera. Jest to kolejny przykład adaptacji, przy której pracował sam autor pierwowzoru. Twórcom udało się zachować wizualny język komiksu dzięki wykorzystaniu techniki cyfrowej i wysokiego kontrastu czerni i bieli. Wciąż jednak oba teksty kultury posiadają cechy specyficzne dla reprezentowanego przez siebie medium: film, mimo zachowania podobnej do komiksu estetyki, oparty jest na narracji werbalnej (wpisującej się w konwencję filmu *noir*), podczas gdy komiks operuje przede wszystkim kodem wizualnym, stroniąc od nadmiaru narracji słownej.

Każda z przywołanych filmowych adaptacji komiksów była w czasie swego powstania uznawana za rewolucyjną⁵ i zrywającą z powszechnym przeświadczeniem, iż komiks jako medium nie jest w stanie opowiadać ambitnych historii. Kino pełniło w tym scenariuszu rolę „wybawcy”, wydobywającego na światło dzienne „niszowe” komiksowe fabuły, które w rzeczywistości były cenione w środowisku komiksowym i stanowiły jedynie ułamek

³ Dla przykładu: komiksowa Evey jest nastolatką, podczas gdy grająca ją Natalie Portman miała wówczas 24 lata. Zmiana wieku postaci wpływa na wydźwięk wątku pedofilskiego z udziałem księdza. W filmie zrezygnowano również z wątku próby podjęcia pracy seksualnej przez Evey.

⁴ Por.: L. Ludwig, *Moving Panels. Translating Comics to Film*, Edwardsville 2015.

⁵ Wyjątek stanowi film Snydera, który już wówczas spotkał się z mieszanym odbiorem.

reprezentatywnych dla medium ambitnych projektów. Współczesny masowy odbiorca kultury wydaje się być bardziej świadomy odrębności komiksu jako sztuki. Mimo to przeświadczenie o tym, iż adaptacja filmowa jest dla utworu komiksowego formą nobilitacji, wciąż pozostaje obecne.

U podstaw moich badań, choć nastawionych na poszukiwanie związków między językiem filmu a językiem komiksu, leży poszanowanie odrębności obu form sztuki. Każde z mediów przez lata wypracowało własny arsenał środków wyrazu i posiada specyficzne tylko dla siebie właściwości. Powodują one, że zaadaptowanie danej historii czy konwencji zawsze jest artystycznym wyzwaniem. Komiks i film posiadają również wyraźne cechy wspólne, które znacząco ułatwiają proces adaptacji. Prześledzenie tych (niekiedy bardzo zniuansowanych) zależności przyczyni się do pełniejszego zrozumienia, jak skomplikowanym procesem jest przetworzenie – wywodzącej się ze świata filmu – konwencji filmu *noir* na realia medium komiksu.

W miejsce prostego podziału na cechy wspólne i odrębne proponuję model oparty na trzech komponentach. Pierwszym z nich jest analiza porównawcza wczesnych form filmowych i komiksowych z uwzględnieniem kontekstu rozwoju kultury audiowizualnej, który dokonał się na przełomie XIX i XX wieku. Analiza ma na celu wykazanie, w jak dużym stopniu wspólne korzenie i, co za tym idzie, równoległe rozwijanie się obu dziedzin sztuki wpłynęły na wypracowanie podobnego wachlarza właściwości i środków wyrazu. Wykażę również, które cechy od samego początku odróżniały od siebie oba media. Drugi komponent stanowi analiza mechanizmów odbioru specyficznych dla filmu i komiksu, która pozwoli wydobycь kluczowe różnice w percepcji każdego z mediów ze wskazaniem przyczyn takiego stanu rzeczy. Wreszcie, trzecim elementem badań jest wytypowanie zestawu środków wyrazu, które zbliżają sztukę komiksową do filmowej, co okaże się szczególnie przydatne podczas analizy poszczególnych utworów komiksowych realizujących konwencję filmu *noir*.

Tak przeprowadzone badania, oparte na uporządkowaniu dotychczasowych rozpoznań badaczy i uzupełnione o własne obserwacje, przyczynią się, w mojej opinii, do głębszego zrozumienia wzajemnych relacji komiksu i filmu.

2. Polewacz polany i sfilmowany – film i komiks w perspektywie historycznej

Zasadność badań nastawionych na prześledzenie relacji między komiksem a filmem nie jest rzeczą trudną do wykazania. Podobieństwa proponuję rozpatrywać w **dwóch aspektach: historyczno-genologicznym** oraz **semantycznym**. Przez pierwszy z nich należy rozumieć wspólne korzenie obu dziedzin. Symboliczna data narodzin kina to

28 grudnia 1895 r. (pierwszy publiczny pokaz kinematografu braci Lumière), zaś komiksu – 16 lutego 1896 r. (debiut *The Yellow Kid* Richarda F. Outculta w „New York World”). Powstanie obu mediów było konsekwencją dynamicznego rozwoju kultury audiowizualnej na przełomie XIX i XX wieku. Co więcej, komiks tradycyjnie lokuje się w trzech wielkich horyzontach: literatury, malarstwa i właśnie filmu⁶. W aspekcie semantycznym należy natomiast wskazać przede wszystkim wspólne dla obu mediów pojęcie „kadru”⁷, budowanie znaczenia w oparciu o sekwencyjność oraz korzystanie przez twórców komiksów – niekiedy deklarowane wprost – z języka filmu. To właśnie ostatni z wymienionych elementów jest głównym przedmiotem moich badań. By dotrzeć do odpowiedzi na pytania z zakresu relacji obu mediów, proponuję zacząć od przyjrzenia się wspomnianym już wspólnym korzeniom obu dziedzin sztuki.

Rozwój kultury audiowizualnej na przełomie XIX i XX wieku

Lokowanie komiksu pośród mediów audiowizualnych może budzić uzasadnione wątpliwości – wszakże nie operuje on w znaczeniu dosłownym sferą audialną. Teza o audiowizualności komiksu, powraca regularnie w badaniach komiksologicznych. Thierry Groensteen preferuje używanie w stosunku do komiksu określenia „funkcje werbalne” (*verbal*), nie zaś „piśmiennicze” (*written*), gdyż uważa, że: „mowa w komiksie jest bliższa mowie w filmie niż w tekstach literackich (nawet w przypadku dialogów)”⁸. Krzysztof Teodor Toeplitz wprost lokuje komiks wśród mediów audiowizualnych:

Równocześnie nawet te gatunki, które, jak muzyka pop czy komiks, w sposób dosłowny audiowizualne nie są [...], wykazują wiele podobieństw do klasycznych form tego nurtu [...] Komiks w tym sensie zaliczyć możemy do gatunków audiowizualnych, ponieważ mimo iż rysowany, **naśladuje formę filmowej narracji obrazkowej**, a silny nacisk kładziony na stronę akustyczną („dymki”, onomatopeje) sygnalizuje stałe **dążenie do naśladowania świata dźwięków**⁹ [podkr. – K.S.].

W mojej opinii, zaliczenie komiksu do grona sztuk audiowizualnych jest w pełni uzasadnione. Choć komiksu nie da się dosłownie usłyszeć, jego „dążenie do naśladowania świata dźwięków” przy jednoczesnym czerpaniu z formy filmowej narracji obrazkowej,

⁶ P. Gąsowski, *Wprowadzanie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 102.

⁷ W dalszej części wywodu udowodnię, że zakres znaczeniowy tego pojęcia wbrew pozorom nie jest tożsamy w odniesieniu dla każdego z tych mediów.

⁸ T. Groensteen, *The System of Comics*, tłum. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson 2007, s. 128.

⁹ K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu: próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 134.

o których pisał Toeplitz, uzasadnia tezę o dostępie do sfery akustycznej. Przy czym kluczowy nie jest, moim zdaniem, sam fakt operowania słowem – na takiej podstawie do mediów audiowizualnych moglibyśmy zaliczyć także książkę. Podążając tokiem rozumowania Groensteena: słowo w komiksie traktuję jako odpowiednik zapisu mowy i dźwięków świata, nie zaś zapis literacki, którego tworzywem jest sprawne operowanie słowem, mające na celu precyzyjny opis świata i bohaterów – jak ma to miejsce w przypadku tekstu literackiego. Co więcej, słowo w komiksie nierzadko pełni funkcje na poły wizualne, na poły audialne – jest równocześnie obiektem w kadrze i źródłem dźwięku. Do zagadnienia natury słowa i dźwięku w komiksie przyjdzie mi powrócić w poświęconym temu zagadnieniu podrozdziale. Póki co ograniczę się do konstatacji, że umiejscawianie komiksu w obszarze sztuk audiowizualnych ma podstawy semantyczne oraz jest udokumentowane w literaturze przedmiotu. Niezależnie natomiast od tego, czy czytelnik zgodzi się z tezą o audiowizualności komiksu, nie ulega wątpliwości, że powstanie tego medium jest silnie związane z **eksplozją audiowizualności**, która dokonała się na przełomie XIX i XX wieku.

Przyczyny tegoż zjawiska podzielić można na dwie grupy. Pierwszą z nich zbiorczo określam, za Toeplitzem, jako **rozwój techniki i wynalazczości**. Analiza fotochemiczna umożliwiła powstanie fotografii i filmu, badania zjawiska fal elektronicznych – radia (i z czasem telewizji), zaś wynalezienie metod przekazywania obrazu i dźwięku na odległość przesądziło o masowości tychże zjawisk¹⁰. Drugi typ czynników określić można jako **specyficzną sytuację kulturową**, która wytworzyła się na przełomie wieków. „Jej głównym trendem jest gwałtowna industrializacja i urbanizacja oraz związany z tym awans kulturowy ogromnych rzesz ludności pochodzenia wiejskiego”¹¹. Jest to również moment w historii, w którym do Stanów Zjednoczonych, przyszłej kolebki popkultury, napływa potężna fala imigrantów. Konsekwencją przemian społeczno-kulturowych było upowszechnienie się przekazów niewymagających znajomości języka pisanego i mówionego. Toeplitz zauważa, że skutki przywołanych procesów objawiają się dziś chociażby w systemie komunikatów wizualnych w każdym mieście – znaki bez problemu pokierują nawet osoby niepiśmienne czy nieznających języka turystów do hotelu czy toalety¹².

Gdy wziąć pod uwagę przytoczone uwarunkowania, nie dziwi fakt, że film i komiks narodziły się w tym samym momencie historycznym i rozwijały się równolegle, czerpiąc wzajemnie ze swych dokonań. Tym bardziej zasadne jest zestawienie ze sobą wczesnych

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem, s. 135.

¹² Ibidem.

filmów i komiksów w celu prześledzenia podobieństw i różnic między nimi. Na potrzeby analizy porównawczej medium filmu i komiksu w ich wczesnej formie proponuję rozważenie następujących aspektów:

- tematyka/konwencja,
- bohater,
- warstwa słowna,
- obrazowanie ruchu,
- dźwięk,
- metraż,
- dystrybucja,
- sposób odbioru medium (kompetencje wymagane od odbiorcy).

Film i komiks w ich wczesnej formie – co je łączy, a co dzieli?

Tematyka zarówno pierwszych komiksów, jak i filmów lokowała się na horyzoncie zagadnień życia codziennego – twórcy chętnie portretowali błahe sytuacje. Wczesne filmowe i komiksowe fabuły były jednowątkowe. Ponadto oba media chętnie korzystały z **konwencji** slapstickowej, którą zdefiniować można następująco:

odmiana komedii filmowej okresu kina niemego i wczesnodźwiękowego oparta na dynamicznej akcji, konfliktowych sytuacjach, agresywnym zachowaniu postaci i rubasznym poczuciu humoru. Nazwa slapstick wywodzi się z tradycji wodewilu i pochodzi od połączonych ze sobą deseczek, którymi XIX-wieczni komicy wodewilowi okładali się, wywołując nimi głośnie kłaśnięcia ku uciechu widowni¹³.

Warto w tym miejscu zauważyć, że wczesne komiksy stanowiły niekiedy inspirację scenariuszową dla twórców filmów, czego najbardziej znanym przykładem jest *Polewacz polany* (1887) autorstwa Hermanna Vogla (Fot. 21), zekranizowany przez braci Lumière w 1895 roku (Fot. 22)¹⁴. Oba teksty kultury opierają się na prostym gagu: młody chłopak postanawia zadrwić z mężczyzny podlewającego rośliny poprzez nadeptanie na wąż ogrodowy; gdy polewacz sprawdza, dlaczego woda przestała płynąć, chłopak zdejmuje nogę

¹³ M. Hendrykowski, *Slapstick*, [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 272.

¹⁴ Gwoli ścisłości: w tym samym czasie powstało kilka komiksów bazujących na podobnym gagu sytuacyjnym. Podaję wersję Vogla jako najbardziej znaną i powszechnie uznawaną za pierwowzór filmu braci Lumière.

z węża, powodując oblanie wodą polewacza, za co zostaje mu wymierzona kara cielesna. Słapstickowość tej pretekstowej fabuły objawia się w dwóch aspektach: żarcie wymierzonym w polewacza (gag polegający na oblaniu wodą) oraz karze, która spotyka żartownisia (przemoc fizyczna jako przedmiot żartu).



Fot. 21 Komiks Hermanna Vogla, *Polewacz polany...*



Fot. 22 ... i film braci Lumière adaptujący ten krótki gag.



Fot. 23 Kadr z *Karmienia dziecka*. Jeden z licznych przykładów popularności scenek rodzajowych we wczesnym okresie kinematografii.

Elementem odróżniającym wczesne filmy od komiksów jest spełnianie funkcji dokumentującej przez te pierwsze. *Wyjście robotników z fabryki* (1895), *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat* (1896), *Karmienie dziecka* (1895) – już same tytuły wczesnych filmów

braci Lumière ujawniają potrzebę rejestracji błahej rzeczywistości (Fot. 23). Należy przy tym zaznaczyć, że większość tego typu świadectw codzienności przedstawiała sytuacje inscenizowane przez filmowców, nie była zaś spontaniczną rejestracją zdarzeń. Dla wczesnych komiksów charakterystyczny był natomiast wysoki stopień przerysowania codziennych sytuacji, z wykorzystaniem czegoś, co dziś nazwalibyśmy „kreskówkową przemocą”. Jerzy Szyłak ujmuje to zjawisko w następujący sposób:

„Komiks jest bowiem – z założenia – „nie-serio”; operuje umownym rysunkiem i obrazem rzeczywistości, który nie tyle ją przedstawia, ile oznacza. Obraz ten był budowany z elementów, które stanowiły kwintesencję czytelności. Jednak korzystając z technik wypracowanych przez innych plastyków, rysownicy komiksów dokonywali przestylizowania w stronę nadmiaru czytelności: podkreślali cechy charakteru malujące się na twarzach i w sylwetkach postaci, wyolbrzymiali grymasy bólu, wściekłości, gniewu czy rozpaczalności malujące się na obliczach bohaterów, oddając ruch rezygnowali z realizmu na rzecz idei ruchu”¹⁵.

Tematyka analizowanych utworów powiązana jest silnie z kolejnym kryterium ich podobieństwa, czyli **bohaterem**. Filmowcy najchętniej sięgali po bohatera zbiorowego (tłum ludzi przemieszczających się bądź wykonujących wspólnie jakąś czynność) lub dziecięcego. Zawsze byli to zwyczajni ludzie, pozbawieni cech wyróżniających ich z tłumu bądź posiadający jedną taką cechę, podyktowaną rozwojem fabuły (urwis, nerwus itp.). Komiks chętnie obierał za bohaterów postacie dziecięce. Wiąże się z tym (chyba nadal powszechny w zbiorowej świadomości) mit, iż wczesne komiksy adresowane były do dzieci. W rzeczywistości odbiorcami tych historii pozostawali przede wszystkim dorośli – czytelnicy gazet, do których dodatek stanowiły krótkie historyjki komiksowe. Dlatego właśnie bohaterami wczesnych komiksów były dzieci, ale widziane oczyma dorosłych – nieprzestrzegające zasad nicponie, których działania często puentowane były wymierzeniem kary przez dorosłego. Sztandarowym przykładem takiego komiksu jest seria *Katzenjammer Kidz* Rudolpha Dicksa, ukazująca się od 1897 roku (Fot. 24). Wdzięcznymi bohaterami komiksowymi okazały się również postacie zwierzęce, na czele z Krazy i Ignatzem – bohaterami serii *Krazy Kat*, opowiadającej o masochistycznej relacji okrutnej myszy i zakochanego w niej kota. We wczesnej kinematografii można wskazać przykłady filmów

¹⁵ J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 35.

z udziałem zwierząt, które były jednak traktowane instrumentalnie czy wręcz brutalnie¹⁶. O „bohaterze zwierzęcym” w kinie można mówić dopiero od momentu powstania pierwszych animacji, w których rysunkowe zwierzęta poddawane były antropomorfizacji.

Oba analizowane media, choć nastawione były (i są do dziś) przede wszystkim na komunikat wizualny, korzystały z **warstwy słownej**. Paweł Gąsowski proponuje mówienie o komiksie jako „dynamicznej przestrzeni stałej korespondencji słowa i obrazu”¹⁷, gdzie przez korespondencję należy rozumieć: wzajemne uzupełnianie się, modyfikację bądź nadawanie znaczenia¹⁸. We wczesnych komiksach warstwa tekstowa była w znacznym stopniu ograniczona. Jerzy Szyłak tak pisze o roli słowa w medium komiksu:

Słowa pojawiają się w komiksie jako zapis wypowiedzi postaci, komentarz narracyjny do obrazów i jako napisy występujące w obrębie świata przedstawionego. W pierwszej i trzeciej roli spełniają głównie funkcję fabularną, a funkcję nośników narracji realizują w sposób utajony. Komentarz jest natomiast wyrazistym i jednoznacznym sygnałem, że oto ktoś podjął się trudu prowadzenia narracji¹⁹.

Twórcy wczesnych komiksów najchętniej sięgali po drugą z wymienionych kategorii, czyli komentarz narracyjny do obrazów, ułatwiający zrozumienie przekazu rysunkowej historyjki. Napisy występujące w obrębie świata przedstawionego wykorzystywane były sytuacyjnie, zaś dialogi mocno ograniczone i przeważnie używane w celu doprecyzowania przebiegu wydarzeń. Nierzadko rezygnowano całkowicie z warstwy słownej. Taka proporcja wynikała przede wszystkim z oparcia historii na gagach sytuacyjnych – wczesne komiksy nie oferowały czytelnikowi wglądu w psychikę bohaterów, gdyż nie takie było ich założenie. Podobnie rzecz się ma w odniesieniu do wczesnych filmów. Początkowo niemożliwym było wykorzystywanie przez filmowców komunikatów słownych, gdyż nie istniała możliwość fizycznej rejestracji dźwięku. Z czasem w filmy zaczęto wmontowywać plansze tekstowe, zawierające narrację i dialogi, posiadające oczywiście swoje ograniczenia. Cechą wspólną wczesnych komiksów i filmów jest zatem minimalizm przekazu słownego i przewaga komunikatu wizualnego. Główną przyczyną takiego stanu rzeczy był, przytoczony wcześniej, rozwój przekazów audiowizualnych, który dokonał się na przełomie XIX i XX wieku

¹⁶ Najbardziej niechlubnym przykładem filmowania okrucieństwa wobec zwierząt z tamtego czasu jest nakręcona przez firmę Thomasa Edisona egzekucja słonicy poprzez porażenie prądem.

¹⁷ P. Gąsowski, op. cit., s. 198

¹⁸ Ibidem, s. 199.

¹⁹ J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000, s. 91.



Fot. 24 Pierwszy odcinek *Katzenjammer Kids* Rudolpha Dirksa. W każdym z komiksów tytułowe dzieci są utrapieniem dla dorosłych.



Fot. 25 Przykład wykorzystania w komiksie dynamicznych linii i gwiazdek, które imitują dźwięk (*The Yellow Kid*). Na koszuli tytułowego bohatera widoczne są jego kwestie dialogowe, zapisane fonetycznie.

Kolejnym wartym rozważenia aspektem jest **obrazowanie ruchu**. Oba media w ich początkowej formie cechowała silna fascynacja ruchem we wszystkich jego przejawach. Wyzwaniem, przed którym stawali twórcy komiksów, była próba uchwycenia przemieszczania się obiektów i postaci za pomocą serii statycznych obrazów. „Komiks jest w istocie analizą ruchu”²⁰. Realizując to wyzwanie twórcy komiksów od początku chętnie ukazywali postacie w dynamicznych (często przerysowanych) pozach oraz wspomagali się „znakami dynamicznymi”²¹, *speed lines*²² – środkiem wyrazu specyficznym dla tego medium. Jak zauważa Toeplitz: „Wszystkie «znaki dynamiczne», pojawiające się w rysunkach komiksowych, dotyczą faz ruchu przeszłego. Jeśli widzimy pocisk, za którym ciągnie się smuga przebytego przezeń toru, to tor ów oznacza minioną fazę ruchu, jest ruchem przeszłym”²³. Na tej podstawie wyszczególnić można dwa plany czasowe, którymi komiks operuje równocześnie: plan aktualny oraz plan opóźniony („odrobinę cofnięty”)²⁴. Komiks jest zatem „sztuką obrazów nasyconych ruchem w stopniu nie osiąganym dotychczas przez sztuki plastyczne”²⁵. Film natomiast, z racji bycia medium opartym na rejestracji rzeczywistości (przynajmniej w swej wczesnej formie), posiada możliwość zarejestrowania faktycznego ruchu.

Charakterystyczną cechą pierwszych filmów było bardzo dynamiczne poruszanie się postaci w kadrze. Ten przyspieszony ruch był wynikiem z jednej strony fascynacji możliwością rejestrowania i odtwarzania go, z drugiej zaś ograniczeń technicznych: mniejszą niż dziś liczbą klatek na sekundę podczas kręcenia, wyświetlaniem na sprzęcie z wyższą ich liczbą oraz ograniczoną długością taśmy filmowej, która wymuszała kondensację wydarzeń. Przyspieszony ruch chętnie wykorzystywano w filmach z elementami slapsticku w celu wzmocnienia efektu komediowego. Należy również pamiętać, że przełomem, jaki wiązał się z wynalezieniem kinematografu, była sama możliwość rejestracji ruchu – stąd pierwsze filmy obrazowały tak prozaiczne sceny, jak wyjście tłumu pracowników z fabryki czy wjazd pociągu na stację. Fascynacja ta, w odniesieniu do obu mediów, jest pochodną przyspieszenia tempa życia, jakie dokonało się na przełomie wieków. „Komiks jest bowiem, podobnie jak film, dzieckiem cywilizacji XX wieku, cywilizacji, której cechą wyróżniającą wobec epok

²⁰ K. T. Toeplitz, op. cit., s. 51.

²¹ Ibidem.

²² W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, New York 2008.

²³ K. T. Toeplitz, op. cit., s. 111–112.

²⁴ Ibidem., s. 112.

²⁵ Ibidem.

poprzednich jest niezwykle i rosnące w postępie niemal geometrycznym przyspieszenie rytmu wydarzeń”²⁶.

Następnym kryterium podobieństwa jest kategoria **dźwięku**. Medium filmu w sposób dosłowny wykorzystuje możliwość zapisu różnego rodzaju zjawisk fonetycznych. Choć pierwsze kinematografy nie były w stanie zarejestrować dźwięku, pokazom filmowym towarzyszyła grana na żywo przez tapera muzyka. Każdy seans był zatem nieco inny. Stałym elementem pokazu filmowego były również dźwięki wydawane przez głośno pracujący projektor oraz równie głośne dyskusje widowni. Ta specyficzna kultura oglądania wynikała z towarzyskiego charakteru spotkań przy filmie oraz potrzeby wyjaśniania sobie przebiegu akcji, która bywała nieczytelna. Komiks natomiast, z racji bycia medium statycznym, nigdy nie był w stanie posługiwać się słyszalnym dźwiękiem. Wykształcił za to arsenał środków służących wywołaniu wrażenia słyszenia dźwięku przez odbiorcę. W pierwszych komiksach były to elementy takie jak: dynamiczne linie oddające pęd powietrza, gwiazdki symbolizujące uderzenie czy łzy symbolizujące płacz (Fot. 25). Można zatem mówić o wykorzystywaniu przez twórców komiksów zjawiska synestezji w celu zastąpienia rzeczywistych doświadczeń audialnych (widząc smutną minę i łzy, czytelnik „słyszy” płacz). Innym charakterystycznym zabiegiem było oddawanie specyficznej wymowy postaci (akcentu, wady wymowy) poprzez zapis fonetyczny kwestii dialogowych. Koronnym przykładem z przełomu XIX i XX wieku jest komiks *The Yellow Kid* Richarda F. Outcaulta. Bohaterem tej serii jest tytułowy brzdąc ubrany w żółtą koszulę, na której zapisywane były jego kwestie dialogowe, stanowiące odwzorowanie języka slumsów Nowego Jorku. Outcault wykorzystywał przerysowany slang, niepoprawną gramatykę oraz uproszczenia fonetyczne. Wszystkie te zabiegi miały na celu ułatwienie czytelnikowi wyobrażenia sobie, jak brzmi charakterystyczna wymowa postaci – odbiorca miał „słyszeć” kwestie dialogowe. Dążenie komiksu do wyrażania dźwięku będzie się z czasem rozwijać, o czym przyjdzie powiedzieć więcej w dalszej części dysertacji.

Kolejną cechą wspólną dla wczesnych filmów i komiksów był krótki **metraż**. Komiksy publikowane były w gazetach i ograniczała je zarezerwowana dla nich powierzchnia. Początkowo powstawały wyłącznie historyjki kilkukadrowe, z czasem zaś (w przypadku popularnych serii) liczba ta zwiększała się do kilkunastu kadrów, maksymalnie całej strony w gazecie. Czas trwania filmów ograniczony był natomiast długością taśmy filmowej i początkowo wynosił jedynie kilkanaście sekund, by z czasem systematycznie się wydłużać.

²⁶ Ibidem, s. 113.

Wspólny mianownik dostrzegalny jest również w aspekcie **sposobu dystrybucji** obu mediów. Zarówno komiksy, jak i filmy, jako rozrywka masowa, rozpowszechniane były ówczesnymi środkami masowego przekazu. Komiksy publikowano w prasie codziennej, stąd, jak zostało już wspomniane, głównym gronem odbiorców były osoby dorosłe. Taki sposób dystrybucji wpisywał się ideę demokratyzacji kultury wizualnej, która zapanowała na przełomie wieków. Filmy natomiast wyświetlane były w miejscach spotkań, takich jak jarmarki, festyny czy teatry. Swą widowiskowością i nowością przyciągały uwagę szerokich rzesz ludności, bez względu na pochodzenie społeczne. Oba media realizowały zatem strategię dostępności oraz cykliczności, które stanowiły ważny element masowej konsumpcji kultury.

Ostatnim, wyszczególnionym przeze mnie kryterium podobieństwa, jest **sposób odbioru obu mediów**. Domeną filmu od zawsze była mechaniczna rejestracja rzeczywistości, zaś odbiór komiksu jest wynikiem subiektywnej percepcji. Jest to zagadnienie na tyle złożone i istotne w kontekście prowadzonych przeze mnie badań, że poświęcę mu obszerny fragment kolejnego podrozdziału – w tym miejscu ograniczę się do powyższego skrótowego rozróżnienia.

Przeprowadzona analiza porównawcza prowadzi do wniosku, iż komiks i film w ich początkowej fazie więcej łączyło niż dzieliło. Znaczące różnice dostrzegalne są na poziomie właściwości technicznych (możliwość rejestracji ruchu i dźwięku) oraz kompetencji wymaganych od odbiorcy. Film i komiks do dziś operują podobnym kodem językowym, co wynika w dużej mierze z przeplatania się ich losów od samego początku istnienia.

Wspólne korzenie obu mediów wpłynęły na ich rozwijanie się w ścisłej symbiozie i wzajemne korzystanie ze swych doświadczeń. Twórcy komiksów wprost przyznawali się do czerpania wzorców opowiadania z kina. Jim Steranko, twórca znany ze współpracy z wydawnictwem Marvel Comics, miał powiedzieć: „Rysować nauczyłem się z komiksów, ale wszystkie swoje techniki narracyjne oparłem na estetyce filmowej”²⁷, zaś Will Eisner w następujący sposób opisuje pracę nad serią *Spirit*:

Gdy ludzie mówią mi o filmowej jakości *Spirita*, to wynika to z tego, że w czasie prac nad tym komiksem [lata 40. i 50.] to filmy wyznaczały standardy wizualnego języka i do

²⁷ T. Żaglewski, *Gdy film udaje komiks – o przenikaniu się języków wizualnych*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 113.

tego właśnie języka musiałem się odnieść, ponieważ kiedy piszesz dla społeczności mówiącej językiem suahili, to musisz użyć języka suahili²⁸.

Doświadczenie w dziedzinie sztuki komiksowej okazywało się natomiast przydatne w procesie tworzenia filmów animowanych. Rysownicy komiksów, przyzwyczajeni do myślenia sekwencyjnego, a więc opierania narracji na serii obrazów, posiadali umiejętności, które bezpośrednio przekładały się na język animacji. Jednym z czołowych przykładów tego zjawiska jest kariera Winsora McCaya – amerykańskiego rysownika i pioniera zarówno komiksu, jak i filmu animowanego. W swych komiksach autor eksperymentował z ruchem, perspektywą i narracją wizualną. Analizatorzy twórczości McCaya zwracają uwagę na płynne krzyżowanie się technik filmowych i komiksowych w jego pracach²⁹. David Carrier zauważa, że: „kadry McCaya przypominają oddzielne klatki szerokoekranowego filmu, a więc zapowiadają jego późniejszą twórczość w dziedzinie animacji”³⁰, zaś zdaniem Drew Mortona: „Styl kompozycyjny McCaya, widoczny zarówno w jego paskach komiksowych, jak i w filmach animowanych, wydaje się stanowić formę zaangażowania w estetyczny dialog toczący się między tymi dwoma mediami w tym konkretnym momencie historycznym”³¹.

W 1911 roku McCay wyreżyserował krótki film aktorski – *Little Nemo*, do którego stworzył sekwencje animowane z udziałem postaci z jego najsłynniejszego i najbardziej docenionego komiksu – *Little Nemo in Slumberland*. W późniejszych latach tworzył kolejne animacje, które zapisały się na kartach historii kina, na czele z *Gertie the Dinosaur*³² (1914) oraz *The Sinking of Lusitania* (1918). Jego twórczość stanowi dowód płynności granicy między komiksem a animacją. McCay, przenosząc swe doświadczenie ze świata komiksu do świata filmu, wyznaczył kierunek rozwoju dla późniejszych animatorów, z których wielu wywodziło się właśnie ze środowiska komiksowego bądź ilustratorskiego.

Mimo tak ścisłych związków między oboma analizowanymi mediami (zwłaszcza w ich wczesnej formie), nie ulega wątpliwości, że każde z nich wykształciło swój własny wachlarz środków artystycznego wyrazu, specyficzny tylko dla niego. W kolejnym

²⁸ Ibidem, s. 112.

²⁹ S. Domsch, Winsor McCay: „*Little Nemo in Slumberland*”, [w:] *Handbook of Comics and Graphic Narratives*, red. S. Domsch, D. Hassler-Forest, D. Vanderbeke, Berlin 2021, s. 398.

³⁰ D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, Pittsburgh, Pennsylvania 2014, s. 56.

³¹ D. Morton, *Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Strips and Film*, „*Animation: An Interdisciplinary Journal*” 5(3), 2010 s. 308.

³² Jest to pierwszy w historii film, w którym animowana postać posiada osobowość (jej obecność nie ogranicza się jedynie do bycia wizualnym trikiem). Równie przełomowa jest sama technika animacji i jej płynność.

podrozdziale przyjrę się mechanizmom odbioru obu mediów, by należycie wydobyć odrębność obu form sztuki.

3. Komiks i film w relacji z odbiorcą – mechanizmy odbioru obu mediów

Mimo wspólnej genezy oraz zbieżności wielu elementów ich języka, film i komiks zasadniczo różnią się od siebie na poziomie mechanizmów ich odbioru. Odczytanie każdego z nich wymaga od odbiorcy zgoła innych kompetencji. Zależność ta determinowana jest przez tworzywo, jakim posługuje się dane medium. Kluczowe są dla mnie w tym aspekcie dwa rozróżnienia. Pierwsze z nich streszcza się w zdaniu: Istotą kina jest rejestracja rzeczywistości, zaś komiksu jej kreacja³³. Drugie zaś to podział na medium rozwijające się w czasie i medium rozwijające się w przestrzeni.

Mechaniczna rejestracja vs subiektywna percepcja

Proces lektury komiksu na poziomie kognitywnym w znaczący sposób różni się od procesu odbioru filmu. Już sam fakt operowania przez komiks rzeczywistością imaginacyjną (kreowaną) w przeciwieństwie do filmu operującego rzeczywistością zastaną (naturalną), wyznacza linię podziału³⁴. Według klasyfikacji języków wizualnych przeprowadzonej przez Christiana Metza oba media operują obrazem zwielokrotnionym (sekwencje obrazów), tym, co je odróżnia, jest natomiast ich ruchomość oraz metoda przedstawiania rzeczywistości (obraz mechaniczny bądź ręczny)³⁵. Innymi słowy, komiks nie jest literalnym zapisem rzeczywistości, dokonany dzięki użyciu technologii pozwalającej na rejestrację zdarzeń, lecz „efektem subiektywnej percepcji twórcy i pracy jego ręki”³⁶. Nie oznacza to oczywiście, że film nie posiada dostępu do sfery kreacji. Sam dobór filmowanego momentu, sposób ukazania go czy montaż wpływają przecież na kształt i odbiór dzieła. Różnica polega na tym, iż komiks nie jest w stanie zarejestrować rzeczywistości – zawsze jest jej twórczym przetworzeniem. Na podobnej zasadzie przeciwstawić sobie można fotografię i obraz malarski. Jak ujmuje to Rudolf Arnheim:

W malarstwie droga od rzeczywistości do obrazu prowadzi przez oko i system nerwowy artysty, przez jego rękę i wreszcie pędzel, którym nakłada farbę na płótno. Nie jest to

³³ W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014, s. 89.

³⁴ K. T. Toeplitz, op. cit., s. 81.

³⁵ Ch. Metz, *Film Language: A Semiotics of The Cinema*, New York, 1974 [za:] H. Książek-Konicka, *Semiotyka i film*, Wrocław 1980, s. 59–60.

³⁶ P. Gąsowski, op. cit., s. 81.

proces mechaniczny, jak w fotografii, gdzie promienie światła odbite od przedmiotu są skupiane przez system soczewek i następnie kierowane na czułą płytę, na której wywołują chemiczne zmiany³⁷.

Rozróżnienie na media oparte na kreacji i te oparte na rejestracji jest nader czytelne. Mimo to warto pochylić się nad ujęciem teoretycznym tegoż zjawiska. W refleksji teoretyków kina dostrzegalne jest bowiem napięcie pomiędzy pojmowaniem filmu jako narzędzia rejestracji a jako medium zdolnego do kreowania.

Siegfried Kracauer, pisząc o sposobach przedstawiania materialnej rzeczywistości w filmie, wyszczególnia dwa rodzaje funkcji: rejestracyjne i odkrywcze. Zaznacza przy tym, że: „każde odkrycie dokonane przez kamerę wiąże się z rejestracją, natomiast rejestracja nie zawsze musi być odkryciem”³⁸. Funkcje rejestracyjne dotyczą dwóch aspektów: po pierwsze możliwości uchwycenia ruchu, co jest wyjątkową na tle innych mediów właściwością filmu, po drugie zaś zdolności zarejestrowania przedmiotów nieożywionych w sposób niedostępny innym formom sztuki³⁹. W konsekwencji badacz uznaje ruch za wybitnie filmowy, „ponieważ tylko kamera może go zarejestrować”⁴⁰.

André Bazin wyszczególnia film i fotografię jako formy sztuki, które jako jedyne zaspokajają w pełni „obsesję realizmu”, od wieków stanowiącą jedno z podstawowych dążeń sztuki⁴¹:

Dzieło malarza, nawet najrzęczniejszego, było zawsze naznaczone nieuchronnym subiektywizmem. Obraz z reguły mógł nasuwać wątpliwości, z powodu istnienia człowieka, który go namalował. Tak więc istota przejścia od malarstwa barokowego do fotografii nie polega na zwykłym udoskonaleniu technicznym [...] – lecz na fakcie psychologicznym: **na pełnym zaspokojeniu naszej potrzeby iluzji poprzez proces reprodukcji mechanicznej**, z którego człowiek został wyłączony⁴² [podkr. – K.S.].

Fotografię i film, w przeciwieństwie do malarstwa, cechuje obiektywizm, pojmowany jako możliwość uformowania się obrazu świata zewnętrznego „bez twórczej interwencji

³⁷ R. Arnheim, *Film i rzeczywistość*, [w:] R. Arnheim, *Film jako sztuka*, tłum. W. Wertenstein, Warszawa 1961, s. 11.

³⁸ S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tłum. W. Wertenstein, Gdańsk 2008, s. 68.

³⁹ Ibidem, s. 68–73.

⁴⁰ S. Kracauer, op. cit., s. 68.

⁴¹ A. Bazin, *Ontologia obrazu fotograficznego*, [w:] A. Bazin, *Film i rzeczywistość*, tłum. B. Michalek., Warszawa 1963, s. 12.

⁴² Ibidem, s. 13.

człowieka i według ścisłych związków przyczynowo-skutkowych”⁴³. Nie oznacza to natomiast, że rejestrator nie ma wpływu na ostateczny kształt dzieła. Jego rola różni się jednak znacząco od wyzwań stojących przed malarzem, czy – ujmując to zjawisko szerzej – rysownikiem komiksu:

Fotograf pojawia się tylko po to, by **dokonać wyboru, by nadać orientację i wymowę** pedagogiczną opisywanemu zjawisku. Jego osoba, chociaż widoczna w zakończonym dziele, uczestniczy w tym procesie w sposób zupełnie inny niż osoba malarza. Wszystkie gatunki sztuki są oparte na uczestnictwie człowieka; jedynie w fotografii wykorzystujemy jego nieobecność⁴⁴ [podkr. – K.S.].

Film, uwieczniając nie tylko obraz, ale i ruch, stanowi kolejne ogniwo ewolucji procesu mechanicznej reprodukcji. „Po raz pierwszy obraz rzeczy jest także obrazem jej trwania”⁴⁵. Tym samym film staje się medium pamięci, które spośród wszystkich dotychczas nam znanych form sztuki, jest w stanie najprecyzyjniej utrwalić rzeczywistość.

Przeciwstawne (pozornie) stanowisko reprezentuje Rudolf Arnheim, opowiadający się za prymatem kreacyjnej funkcji filmu nad funkcją rejestracyjną. W jego opinii film nie może być pojmowany jako czyste odbicie rzeczywistości, ponieważ już sam akt rejestracji opiera się na wyborze (momentu, sposobu ukazania go). Za kreację należy więc uznać wszelkiego rodzaju zabiegi formalne takie jak montaż, kompozycja kadru czy rodzaj kadrowania – składające się na akt artystycznej interpretacji.

Warto jednak mieć na uwadze, że Arnheim, konstruując swój esej, ma na celu wyrażenie sprzeciwu wobec opinii, iż kino nie jest sztuką, gdyż tylko rejestruje rzeczywistość. W odpowiedzi na taki pogląd badacz przeciwstawia właściwości ludzkiej percepcji zabiegom czysto filmowym, takim jak zmiana parametrów kadrowania, ograniczone pole widzenia kamery czy przeskoki czasowe, zaznaczając iż: „w życiu nie ma skoków w czasie lub przestrzeni – czas i przestrzeń są ciągłe”⁴⁶. Arnheim w ograniczeniach filmu upatruje źródła postrzegania go jako formy sztuki⁴⁷. Nie liczy się bowiem sam akt rejestracji, ale i sposób, w jaki artysta przetwarza zastaną rzeczywistość.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ Ibidem, s. 15.

⁴⁶ R. Arnheim, op. cit., s. 20.

⁴⁷ Ibidem, s. 17.

Współcześnie dominuje podejście uznające współzależność kategorii rejestracji i kreacji w procesie powstawania filmu⁴⁸. Podejścia Bazina i Arnheima można uznać za komplementarne, nie zaś wzajemnie wykluczające się. Film, jako medium techniczno-artystyczne, łączy w sobie dwie tendencje: do dokumentowania świata i do jego przekształcania.

Tak nakreślona problematyka pozwala lepiej zrozumieć złożoność zagadnienia, jakim jest rejestracyjna funkcja filmu jako medium. Mimo wskazanych niuansów z zakresu teorii filmu, nie ulega wątpliwości, że film operuje rzeczywistością zastaną, którą rejestruje (i twórczo przetwarza), podczas gdy komiks pozostaje w sferze rzeczywistości kreowanej⁴⁹. To właśnie ta właściwość komiksu silnie wpływa na sposób odbioru medium.

Komiks stanowi rodzaj rebusu, który czytelnik musi odszyfrować, nadając znaczenie sekwencji oglądanych obrazów⁵⁰. Ważnym elementem tego procesu jest mechanizm **dookreślenia** (*closure*), czyli „zjawisko obserwowania fragmentów, ale odbierania całości”⁵¹. Na potrzeby teorii komiksu po raz pierwszy określenia tego użył Scott McCloud, który opisywał je w następujący sposób: „W mediach elektronicznych dookreślenie jest procesem ciągłym, w znacznym stopniu bezwolnym i praktycznie niedostrzegalnym. Ale w komiksie nie następuje ono ani w sposób ciągły, ani bezwolny!”⁵². Odczytanie zaprojektowanego przez twórcę znaczenia wymaga od czytelnika nie tylko należytego przyjrzenia się poszczególnym kadrom oraz ich rozmieszczeniu na stronie, ale i dopowiedzenia sobie tego, co dzieje się pomiędzy obrazami. To właśnie między kadrami „powstaje” ruch⁵³ – „podstawowy wyróżnik filmu i wieczna tęsknota komiksu”⁵⁴. W tym aspekcie objawia się subiektywny charakter procesu lektury utworu komiksowego – czytelnik sam musi nadać sens (związki przyczynowo-skutkowe) temu, co widzi. Można wręcz powiedzieć, że: „czytelnicy komiksów

⁴⁸ Istnieją również koncepcje, których autorzy wychodzą poza opozycję rejestracji i kreacji, wskazując na zmysłowy wymiar realizmu filmowego. Film, w ich ujęciu, ucieleśnia rzeczywistość (nie zaś ją przedstawia). Por. V. Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton 1992.

L. U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham 2000.

⁴⁹ Szczególny pod tym względem jest film animowany, który – przynależąc do świata filmu – nie rejestruje rzeczywistości, lecz dokonuje jej twórczego przetworzenia. Nie stanowi on jednak przedmiotu moich badań, stąd ograniczam się jedynie do zaznaczenia, iż nie wpisuje się on w przytoczone w tym rozdziale rozpoznania teoretyków filmu.

⁵⁰ J. Cywjan, *Film awangardowy lat dwudziestych. O doktrynalnym układzie tekstów*, tłum. M. Rosiak, „Kino” 1988, nr 11.

⁵¹ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa 2015, s. 63.

⁵² Ibidem, s. 68.

⁵³ Ibidem, s. 107.

⁵⁴ W. Birek. op. cit., s. 86.

nie widzą obrazu, ale raczej widzą znaczenie, jakie ma dla każdego z nich ten fragment obrazu, na który opowieść zwraca ich uwagę” [tłum. KS]⁵⁵.

By jednak do odczytania sensu mogło dojść, odbiorca musi posiadać określone kompetencje, zarówno wrodzone, jak i nabyte. Jak głosi sformułowana przez Pawła Gąsowskiego koncepcja organiczno-kulturowa: „Lektura komiksu z jednej strony opiera się na wykorzystaniu przyswojonych konwencji przedstawieniowych i wiedzy na temat świata, z drugiej zaś, koresponduje z biologicznymi mechanizmami naszego ciała”⁵⁶. Co więcej, proces czytania komiksu bazuje na ciągłej „współpracy zmysłów i wyobraźni”⁵⁷ – oglądaniu obrazów wizualnych zawsze towarzyszy powstawanie obrazów mentalnych⁵⁸. Zależność tę można odnieść również do obcowania z innymi mediami, w tym z filmem. Jednak w przypadku lektury komiksu proces tworzenia obrazów mentalnych jest szczególnie intensywny, zaś poprawne odczytanie umownych kodów językowych wymaga większych kompetencji kulturowych niż w przypadku mediów opartych na rejestracji rzeczywistości.

Medium tempo-topiczne vs medium spatio-topiczne

Drugim kluczowym aspektem wpływającym na różnice w sposobie odbioru dzieła filmowego i komiksowego jest rola czynnika temporalnego i przestrzennego w każdym z tych mediów:

Podczas gdy w filmie długość ujęcia jednoznacznie i nieodwracalnie wyznacza widzowi czas jego oglądania, w komiksie kadr trwa na stronie i może być kontemplowany w nieskończoność. W konsekwencji powoduje to obdarzenie kadru (ujęcia) odmiennymi funkcjami i różne nasycenie znaczeniami elementów współtworzących poszczególne obrazy. W komiksie możliwe są obrazki przeładowane szczegółami, prezentujące akcję rozgrywającą się w kilku planach jednocześnie, ujawniającą szczegóły najważniejsze dla rozwoju zdarzeń w peryferyjnych obszarach kadru. W dziele filmowym podobne obrazy byłyby nieczytelne i z tego względu są one rozbijane na szeregi ujęć, prezentujących po kolei to, co w istocie rozgrywa się jednocześnie. [...] film, operując obrazami, może swobodnie ukazywać wykonywanie czynności, podczas gdy na rysunkach ich

⁵⁵ T. Groensteen, op. cit., s. 120.

⁵⁶ P. Gąsowski, op. cit., s. 44.

⁵⁷ Ibidem, s. 49.

⁵⁸ L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012, s. 21, [za:] P. Gąsowski, op. cit., s. 47.

dokonywanie się jest zawsze tylko sygnalizowane, a bezpośrednie następstwo działań postaci jest rozbijane przez konieczność wykreślenia ram poszczególnych kadrów⁵⁹.

W tym miejscu warto przywołać typologię Thierry'ego Groensteena z zakresu kompozycji planszy komiksowej. Wypracowane przez badacza nazewnictwo okaże się pomocne podczas analizowania poszczególnych przykładów. Każdy układ kompozycyjny komiksowej planszy jest zatem:

- **regularny** (wszystkie kadry mają równą wielkość, są uporządkowane w równych rzędach i kolumnach) bądź **nieregularny** (poszczególne kadry mają różne kształty i są rozmieszczone nierównomiernie na stronie) oraz
- **dyskretny** (klarowny i przewidywalny dla czytelnika, na co składają się: jednoznaczna kolejność odczytania kadrów, regularny i jednolity kształt kadrów, wyraźne oddzielenie od siebie poszczególnych kadrów) bądź **ostentacyjny** (przyciągający uwagę czytelnika poprzez: kadry o nieregularnych kształtach i rozmiarach, nakładanie się kadrów na siebie, niejednoznaczność kolejności ich odczytania)

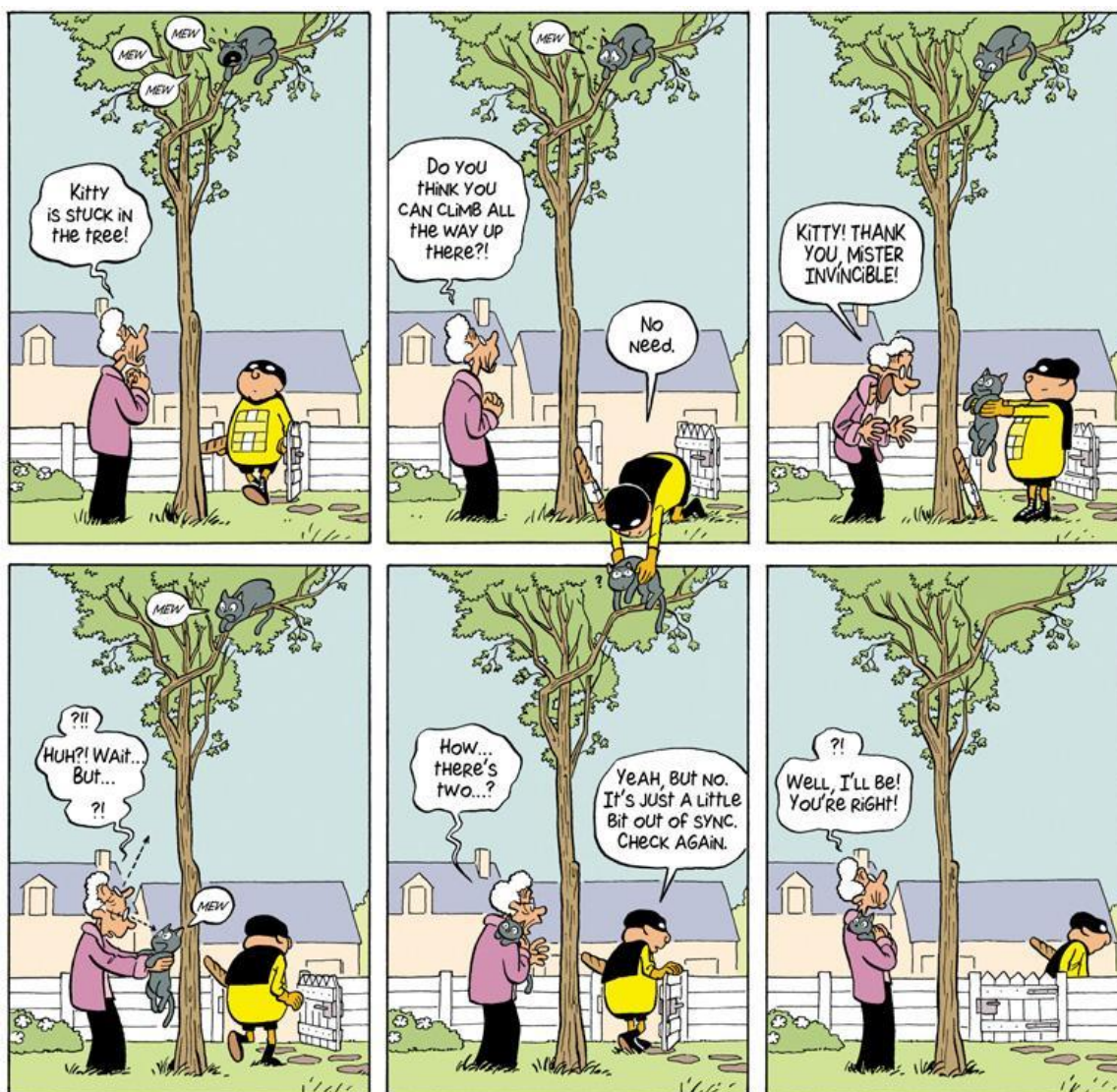
Dostrzeżenie znaczenia czynnika kompozycyjnego oraz rozwijania się w przestrzeni jako immanentnej cechy komiksu doprowadziło Groensteena do ukucia terminu „**system spatio-topiczny**” (*spatio-topical system*). Komiks jako medium potrafi bowiem budować znaczenie poprzez układ obrazów i (niekiedy bardzo skomplikowane) relacje między nimi.

Za przykład takich złożonych relacji może posłużyć seria *Mister Invincible*. Ten adresowany do młodszych czytelników komiks słynie z wykorzystywania spatio-topiczności medium w celach fabularnych. Wydawca reklamuje serię następującym sloganem:

Poznajcie Pana Niezwycięzonego — ma on niesamowitą moc zaginania przestrzeni i czasu... łamiąc zasady komiksu! Ramy kadru i strony nie są w stanie powstrzymać jego mocy! Jego niesamowity, twórczy intelekt zawsze podsunie mu najbardziej niesamowite rozwiązanie pozornie nieprzewycięzonych niebezpieczeństw! On naprawdę jest NIEZWYCIĘŻONY!⁶⁰.

⁵⁹ J. Szyłak, *Komiks i okolice...*, op. cit., s. 96.

⁶⁰ <https://www.magnetic-press.com/mr-invincible/> [dostęp: 23.09.2024].



Fot. 26 Fragment komiksu z serii *Mister Invincible*. Podstawą każdego odcinka jest kreatywne wykorzystanie spatio-topiczności medium komiksu.



Fot. 27 Scena omdlenia bohaterki w *The Wicked + The Divine*. Zwężający się stopniowo kadr symbolizuje utratę przytomności.

Każda z historii z udziałem Mistera Invincible opiera się na gagu polegającym na zabawie z komiksową formą. W jednej z nich bohater staje przed zadaniem ściągnięcia z drzewa kota starszej kobiety (Fot. 26). By tego dokonać sięga po nieszablonowe rozwiązanie: pochyla się i sięga po kota z kadru znajdującego się poniżej. W konsekwencji w dwóch kolejnych kadrach znajdują się dwa koty (jeden wciąż tkwiący na drzewie i jeden „z przyszłości”). W następnym kadrze superbohater odchodzi, podczas gdy skonsternowana staruszka trzyma kota na rękach i zastanawia się, co z drugim zwierzęciem. W tym samym momencie postać z kadru znajdującego się rząd wyżej chwyta kota i zabiera go do swojego kadru. Sekwencja kończy się kadrem, w którym znajduje się już tylko jeden kot – ten na rękach staruszki.

Cała ta krótka historia wiele traci na słownym opisie, gdyż jej sens zasadza się na relacjach przestrzennych między poszczególnymi kadrami i abstrakcyjnym humorze. Gdyby pokusić się o sfilmowanie tej fabuły, zapewne trzeba by przekształcić ją w historyjkę o podróży w czasie, aby oddać ideę stanowiącej jej podstawę pętli kauzalnej. Wykorzystano by zatem **tempo-topiczną**⁶¹ właściwość sztuki filmowej. Komiks zaś opiera się na grze z przestrzenią – historia ma sens, gdy czytelnik jest w stanie objąć wzrokiem całą sekwencję i równocześnie przyglądać się poszczególnym kadrom, dostrzegając relacje między nimi. Standardowy porządek lektury (od lewej do prawej, z góry na dół) okazuje się niewystarczający, musi dojść do dwóch równoległych odczytów: chronologicznego i achronologicznego (przejścia od górnego środkowego kadru do dolnego i z powrotem do górnego rzędu). Seria *Mister Invincible* słynie z zacierania granic między formą (układ kadrów) a treścią („łamanie zasad komiksu” jako supermoc bohatera). Co ciekawe, deklarowane przez wydawcę „łamanie zasad komiksu” nie jest w swej istocie przekroczeniem reguł medium, lecz kreatywnym wykorzystywaniem podstawowego tworzywa komiksu, jakim są relacje przestrzenne między serią obrazów.

Korzystanie ze spatio-topiczności komiksu nie musi być (i zazwyczaj nie jest) aż tak spektakularne jak w przypadku przywołanej serii. Bardziej typowego przykładu dostarcza scena omdlenia bohaterki komiksu *The Wicked + The Divine* (Fot. 27). Sekwencja składa się z sześciu kadrów, z których każdy jest coraz węższy, zaś ich kolorystyka sukcesywnie przechodzi od ciemnobrazowej w totalną biel, oddając stopniowe trwanie przytomności przez bohaterkę. Znaczenie budowane jest zatem nie tylko poprzez to, **co** przedstawiają poszczególne kadry, ale i **jak** to przedstawiają. Zabieg ten musiałby ulec metamorfozie,

⁶¹ Określenie to zaczerpnęłam od Tomasza Żaglewskiego, por. T. Żaglewski, *Gdy film...*, op. cit., s. 126.

gdyby sfilmować tę scenę, gdyż kształt filmowego kadru jest mniej podatny na przekształcenia. Na użytek kina zapewne zastosowano by konwencjonalny zabieg: P.O.V. bohaterki, w ramach którego obraz ulegałby stopniowemu rozmyciu i przechodzeniu do pełnej czerni. Oddano by w ten sposób subiektywny odbiór wydarzeń przez postać. Komiks pozwala natomiast na wykorzystanie przestrzeni w sposób bardziej abstrakcyjny – zwężenie kadru jest metaforą stopniowego tracenia przez bohaterkę kontaktu z rzeczywistością.

W kontraście, w odniesieniu do filmu (jak zostało już wspomniane) można posłużyć się pojęciem systemu tempo-topicznego. „Istotą obrazu filmowego jest **ruch**. Wiąże się on nierozzerwalnie z determinacją filmu przez **czas**” [podk. – K.S.]⁶². To właśnie możliwość obserwowania ruchu i wynikający z niej upływ czasu pozwala zakwalifikować film do mediów rozwijających się w czasie. Komiks natomiast zawsze jedynie symuluje ruch za pomocą serii statycznych obrazów, będąc w swej istocie (jak zostało już wykazane) „analizą ruchu”. Posługuje się w tym celu specyficznym dla siebie środkiem wyrazu, jakim są znaki dynamiczne. Co więcej, czas lektury komiksu (w przeciwieństwie do czasu projekcji filmu⁶³) jest kwestią wysoce indywidualną. W utworze filmowym wyszczególnić można trzy typy ruchu: ruch obiektów w kadrze, ruch kamery w stosunku do przestrzeni przedstawionej oraz ruch międzyklatkowy⁶⁴. Wojciech Birek zaznacza, że: „Komiks dysponuje tylko ostatnią z trzech wymienionych możliwości pokazania ruchu, wzbogaconą o czynnik kompozycyjny”⁶⁵. Dodaje przy tym zastrzeżenie, że „ruch międzyklatkowy” w komiksie jest pojęciem umownym – o ile bowiem zestawienie co najmniej dwóch klatków może przekazać czytelnikowi informację o ruchu obiektów, o tyle nigdy dosłownie nie zobaczy on ruchu⁶⁶. Przy tak umownym pojmowaniu ruchu, należałoby jednak uznać, że w komiksie możliwy jest również ruch obiektów w kadrze: po pierwsze poprzez wykorzystanie, wspomnianych już, linii dynamicznych⁶⁷, po drugie zaś dzięki zwielokrotnieniu obrazu postaci lub przedmiotu w ramach jednego kadru (Fot. 28, Fot. 29). Jakkolwiek zagadnienie pojmowania ruchu w komiksie pozostaje dyskusyjne, nie ulega wątpliwości, iż w medium tym niemożliwy jest dosłowny ruch obiektów.

⁶² W. Birek, op. cit., s. 90.

⁶³ Oczywiście czasem projekcji można manipulować (np. poprzez oglądanie filmu z funkcją przyspieszenia, bądź pauzowania i cofania). Zawsze istnieje natomiast zaprojektowany czas trwania utworu, który dla każdego „właściwego” seansu jest taki sam.

⁶⁴ W. Birek, op. cit., s. 90.

⁶⁵ Ibidem.

⁶⁶ Ibidem, s. 91.

⁶⁷ Badacz zakłada, że komiks dysponuje jedynie ruchem międzyklatkowym; jednocześnie w tym samym fragmencie tekstu wspomina o elementach takich jak *speed lines*.



Fot. 28 Kadr z *She-Hulk: Law and Disorder*, w którym bohaterki, odbywając rozmowę, przemieszczają się w ramach jednego, „długiego” kadru.



Fot. 29 Kadr z serii *Nightwing* przedstawiający walczącego bohatera. Rysownik sportretował poszczególne fazy ruchu dla wywołania iluzji poruszania się postaci w ramach pojedynczego kadru.

Nie oznacza to natomiast, że komiks nie jest w stanie oddać wrażenia upływu czasu. Wszak czas fabularny w utworze komiksowym nie zawsze pokrywa się z czasem lektury. Zdaniem Scotta McClouda:

Ucząc się czytania komiksów wszyscy musieliśmy się też nauczyć traktować czas przestrzennie, gdyż w świecie komiksu czas i przestrzeń są jednym i tym samym. Problem polega na tym, że nie ma standardowego przelicznika! W jednej sekwencji kilka centymetrów może przenieść nas z jednej sekundy do drugiej, a w innej – o sto milionów lat⁶⁸.

Oczywistym jest, że sceny dialogowe trwają co najmniej tyle czasu, ile potrzeba na wypowiedzenie wszystkich kwestii. Relacje czasowe można jednak oddawać na rozmaite sposoby, przede wszystkim poprzez: zawartość kadrów, ich liczbę, kształt oraz dookreślenia między kadrami⁶⁹.

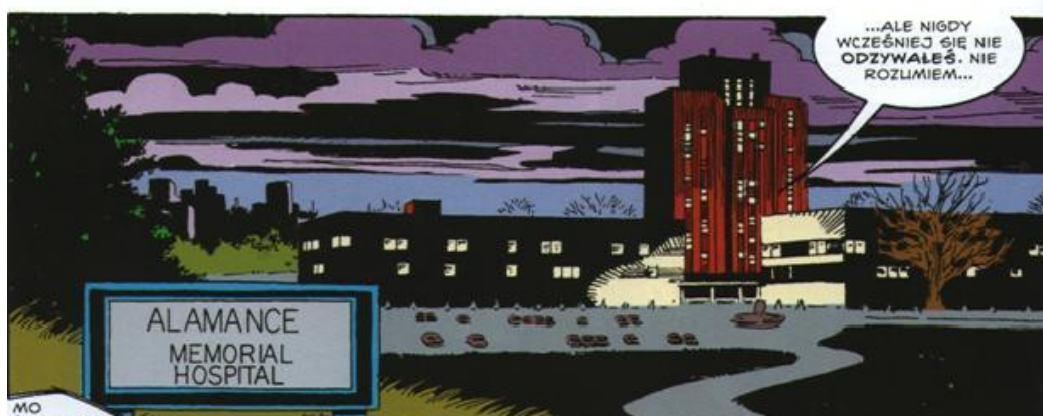
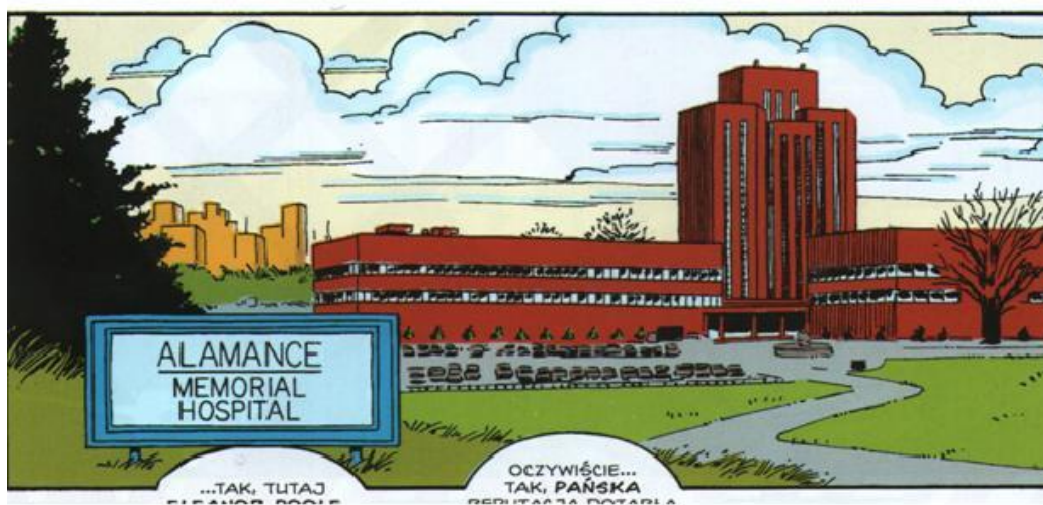
Za przykład operowania czasem w komiksie posłużyć może zabieg z serii *Doom Patrol* (zeszyt dziewiętnasty). Jego akcja rozgrywa się w przeciągu jednego dnia, który spędzamy wraz z bohaterami w szpitalu. By oddać upływ czasu, twórcy posłużyli się serią trzech kadrów o charakterze ujęć ustanawiających (Fot. 30). Każdy z nich przedstawia szpital (określa zatem miejsce akcji) w różnych porach dniach (poranek, popołudnie, wieczór). Ich umiejscowienie wewnątrz opowieści (na stronie szóstej, dwunastej i szesnastej), nie tylko pozwala czytelnikowi zorientować się w przestrzeni (do tego wystarczyłoby jedno takie ujęcie na początku historii), ale i przekazuje informację o planie czasowym (fabuła zamyka się w jednym dniu). Innym, konwencjonalnym zabiegiem związanym z operowaniem czasem jest umieszczenie w komiksie kadru przedstawiającego milczącego bohatera. W *Zaćmieniu* moment zamilknięcia postaci został zaakcentowany poprzez wykorzystanie dwóch niemal identycznych kadrów przedstawiających twarz bohatera: w pierwszym brak kwestii dialogowej, w drugim zaś twarz jest widoczna w zbliżeniu (Fot. 31). Czytelnik jest zmuszony zatrzymać się w procesie lektury, dzięki czemu cisza ma szansę należycie wybrzmieć.

Z racji tego, iż komiks jest medium z natury operującym przerysowaniem, możliwe jest w nim bardziej abstrakcyjne podejście do operowania czasem. W komiksie *Dla wspólnej korzyści* autorstwa Silvii Ziche (jest to jeden z komiksów z serii o Kaczorze Donaldzie) pojawia się sekwencja zawierania umowy między dwiema bohaterkami – Magiką DeCzar i Kaczencją (Fot. 32). By podkreślić, że druga z nich bardzo długo zastanawia się nad zawarciem paktu z czarownicą, twórczyni stosuje serię podobnych kompozycyjnie kadrów. Kaczencja toczy monolog wewnętrzny na temat racjonalności planu, zaś Magika

⁶⁸ S. McCloud, op. cit., s. 100.

⁶⁹ Ibidem, s. 102.

w tym czasie wykonuje w tle czynności oddające znudzenie długim czasem oczekiwania na odpowiedź: kręci młynek palcami, gra ze swoim krukiem w karty i w szachy, a na koniec wręcz zasypia. Przedstawienie czynności wykonywanych przez czarownicę, służy zatem nie tylko zaznaczeniu upływu czasu, ale i wywołaniu efektu komicznego poprzez odwołanie się do abstrakcyjnego humoru, z którego słynie włoska twórczyni komiksów.



Fot. 30 Seria kadrów z *Doom Patrol* w czytelny sposób oddaje upływ czasu.



Fot. 31 Dzięki zastosowaniu przez twórców *Zaćmienia* kadru pozbawionego warstwy słownej bohater na moment milknie.



Fot. 32 Przykład abstrakcyjnego podejścia do operowania czasem w komiksie *Dla wspólnej korzyści*.



Fot. 33 Jeden z licznych przykładów paralelnych kadrów w *Pulp*. Akcja każdego z nich rozgrywa się w innym planie czasowym.



Fot. 34 Finałowa sekwencja *Pulp*, w której oba plany czasowe płynnie się przenikają.

Każdy z wymienionych przykładów oddawania upływu czasu w komiksie dowodzi, że tworzywem tego medium jest operowanie przestrzenią. Co więcej, w każdym z nich mamy do czynienia z **ekwiwalencją graficzną**, czyli powielaniem układów graficznych. Wojciech Birek definiuje ten termin jako „relację odpowiedniości kompozycyjnej elementów graficzno-wizualnej struktury utworu komiksowego (składników kadrów, kadrów lub ich układów) w obrębie utworu bądź grupy utworów (serii, cyklu)”⁷⁰. Choć ekwiwalencja graficzna może występować również w dziele filmowym, dostrzeżenie jej często wymaga ponownego seansu bądź operowania na kopii cyfrowej, którą można dowolnie cofać i pauzować⁷¹. Natomiast podczas lektury komiksu, będącego medium spatio-topicznym, o wiele łatwiej zauważyć wszelkiego rodzaju powielenia układów graficznych. Ekwiwalencja graficzna w utworze komiksowym może odgrywać rolę analogiczną do filmowej stopklatki bądź *slow motion*⁷². Częściej jednak użycie jej służy wydobywaniu podobieństwa lub powtarzalności. W komiksie *Pulp*, którego akcja rozgrywa się w dwóch planach czasowych (lata 90. XIX wieku i lata 30. XX wieku), użycie podobnych obrazów w bliskim sąsiedztwie służy podkreśleniu westernowego charakteru wydarzeń rozgrywających się w przededniu drugiej wojny światowej (Fot. 33). Zabieg ten intensyfikuje się w finałowej sekwencji historii, w której oba plany czasowe płynnie się przenikają – nawet kolorystyka sceny z lat 30. zbliża się do tej z retrospekcji/fragmentów pulpowej historii pisanej przez bohatera (Fot. 34).

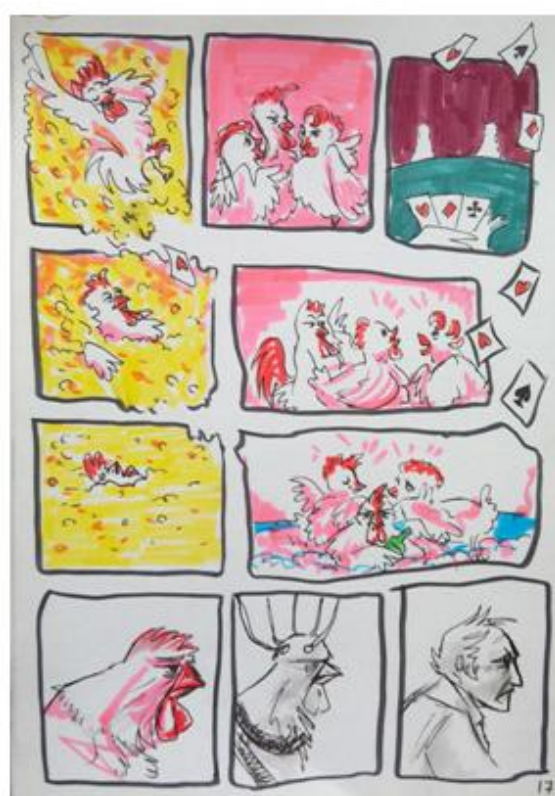
Posłużę się w tym miejscu jeszcze jednym przykładem ekwiwalencji graficznej. Pochodzi on z komiksu, który współtworzyłam w ramach maratonu 24-godzinnego rysowania komiksów w 2017 roku (*Pęknięte Jajo*). W jednym z epizodów historii o kurach i ich marzeniach chciałyśmy, wraz z rysowniczką, oddać monotonię życia pewnego koguta. W tym celu posłużyłyśmy się czarno-białą planszą składającą się z szesnastu prostokątnych kadrów, w ramach których poszczególne obrazy zostały powielone, z jedynie drobnymi zmianami (Fot. 35). Pierwszy kadr przedstawia piejącego koguta, drugi (narysowane w sposób uproszczony) kury siedzące na grzędzie, trzeci te same kury jedzące ziarno, zaś czwarty zachodzące za kurnikiem słońce. Ta sekwencja powtarza się trzy razy – z każdym kolejnym powtórzeniem zapał koguta słabnie. W ostatnim rzędzie dochodzi do przełomu: bohater postanawia odmienić swoje życie. Dwie następne plansze komiksu są kolorowe, zaś ich układ jest nieregularny i ostentacyjny, co odzwierciedla zerwanie postaci z rutyną oraz rzucenie się w wir rozrywki. Czwarta plansza, choć wciąż kolorowa, wraz z kolejnymi kadrami stopniowo

⁷⁰ W. Birek, op cit. s. 32.

⁷¹ Ibidem, s. 32–33.

⁷² J. Szylak, *Poetyka...*, op. cit., s. 71.

powraca do regularnego układu kadrów i traci kolory, zbliżając się estetycznie do pierwszej planszy – wieczna rozrywka staje się dla bohatera nowym rodzajem rutyny.



Fot. 35 Przykład zastosowania ekwiwalencji graficznej w celu oddania monotonii życia bohatera.

W przytoczonej sekwencji ekwiwalencja graficzna pozwala wydobyć kontrast między szarą codziennością a hulaszczym życiem, na które decyduje się bohater. Ponowne użycie ekwiwalencji w finale tego epizodu służy skonstruowaniu ironicznej puenty. Ponadto pierwsza plansza stanowi wyrazisty przykład różnicy między filmowym a komiksowym powtórzeniem. Jeśli czytać ją według chronologii zdarzeń, nasz wzrok powinien podążać poziomo – kierując się od kadru umiejscowionego skrajnie z lewej do tego znajdującego się skrajnie z prawej strony rzędu, by następnie przejść do pierwszego kadru (licząc od lewej strony) w kolejnym rzędzie, gdzie ów proces się powtarza, aż do końca strony. By jednak wydobyć całkowity sens sekwencji musimy przeczytać ją również pionowo – wtedy dostrzeżemy powtarzalność kadrów w ramach poszczególnych rzędów. Cały ten proces dokonuje się w głowie czytelnika w ciągu kilku (a być może nawet ułamków) sekund. W rezultacie możliwe jest symultaniczne odczytanie planszy poziomo i pionowo. Dwa systemy lektury nakładają się na siebie i dopiero ich synteza oddaje pełen sens sekwencji obrazów.

W przypadku filmu tego typu zabieg byłby niemożliwy. Reżyser może oczywiście zastosować podział kadru na mniejsze jednostki, jednak efekt takiego wydzielenia jest zgoła inny. Za przykład posłużyć może krótkometrażowy film Zbigniewa Rybczyńskiego *Nowa książka* (1975). W tym eksperymentalnym utworze obraz filmowy został podzielony na dziewięć mniejszych kadrów. Akcja każdego z nich rozgrywa się w innym miejscu, zaś technika filmowania przypomina ukrytą kamerę. Wydarzenia w ramach poszczególnych scenek nie mają złożonej dramaturgii – są to losowe momenty z życia codziennego (chłopiec grający w piłkę na podwórku, wewnątrz autobusu). Elementem spajającym poszczególne scenki w narracyjną całość jest postać mężczyzny w pomarańczowym płaszczu, który dokonuje zakupu tytułowej nowej książki. Bohater przemieszcza się pomiędzy kadrami, wchodząc w interakcje z innymi postaciami i otoczeniem. Seans *Nowej książki* porównać można do obserwowania nagrań z monitoringu.

Dzieło Rybczyńskiego dobitnie dowodzi, że film, w przeciwieństwie do komiksu, rozwija się w czasie, nie zaś w przestrzeni. Kluczowym aspektem jego odbioru jest bowiem symultaniczność obserwowanych zdarzeń. Widz, w trakcie seansu, nie jest w stanie uchwycić każdego szczegółu przestrzeni kadrowej. Dokładna analiza zawartości kadrów możliwa jest jedynie dzięki wstrzymaniu projekcji, jednak w tym procesie ginie aspekt temporalny – film traci właściwości filmowe, staje się fotosem.

Kończąc rozważania na temat spatio-topiczności komiksu wypada wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie składającym się na proces lektury: czytelnik nie jest w stanie

wyzolować pojedynczej ilustracji tak, aby nie widzieć jej w kontekście całej strony. Przewracając kartkę zawsze mimowolnie zobaczy ostatni kadr na stronie. Co więcej, odczytywanie obrazu w kontekście całej sekwencji stanowi istotę komiksu. Pod tym względem w utworze komiksowym trudniej budować napięcie narracyjne niż w filmie, w którym pewne wydarzenia można po prostu odwiec w czasie. Istnieją jednak sposoby budowania suspensu w komiksie, na czele z zastosowaniem **przerzutni międzyplanszowej**. Polega ona na rozbiciu sekwencji na różne strony tak, by ukryć pewne zdarzenia przed czytelnikiem i wywołać zaskoczenie po przewróceniu kartki⁷³. Sztandarowym przykładem przerzutni międzyplanszowej jest typ sekwencji, w ramach której ostatni kadr na stronie przedstawia bohaterów patrzących na kogoś/coś albo rozmawiających o kimś/czymś, kogo/czego czytelnik jeszcze nie widzi, zaś pierwszy kadr kolejnej strony (przeważnie zajmujący całą planszę – dla podkreślenia wagi „odkrycia”) przedstawia obserwowaną osobę lub obiekt. Tego rodzaju zabieg wykorzystany został w komiksie superbohaterskim *Krucjata dziecięca*, którego trzon fabularny stanowią poszukiwania Scarlet Witch przez drużynę złożoną z młodych herosów. Ostatni kadr na przedostatniej stronie zeszytu piątego przedstawia bohaterów debatujących nad tym, kto jest odpowiedzialny za ich nagłą teleportację (Fot. 36). U dołu kadru znajduje się dymek o treści: „Ja.”, którego źródło znajduje się poza kadrem. Po przewróceniu strony oczom czytelnika ukazuje się całostronicowa plansza przedstawiająca Wandę Maximoff (Fot. 37). Bohaterka ma na sobie swój superbohaterski kostium i po raz pierwszy w tej serii używa mocy. Dla wzmocnienia doniosłości chwili pseudonim bohaterki (Scarlet Witch) jest zapisany powiększoną czcionką przypominającą tę, którą zapisuje się tytuły serii komiksowych.



Fot. 36 Przykład przerzutni międzyplanszowej z *Krucjaty dziecięcej*...

⁷³ W. Birek, op. cit., s. 44.



Fot. 37 ... czytelnik poznaje tożsamość tajemniczej postaci dopiero po przewróceniu kartki.

Źródła różnic w mechanizmie odbioru komiksu i filmu upatruję w dwóch parach opozycyjnych właściwości każdego z mediów: subiektywnej percepcji i mechanicznej rejestracji jako tworzywa oraz spatio-topiczności i tempo-topiczności.

Rzeczywistość komiksowa zawsze pozostaje rzeczywistością wykreowaną, jedynie naśladującą (w większym lub mniejszym stopniu) świat materialny. Film, niezależnie od włożonego przez twórcę pierwiastka kreacyjnego, z technicznego punktu widzenia stanowi zapis zastanej rzeczywistości (w większym lub mniejszym stopniu przetworzonej). Lektura komiksu wymaga od odbiorcy zaangażowania innego rodzaju procesów kognitywnych niż

seans filmu. Pierwszej z tych czynności towarzyszy o wiele intensywniejszy proces tworzenia obrazów mentalnych oraz wymaga ona, co do zasady, większych kompetencji kulturowych.

Rozwijanie się medium w czasie bądź przestrzeni równie silnie wpływa na sposób odbioru. W przypadku filmu możliwe jest tylko jedno właściwe, chronologiczne odczytanie. Lektura komiksu natomiast nie jest linearna – ścieżka, którą podąża wzrok czytelnika, bywa kręta, a niekiedy w praktyce inna, niż ta zaprojektowana przez twórcę. W komiksie możliwe jest budowanie skomplikowanych relacji przestrzennych (a co za tym idzie: czasowych) między poszczególnymi obrazami. Oczywiście, twórca filmu może eksperymentować z chronologią zdarzeń, jednak projekcja filmowa jest zjawiskiem raz zdefiniowanym – identycznym dla każdego odbiorcy (choć już same doznania i odbiór dzieła są kwestią wysoce indywidualną).

Zrozumienie obu opisanych zależności pozwala dostrzec przyczyny odrębności arsenału środków wyrazu każdego z badanych mediów.

4. Na pograniczu mediów – filmowość komiksu

Mając za sobą prześledzenie wspólnych korzeni filmu i komiksu oraz zasadniczych różnic w sposobie percepcji obu mediów, proponuję, by przyjrzeć się sztuce komiksowej przez pryzmat jej filmowości. Twórcy komiksów nierzadko świadomie adaptują techniki opowiadania obrazem wypracowane na gruncie kina. W efekcie, w odniesieniu do komiksu możliwe jest mówienie o zmianie parametrów kadrowania, rytmizacji sekwencji kadrów na wzór montażu filmowego czy sugerowaniu ruchu poprzez montaż międzykadrowy. Celem twórców komiksu nigdy nie jest jednak proste naśladowanie filmu, lecz tworzenie iluzji ruchu i upływu czasu w medium z natury statycznym. Prześledzenie strategii adaptowania filmowych technik pozwoli dostrzec, w jaki sposób komiks rozwija własny quasi-filmowy język, zachowując przy tym autonomię medium.

W ramach refleksji nad filmowością komiksu proponuję przyjrzenie się następującym obszarom:

- różnica w definiowaniu kadru na potrzeby każdego z mediów,
- praca kamery i jej komiksowe odpowiedniki,
- montaż komiksowy,
- sposoby obrazowania dźwięku w komiksie.

4. 1. Kadr komiksowy – kadr filmowy?

Choć intuicyjnie wydawać by się mogło, że sztuka filmowa i komiksowa dzielą ze sobą pojęcie kadru, nie jest ono tożsame dla obu mediów. W odniesieniu do komiksu poprzez „kadr” rozumieć należy pojedynczy „obrazek narracyjny”⁷⁴, najmniejszą jednostkę znaczeniowo-narracyjną. Ciąg takich obrazków układa się w opowieść narracyjną, czyli komiks. Paweł Gąsowski tak postrzega podobieństwo między komiksowym i filmowym kadrem: „nie tylko stanowią one **podstawową jednostkę organizacyjną** swoich dziedzin, ale i **budują znaczenia w oparciu o współtworzoną przez siebie sekwencję**” [podkr. – K.S.]⁷⁵. Choć z technicznego punktu widzenia film składa się z serii kadrów, za odpowiednik komiksowego kadru należy uznać filmowe **ujęcie**. Kadr filmowy, rozumiany jako „najmniejsza jednostka **statyczna** filmu, jedna klatka naświetlonej taśmy”⁷⁶, jest bowiem częstką niedostrzegalną dla ludzkiego oka. Z racji iż, jak zostało już wykazane, film rozwija się w czasie, pojedynczy, niewyodrębnialny w procesie oglądu całości dzieła obraz trudno uznać za najmniejszą jednostkę organizacyjną medium. Ujęcie natomiast jest najmniejszą niepodzielną jednostką filmową dostrzegalną dla ludzkiego oka, „pojedynczym, niezakłóconym przez montaż obrazem”⁷⁷, nakręconym z zachowaniem jedności czasu, miejsca i akcji⁷⁸. Montaż ujęć prowadzi zaś do powstania narracji, a w szerszej perspektywie – filmu.

Słowo „kadr” bywa również wykorzystywane w celu opisania fizycznej ramy filmowej diegezy (coś znajduje się „w kadrze” bądź „poza kadrem”). Jednak i w tym aspekcie dostrzegalna jest kolosalna różnica między medium filmu a komiksu. Kadr filmowy ma określony format (zapisywany za pomocą proporcji jego wysokości do szerokości), który jest nieprzekraczalny – postać nigdy nie wyjdzie poza fizyczne ramy filmowego obrazu⁷⁹. Komiks natomiast chętnie eksploruje granice ram kadru, pozwalając postaciom na opuszczanie pojedynczego obrazka, zmieniając parametry kadrowania lub wręcz burząc ramy kadru. Znany przykładem ostatniego z wymienionych zabiegów jest odcinek komiksu *Little*

⁷⁴ C. Moliterni, *Narrative technique*, „Graphics” 1972/1973, nr 159.

⁷⁵ P. Gąsowski, op. cit., s. 110.

⁷⁶ J. Płażewski, *Język filmu*, Warszawa 1982, s. 12.

⁷⁷ D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2021, s. 568.

⁷⁸ J. Łotman, *Semiotyka filmu*, tłum. J. Faryno, T. Miczka, Warszawa 1983.

Łotman wymienia czwartą jedność – stałą odległość kamery od przedmiotu, jednak nie jest ona parametrem konstytutywnym ujęcia (kamera może wykonywać – i często wykonuje – ruch w ramach ujęcia).

⁷⁹ Mam tu na myśli dosłowne „wyjście” z ekranu. Przypadkiem granicznym są filmy 3D, w których *de facto* dochodzi do przekroczenia ramy kadru.

Sammy Sneeze Winsora McCaya, w którym kichnięcie chłopca powoduje rozpad otaczających ilustrację ram (Fot. 38). Jest to zabieg praktycznie nieprzekładalny na język filmu.



Fot. 38 Gag z komiksu *Little Sammy Sneeze* polegający na „zburzeniu” ram kadru przez kichnięcie bohatera.

Innego rodzaju przykładu dostarcza jednostronicowa historia *Klaustrofobia* autorstwa Marka Regnera opublikowana w piątym numerze *Zeszytów Komiksowych* (Fot. 39). Anonimowy bohater przełamuje czwartą ścianę poprzez zwrot do czytelnika, w którym wyraża świadomość bycia postacią komiksową. Mężczyzna ubolewa nad faktem, że nie będzie mógł zostać z odbiorcami na dłużej, gdyż cierpi na klaustrofobię, a ramy komiksu są dla niego zbyt ciasne. Dwa ostatnie kadry przedstawiają ściśniętego w nich mężczyznę (jeden obraz podzielony na dwa kadry). Forma komiksu silnie współgra z treścią. Filmowy odpowiednik takiego zabiegu musiałby się opierać na stopniowej zmianie parametrów kadrowania (zawężenie kadru) albo ruchu kamery (operowanie zbliżeniem). Technikę zawężania kadrów wielokrotnie stosuje Darren Aronofsky w *Requiem dla snu* (2000), w scenach narkotycznych wizji bohaterów, tworząc efekt klaustrofobii i psychologicznego uwięzienia (Fot. 40). Inną zbliżoną techniką jest wykorzystanie *dolly shot*, czyli najazdu (odjazdu) kamery przy jednoczesnym skróceniu (wydłużeniu) ogniskowej obiektywu, powodującym tzw. efekt *vertigo* (Fot. 41). Komiks umożliwia natomiast skonstruowanie abstrakcyjnego przekazu bez zmiany parametrów kadrowania, przy pomocy regularnego

i dyskretnego układu ilustracji. Należy również zaznaczyć, że kadr filmowy niemal zawsze (poza nielicznymi przypadkami filmów eksperymentalnych) zachowuje prostokątny kształt. Kadr komiksowy może przybrać kształt absolutnie dowolny – jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia twórcy.



Fot. 39 Komiks *Klaustrofobia*. Ramy kadru stają się pułapką dla bohatera.



Fot. 40 W *Requiem dla snu* stopniowe zawężanie kadru wraz z kolejnymi cięciami koresponduje z popadaniem w obłęd bohaterki granej przez Ellen Burstyn.



Fot. 41 Słynny przykład zastosowania efektu vertigo w filmie *Szczęki* (reż. Steven Spielberg, 1975). Najazd kamery, któremu towarzyszy skrócenie ogniskowej obiektywu, wywołuje charakterystyczny, niepokojący wizualny efekt ruchu statycznego obrazu.

Podsumowując powyższe rozważania terminologiczne, za odpowiednik komiksowego kadru należy uznać filmowe ujęcie. Jak zauważa Jerzy Szyłak:

Na ogół kadr komiksowy pełni tę samą funkcję, co ujęcie w filmie: **pokazuje z jednego punktu widzenia fragment akcji rozgrywający się w jednym czasie i miejscu z udziałem stałej liczby osób**. Z tego względu można w jego opisie stosować terminy „plan” i „ujęcie” (w znaczeniu punktu ustawienia kamery: ujęcie na wprost, z góry, z boku, z „żabiej” perspektywy itp.) służące opisowi ujęć (fragmentów akcji widzianych z jednego punktu)⁸⁰ [podkr. – K.S.].

⁸⁰ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 45.

Moją wątpliwość budzi kryterium stałej liczby osób obecnych w ujęciu. W przypadku filmu nie jest to element konstytutywny ujęcia, zaś w przypadku komiksu, ze względu na statyczność obrazu, jest to reguła. Z tych samych względów punkt widzenia fragmentu akcji w komiksowym kadrze pozostaje niezmienny, co nie jest regułą w odniesieniu do filmowego ujęcia (kamera może się przemieszczać oraz zmieniać ogniskową). Mimo to kadr komiksowy rzeczywiście pełni funkcję silnie zbliżoną do ujęcia filmowego, stąd należy go traktować jako najbliższy odpowiednik.

4.2. „Praca kamery”

Podążając za myślą Jerzego Szyłaka, proponuję, by w odniesieniu do zmieniających się typów kadrowania w obrębie jednej sceny komiksowej używać określenia „praca kamery”. Choć w dosłownym sensie medium komiksu nie posługuje się kamerą, przywoływany zabieg przywodzi na myśl zmianę parametrów kadrowania w filmie wynikającą ze zmiany pozycji i ogniskowej aparatu rejestrującego.

Komiksową techniką, która w najbardziej oczywisty sposób przywodzi na myśl pracę filmowej kamery, jest operowanie zmiennymi **kątami widzenia**. Podobnie jak w filmie, ujęcia z kąta prostego (kamera na wysokości wzroku) są najbardziej neutralne znaczeniowo, **ujęcia z niskiego kąta** służą monumentalizacji postaci/obiektu, zaś **ujęcia z wysokiego kąta** oddają poczucie słabości i podporządkowania. Technika naprzemiennego operowania niskimi i wysokimi kątami widzenia jest często wykorzystywana w komiksach superbohaterkich, gdyż stanowi czytelną wizualną reprezentację rozkładu sił w walce. W komiksie *Invincible*, w scenie kończącej zacieklą walkę, pokonany superbohater przedstawiany jest w ujęciach z wysokiego kąta, zaś górujący nad nim przeciwnik jest monumentalizowany poprzez ujęcie z kąta niskiego (Fot. 42).

Innym komiksowym zabiegiem z zakresu operowania kątem widzenia, który przyrównać można do pracy filmowej kamery, jest dynamizacja sceny poprzez **przekrzywienie kadru**. Technika ta jest szczególnie często stosowana w scenach walki bądź pościgu, gdyż wprowadza chaos kompozycyjny i podkreśla gwałtowność akcji. Uzyskuje się tym samym efekt zbliżony do filmowania sceny akcji kamerą z ręki. W komiksie, który z natury jest medium statycznym, taki zabieg pozwala oddać wrażenie ruchu oraz towarzyszące wydarzeniom napięcie, a także prowadzi wzrok odbiorcy w sposób bardziej dynamiczny, szarpany (Fot. 43).



Fot. 42 Scena z komiksu *Invincible* – kąt widzenia oddaje nierównowagę sił między walczącymi stronami. By podkreślić skalę obrażeń, jakich doznał Mark Grayson, zastosowano ekwiwalencję graficzną, oddającą upływ czasu (bohater, mimo zmieniającej się pory dnia, pozostaje w bezruchu).



Fot. 43 Scena pościgu z komiksu *Fatale*. Przekrzywienie poszczególnych kadrów w połączeniu z żywą kolorystyką pozwala zdynamizować scenę tak, by przypominała filmową scenę akcji.

Bodaj najpowszechniejszym typem pracy kamery w komiksie jest **najazd/odjazd**. Pierwszy z nich prowadzi do zbliżenia i w oczywisty sposób służy skupieniu uwagi czytelnika na jakimś szczególe inscenizacji. Drugi zaś skutkuje oddaleniem i pozwala osadzić sytuację w szerszym kontekście inscenizacyjnym. Typowym przykładem zastosowania najazdu w komiksie jest przejście z ujęcia ustanawiającego (przeważnie na początku zeszytu lub w momencie wprowadzenia nowej lokacji) do ujęć w planie bliższym. Rysownik, podobnie jak operator w filmie, przekazuje czytelnikowi informację o tym, gdzie rozgrywa się akcja, by następnie przejść płynnie do właściwej sceny. W ramach filmu w miejsce najazdu kamery można zastosować cięcie montażowe między ujęciem w planie dalszym a tym w planie bliższym. Tego rodzaju montaż eliptyczny opiera się na założeniu, że widz będzie w stanie połączyć ze sobą dwa różne obrazy w narracyjną całość. W komiksie, ze względu na umowność ruchu międzykadowego, często niemożliwe jest jednoznaczne stwierdzenie, czy rysownik projektował scenę tak, by oddawała stopniowy najazd/odjazd kamery, czy połączył ze sobą kadry na zasadzie filmowego montażu. W przypadku przywołanych już scen z *Doom Patrolu* (Fot. 30) prawdopodobnie mamy do czynienia z odpowiednikiem filmowego zbliżenia za pomocą montażu (po ujęciu ustanawiającym następuje ujęcie z wnętrza szpitala, bez płynnego przejścia między nim poprzez dodatkowe ujęcie). Niekiedy jednak majoryzacja w komiksie odbywa się poprzez zabieg bardziej przypominający filmowy najazd kamery.

Przykładu oddalenia poprzez odpowiednik odjazdu dostarcza komiks *Y: Ostatni z mężczyzn*. W zeszycie czterdziestym ósmym pojawia się ujęcie przedstawiające dach budynku utrzymanego w stylu cechującym budownictwo krajów azjatyckich (Fot. 44). Kolejne ujęcie przedstawia ten sam budynek, w dalszym planie. W kadrze widoczny jest teraz szyld „Manns Chinese”. Trzecie ujęcie przedstawia opartą o drzewo bohaterkę, Azjatkę, stojącą przed budynkiem. Całość tego zabiegu opiera się na wprowadzeniu czytelnika w błąd. Początkowo wydawać by się mogło, że akcja rozgrywa się w kraju azjatyckim. Stopniowo okazuje się, że miejscem akcji jest amerykańskie miasto, a „azjatycki” budynek okazuje się zlokalizowanym w Los Angeles kinem Mann’s Chinese Theatre (obecnie: Grauman’s Chinese Theatre). Dodatkowego znaczenia tej sekwencji dodaje kontekst fabularny: jest to retrospekcja z czasów młodości Allison Mann, córki japońskiego naukowca i chińskiej chirurżki. Młoda kobieta w ramach buntu wobec ojca wyrzeka się jego nazwiska (Matsumori) i przyjmuje nazwisko zaczerpnięte od nazwy miejsca silnie związanego z amerykańską kulturą. „Odjazd kamery” został w tej scenie wykorzystywany w celu podważenia oczekiwań odbiorcy. Gdyby rysownik pominął środkowe ujęcie tej sekwencji, w umyśle czytelnika

dokonywałyby się cięcie montażowe. Stopniowe oddalenie powoduje natomiast, że wzrok odbiorcy wykonuje pracę zbliżoną do oddalającej się od obiektu kamery.



Fot. 44 Przykład płynnego „odjazdu kamery”, który wprowadza czytelnika w błąd (Y: Ostatni z mężczyzn).



Fot. 45 Bezkresny pejzaż Dzikiego Zachodu w *Wounded* – element silnie kojarzony z konwencją westernu.

Ze zbliżeń i oddaleń szczególnie chętnie korzystają twórcy komiksów utrzymanych w konwencji westernu. W *Wounded* autorstwa Mikołaja Spionka bezkresny pejzaż Dzikiego Zachodu staje się właściwie pełnoprawnym bohaterem historii i jest silnie skorelowany z postacią głównego bohatera serii – samotnego kowboja poszukującego zemsty na swoich oprawcach. W filmowych westernach protagonista często filmowany jest na tle krajobrazu, co ma podkreślić jego związek z naturą. Wedle analizy strukturalnej westernu autorstwa Willa Wrighta to właśnie „bohater” (w kontraście do złoczyńców i społeczeństwa) jako jedyny

posiada silny związek z ziemią w jej naturalnym stanie (*wilderness*), co znajduje odzwierciedlenie w filmowaniu go na tle bezkresnego pejzażu⁸¹. Zabieg ten jest konsekwentnie wykorzystywany przez Spionka w *Wounded*. Pojawieniu się Billy’ego Standforda często towarzyszy pewien rodzaj celebracji przestrzeni, która odbywa się za pomocą serii zbliżeń i oddaleń (Fot. 45). Rysownik nie tylko przekazuje w ten sposób informację o miejscu akcji, ale i podkreśla związek bohatera z naturą, a także wynosi krajobraz do rangi równoprawnego bohatera westernowej historii.

Specyficzną dla sztuki komiksowej odmianą najazdu jest **kadrowanie detali**. W scenie z czternastego zeszytu *Sandmana* bohaterowie toczą rozmowę, w trakcie której uwagę jednego z nich przyciąga przechodząca obok kobieta. Dla zobrazowania tej sytuacji rysownik otoczył głowę bohaterki okręgiem, do którego prowadzi prosta linia wychodząca z oczu bohatera, symbolizująca linię wzroku (Fot. 46). Dodatkowo zastosowany został kontrast kolorystyczny: cała ilustracja jest utrzymana w wyblakłych barwach, zaś kolory wewnątrz okręgu są żywe. Uważę czytelnika od pierwszej chwili przyciąga obiekt spojrzenia mężczyzny. Zabieg ten, ze względu na swą czytelność, jest dość konwencjonalny i chętnie wykorzystywany przez twórców komiksów, by w ramach jednej ilustracji zwrócić uwagę czytelnika na detal.



Fot. 46 Kadrowanie detalu poprzez fokalizację w komiksie *Sandman*.

⁸¹ P. Fabiś, *Zawsze błędzić pośród wiatrów. Analiza strukturalna westernu*, Poznań 2020, s. 47.

Inny typ kadrowania detalu opiera się na **umieszczeniu mniejszych kadrów wewnątrz jednego dużego kadru**. Przykładu takiego zabiegu dostarcza scena z czternastego zeszytu serii *Hawkeye. Kate Bishop*. Jeden z kadrów przedstawia mentora tytułowej bohaterki, Clintona Burtona, sięgającego do lodówki po mrożony groszek, który chce przyłożyć do obolałego po walce ciała (Fot. 47). Wewnątrz tej ilustracji znajdują się dwa mniejsze kadry: jeden obrazujący przykładanie mrożonki do rany, drugi uśmiechniętą twarz Burtona. Choć oba kadry przynależą do większej ilustracji, fragmenty akcji nie rozgrywają się równocześnie, a po kolei (sięgnięcie do lodówki, użycie groszku, ulga). Specyfika tego zabiegu polega na wykorzystaniu spatio-topiczności komiksu, która umożliwia równoczesne ukazanie zdarzeń nierozgrywających się w tym samym czasie. Jest to przykład kolejnego zabiegu konwencjonalnego dla sztuki komiksowej.

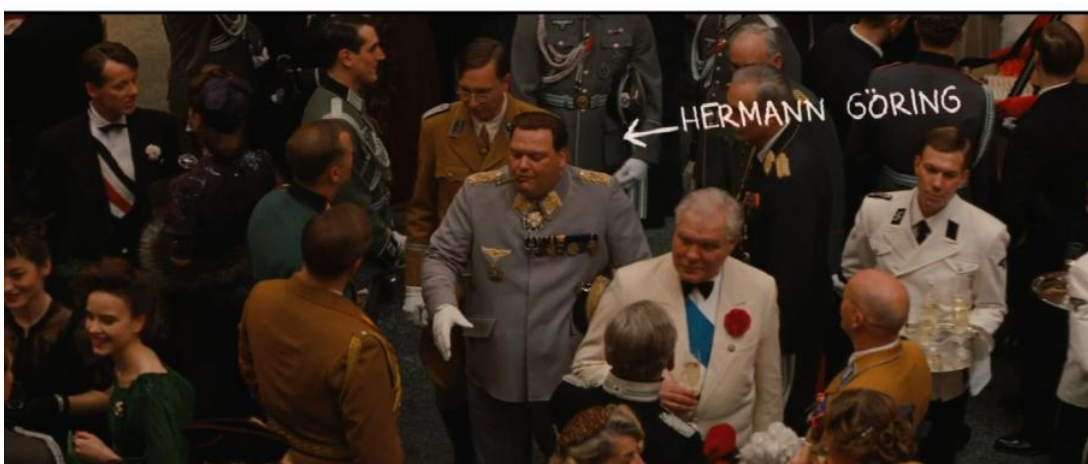
Ostatni przykład pochodzi z tego samego komiksu. Przez całą serię przewija się motyw wizualny, który ma na celu oddanie punktu widzenia bohaterki podczas prowadzenia obserwacji. Gdy Kate przygląda się otoczeniu, poszukując potencjalnie podejrzanych elementów i zachowań, poszczególne fragmenty ilustracji są otoczone fioletową tarczą strzelniczą (Fot. 48). Takie wizualne wyszczególnienie „celów” koresponduje z supermocą bohaterki (jest ona wybitną łuczniczką) oraz kolorem jej stroju. Zabieg ten sprawia, że czytelnik musi najpierw objąć wzrokiem całą ilustrację, by następnie wodzić spojrzeniem po poszczególnych, wyróżnionych elementach i być może na końcu ponownie przyjrzeć się całości. Przy filmowaniu tej sceny zapewne wykorzystano by technikę P.O.V. i jazdę kamery, stopniowo przemieszczającej się od jednego obiektu obserwacji do kolejnego (być może przy użyciu filtra z fioletową tarczą). Przykładem tego typu zabiegu jest scena z *Bękartów wojny* (reż. Quentin Tarantino, 2009), w której Shosanna przygląda się uczestnikom premiery filmu (naprzemienne ujęcia na twarz bohaterki i P.O.V. oraz niediegetyczne napisy identyfikujące poszczególnych nazistów) (Fot. 49). Ponownie należy zauważyć, że materia filmu jest ruch (obiektów w kadrze, kamery i międzyujęciowy) i to na nim opiera się przywołany zabieg. Twórca komiksu natomiast zmusza czytelnika do ruchu (gałek ocznych) poprzez przemyślaną kompozycję przestrzeni kadrowej w ramach statycznego obrazu.



Fot. 47 Kadrowanie detalu poprzez serię mniejszych kadrów umieszczonych wewnątrz większej ilustracji w komiksie *Hawkeye*. Kate Bishop.



Fot. 48 Kadrowanie detalu korespondujące ze sposobem postrzegania rzeczywistości przez bohaterkę (Hawkeye. Kate Bishop).



Fot. 49 Scena z *Bękartów wojny*: P.O.V. Shosanny (Mélanie Laurent) przyglądającej się zaproszonym na pokaz filmowy nazistom.

„Praca kamery” w medium komiksu jest zjawiskiem wysoce umownym. Owa umowność ruchu wewnątrz- i międzykadrowego zmusza twórców do szukania kreatywnych sposobów sterowania wzrokiem czytelnika, w celu ożywienia statycznych obrazów. Wiele z tych zabiegów jest dziś silnie skonwencjonalizowanych i utrwalonych w praktyce rysowniczej. Odpowiedni kąt widzenia pozwala wydobyć ze sceny dodatkowe znaczenia lub dodać jej dynamiki. W zakresie technik zbliżenia i oddalenia obrazu komiks z jednej strony silnie czerpie z języka filmu, z drugiej zaś wykształcił własny wachlarz środków wyrazu wynikający ze spatio-topiczności medium. Należy przy tym zaznaczyć, iż w przeciwieństwie do filmu w komiksie zawsze istnieje czynnik, nad którym twórca nie ma pełnej kontroli: ścieżka wzroku czytelnika, nierzadko niepokrywająca się z tą zaprojektowaną przez rysownika.

4.3. Montaż

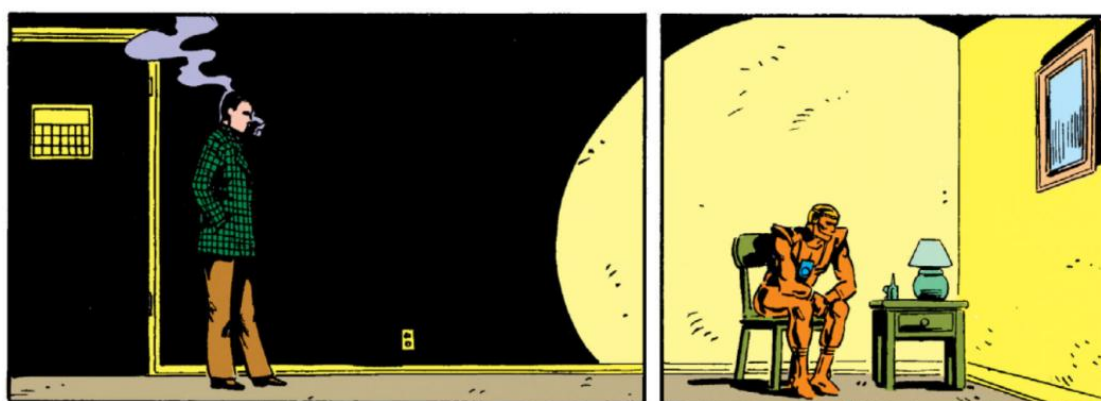
Kolejną cechą wspólną badanych przeze mnie mediów jest fakt, iż oba „opierają konstrukcję swoich wypowiedzi na montażu (następstwie i zestawieniu) obrazów i uciekają się do podobnych rozwiązań”⁸². Nie sposób wyszczególnić wszystkich możliwych zabiegów montażowych, jakimi posługują się twórcy komiksów – ponownie: jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia twórcy. Proponuję natomiast prześledzenie trzech najczęściej stosowanych i najbardziej rozpoznawalnych zabiegów, które są, w mojej opinii, szczególnie atrakcyjne badawczo i reprezentatywne dla zilustrowania zagadnienia montażu komiksowego. Są to: **podział na kadry w obrębie jednej sceny**, **polityk (jako odpowiednik montażu wewnątrzkadrowego)** oraz **ekwiwalencja graficzna**. Pierwszy z wymienionych zabiegów jest specyficzny dla medium komiksu, zaś dwa pozostałe czerpią z dokonań filmu.

Podział jednego obrazu na części, z których każda stanowi odrębny kadr to zabieg, który niewprawnemu oku może się wydawać zbędny. Na odczytanie tego, co znajduje się na ilustracji, nie wpływa przecież podzielenie jej na mniejsze części. Gdy jednak pochylić się nad konkretnym przykładem użycia tego zabiegu, łatwo dostrzec sens takiego wydzielenia. W scenie z dziewiątego zeszytu *Sandmana* dwie bohaterki (matka i córka) odbywają wspólną podróż samolotem. Ilustracja przedstawiająca trzy siedzenia (córka, puste miejsce, matka) została podzielona na trzy symetryczne kadry (Fot. 50). Większość wypowiedzianych kwestii została zapisana w środkowym kadrze. Puste siedzenie między bohaterkami oddaje dzielący je dystans. Rysownik poszedł jednak o krok dalej i oddzielił kobiety podwójną ramą kadru (z prawej i lewej strony pustego fotela). Co więcej, kwestie wypowiedziane przez Rose w swoim kadrze, nie spotkają się z odpowiedzią ze strony matki. Analogicznie zdanie wypowiedziane przez Mirandę (zapisane w jej kadrze) nie prowadzi do podjęcia przez córkę dialogu (choć matka zwraca się do niej bezpośrednio). Miejscem spotkania obu kobiet jest puste siedzenie – to tutaj odbywa się banalny dialog na temat zapinania pasów i nieprzyjemnego zapachu z ust. Rysownik posługuje się równocześnie hiperbolą (z wielokrotniony komunikat o izolacji bohaterek) oraz ironią (puste miejsce jako jedyna przestrzeń do dialogu). Komunikat ten nie byłby pełny, gdyby zrezygnować z wyraźnego podziału sceny na mniejsze kadry.

⁸² J. Szylak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 69.



Fot. 50 Podział kadrów i ich kompozycja oddaje dystans między matką a córką (*Sandman*).



Fot. 51 W scenie z *Doom Patrolu* pusta przestrzeń między bohaterami jest bardziej dojmująca dzięki przemyślanemu kadrowaniu.

Innego przykładu obrazowania samotności poprzez przemyślany podział sceny na mniejsze kadry dostarcza *Doom Patrol*. Moment milczenia w trakcie rozmowy Willa Magnusa i Cliffa Steele'a został zobrazowany za pomocą jednej ilustracji z niesymetrycznym podziałem na dwa kadry (Fot. 51). Magnus znajduje się w szerszym kadrze. Przed bohaterem roztacza się dojmująca pustka pomieszczenia, która stanowi metaforę dystansu między mężczyznami. Steele siedzi odwrócony plecami do przyjaciela, tuż przed sobą mając jedynie stolik i ścianę. Bohater znajduje się w węższym kadrze, wypadającym w kontraście do poprzedniego jako bardziej klaustrofobiczny. Decyzja o podziale ilustracji i to w konkretnym miejscu, pozwala wydobyć ogrom samotności mężczyzny uwięzionego w ciele robota.

Ostatni przykład ponownie pochodzi z *Sandmana*. Gdy rodzeństwo Nieskończonych – Sen i Śmierć – przenosi się w czasie do średniowiecza i postanawia wtopić się w otoczenie poprzez przystające do epoki stroje. Kadr przedstawiający średniowieczną karczmę zawiera

w sobie dwa mniejsze kadry – w jednym z nich znajduje się Sen, w drugim Śmierć (Fot. 52). Choć tło obu kadrów przystaje do większej ilustracji, postacie „nie istnieją” poza granicami kadru. Zabieg ten oddaje nieprzystawalność przedwiecznych bytów do materialnego świata – równocześnie są w nim i ich nie ma. Opis słowny nie oddaje złożoności ilustracji, która działa na zasadzie iluzji optycznej – nie da się jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy mniejsze kadry są częścią większego, czy też stanowią odrębny byt.



Fot. 52 Scena z *Sandmana*: Śmierć i Sen równocześnie są i nie są obecni w materialnej rzeczywistości.

Choć każdy z powyższych przykładów opiera się na innego typu zarządzaniu przestrzenią, łączy je świadome wykorzystanie spatio-topiczności komiksu w celu wzmocnienia przekazu. Żaden z nich nie jest przekładalny na język filmu. Podział na kadry w obrębie jednej sceny jest typem montażu, który możliwy jest wyłącznie w medium komiksu.

Innym rodzajem komiksowego zabiegu montażowego jest wspomniany polityk, czyli kadr przedstawiający obiekt (obiekty) poruszający się na „ciągłym tle”⁸³. W polityku upatruję odpowiednik filmowego montażu wewnątrzkadrowego, czyli zabiegu polegającego na „realizowaniu sceny w jednym długim ujęciu, tzw. master shocie, w którym przedstawia

⁸³ S. McCloud, op. cit., s. 115.

się akcję bez cięć, za pomocą odpowiedniej inscenizacji i organizacji ruchu obiektów i kamery względem nich”⁸⁴. Innymi słowy jest to typ montażu, w którym *de facto* nie stosuje się montażu – kamera (a niekiedy i obiekty) przemieszcza się, tworząc tzw. głębię ostrości (konwencję narracyjną opartą na grze dwóch-trzech różnych, połączonych ze sobą semantycznie planów zawartych w tym samym ujęciu)⁸⁵. W kinie zabieg ten rozpowszechnił Orson Welles, wykorzystując go kilkakrotnie w *Obywatelu Kane’ie*. Najbardziej pamiętnym przykładem zastosowania montażu wewnątrzkadrowego w filmie jest scena z dzieciństwa tytułowego bohatera, w której akcja rozgrywa się w trzech planach – wszystko w jednym ujęciu (Fot. 53).



Fot. 53 Słynna scena z *Obywatela Kane’a*, w której zastosowano montaż wewnątrzkadrowy.

W przypadku montażu wewnątrzkadrowego w komiksie niemożliwe jest wykorzystanie głębi ostrości, ze względu na brak możliwości dosłownego pokazania ruchu. Zamiast tego poliptyk rozgrywa się wzdłuż. W jednej ze scen komiksu *Blacksad. Czerwona dusza* tytułowy detektyw przeszukuje gabinet podejrzanego. Scena ta została zobrazowana za

⁸⁴ J. Ostaszewski, *Montaż wewnątrzkadrowy*, [w:] *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2010.
<https://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/montaz/320> [dostęp: 23.09.2024].

⁸⁵ M. Hendrykowski, *Głębia ostrości*, op. cit., s. 110.

pomocą jednej podłużnej ilustracji przedstawiającej pomieszczenie, podzielonej na trzy mniejsze kadry (Fot. 54). W każdym z kadrów znajduje się postać detektywa wykonująca inną czynność (wejście przez okno, przeszukiwanie dokumentów na pierwszym planie, przeszukiwanie dokumentów na dalszym planie, tyłem do czytelnika). Poprawne odczytanie sceny wymaga uświadomienia sobie, że postać nie znajduje się w trzech różnych miejscach równocześnie, lecz porusza się po pomieszczeniu. Czytelnik musi zatem wyjść poza dosłowne odczytanie serii obrazów i wykorzystać myślenie abstrakcyjne. W efekcie statyczna ilustracja ożywa – postać zdaje się poruszać po nieruchomym tle.

Poliptyk jest zabiegiem chętnie wykorzystywanym przez twórców komiksów superbohaterskich, gdyż pozwala zintensyfikować akcję w ważnym momencie fabularnym. W siódmym zeszycie serii *Hakwkeye*. *Kate Bishop* tytułowa bohaterka toczy nierówną walkę z hordą pomocników swojej przeciwniczki. Scena składa się z sześciu kadrów (podział jednej dużej ilustracji na pięć kadrów w pionie i podział ostatniego z nich w poziomie) (Fot. 55). Akcja rozgrywa się na tle ciągłej ilustracji (basen w siedzibie antagonistki), jednak każdy kadr stanowi odrębny fragment akcji. Obraz bohaterki jest zwielokrotniony nie tylko w ramach całości poliptyku, ale i w obrębie każdego z kadrów. Rysownik oddaje w ten sposób wrażenie ruchu, a także podkreśla sprawność superbohaterki, która mimo przewagi liczebnej przeciwników jest w stanie pokonać kilku przestępców równocześnie. Cała scena jest bardzo dynamiczna, wręcz chaotyczna ze względu na zagęszczenie obecności postaci w ramach poszczególnych kadrów. Prześledzenie sekwencji wymaga zatrzymania uwagi na każdym z kadrów na dłuższą chwilę i stopniowego podążania wzrokiem za rozwojem akcji.

Choć zatem w odniesieniu do komiksu możliwe jest używanie wywiedzionego z terminologii filmowej określenia „montaż wewnątrzkadrowy”, należy mieć na uwadze, że ten typ montażu funkcjonuje w komiksie na innych zasadach. Niemożność zarejestrowania ruchu oraz konstrukcja poliptyku wymuszają rozwój akcji w kierunku od lewej do prawej strony (lub odwrotnie), nie zaś w głąb.



Fot. 54 Inscenizacja sceny przeszukania z *Blacksada* przywodzi na myśl filmowy montaż wewnątrzkadrowy.



Fot. 55 Scena walki z komiksu *Hawkeye*. Kate Bishop. Wizerunek bohaterki został powielony w celu oddania jej sprawności w starciu z wieloma przeciwnikami.

Ostatnim wyszczególnionym przeze mnie typem komiksowego montażu jest ekwiwalencja graficzna. Samo zagadnienie przystawalności obrazów zostało już uprzednio przybliżone. W tym miejscu chciałabym przyjrzeć się dwóm specyficznym typom komiksowej ekwiwalencji graficznej.

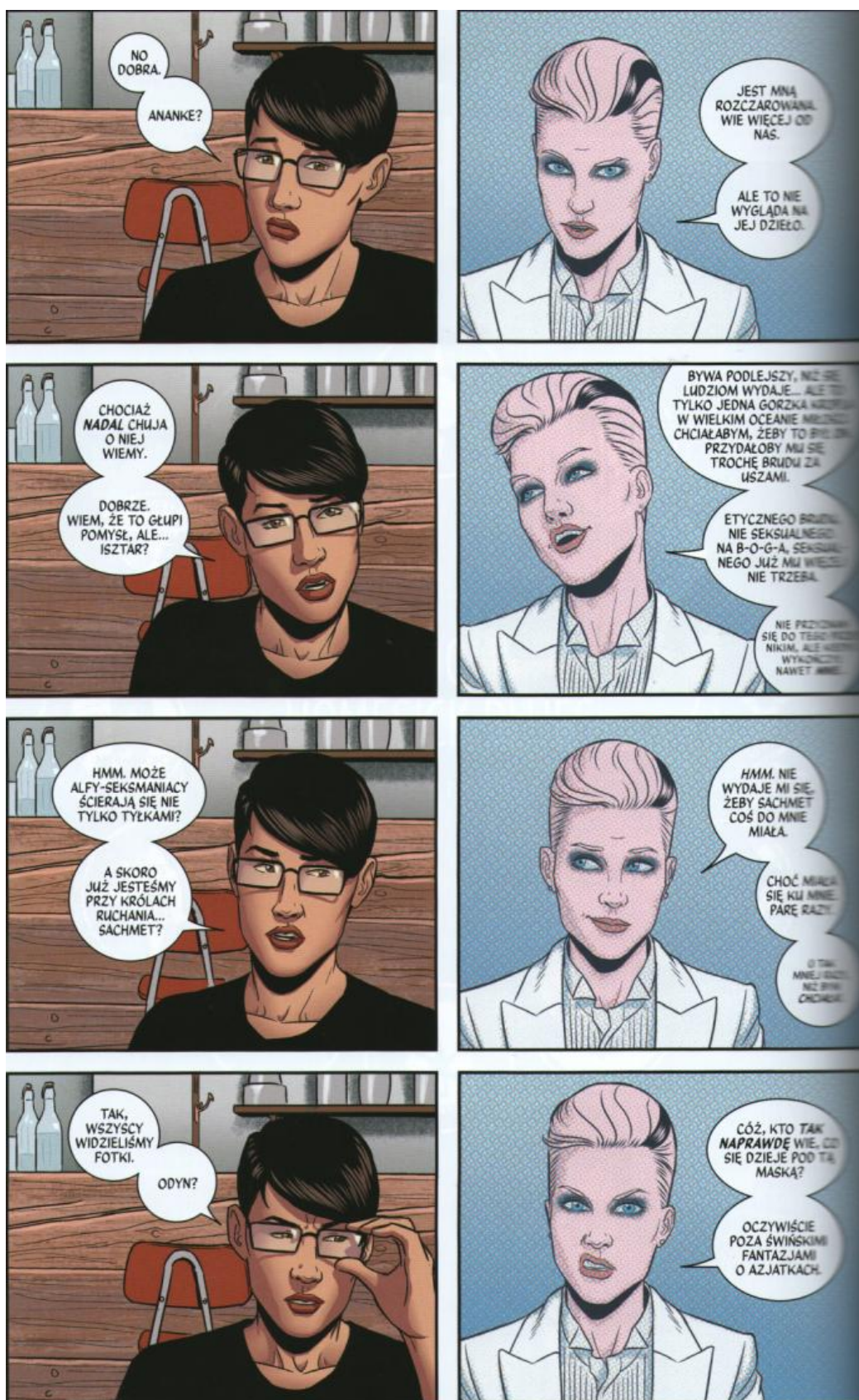
Pierwszy z nich wykorzystywany jest w scenach dialogowych i stanowi odpowiednik filmowego **ujęcia-kontrujęcia**, czyli techniki polegającej na naprzemiennym ukazywaniu w kadrze rozmówców. Przy jego pomocy wytwarza się wrażenie ciągłości sceny – choć postacie znajdują się w osobnych kadrach, następstwo obrazów każe widzowi zakładać, że bohaterowie toczą ze sobą dialog. W trzecim zeszycie serii *The Wicked + The Divine* dwie bohaterki, Cassandra i Laura, odbywają ze sobą rozmowę (Fot. 56). Scena ta rozpoczyna się od kadrów przedstawiających obie kobiety siedzące razem w restauracji. Gdy Laura zaczyna przytaczać słowa Lucyfera, bóstwa osadzonego w więzieniu, w kadrach, zamiast niej, występuje autor słów. Dialog zobrazowany jest za pomocą szesnastu kadrów, ukazujących naprzemiennie Cassandrę (kadry w lewej kolumnie) i Lucyfera (kolumna prawa). Bóstwo znajduje się na niebieskim, eterycznym tle, które oddaje jego fizyczną nieobecność w restauracji. Zrozumienie kontekstu całej sceny wymaga prześledzenia jej od momentu wejścia Laury do restauracji. Jednak odbiorca jest w stanie bez problemu odczytać, że dwie postacie rozmawiają ze sobą wyłącznie na podstawie układu kadrów. Proces ten odbywa się dzięki dostrzeżeniu ciągłości kwestii dialogowych i pionowej ekwiwalencji graficznej oraz wykorzystaniu przyzwyczajień odbiorczych wyniesionych z praktyki oglądania filmów (technika ujęcie-kontrujęcie). Co więcej, sytuacja inscenizacyjna jest czytelna już po wstępnym oglądzie całości strony, bez odczytywania kwestii dialogowych. Podobnie w przypadku seansu filmu bez dźwięku bądź w nieznanym sobie języku widz jest w stanie rozpoznać, że ma do czynienia ze sceną dialogową na podstawie samego montażu ujęć.

Drugim specyficznym rodzajem ekwiwalencji graficznej w komiksie jest zabieg przypominający filmowy **match cut**, czyli „rodzaj przejścia montażowego opartego na asocjacji semantycznej wynikłej z ciągłości dwóch scen ukazanych w sąsiednich ujęciach”⁸⁶. Innymi słowy jest to taki typ montażu, który uwypukla podobieństwo między dwoma ujęciami albo podkreśla ich ciągłość, poprzez zastosowanie ekwiwalencji⁸⁷.

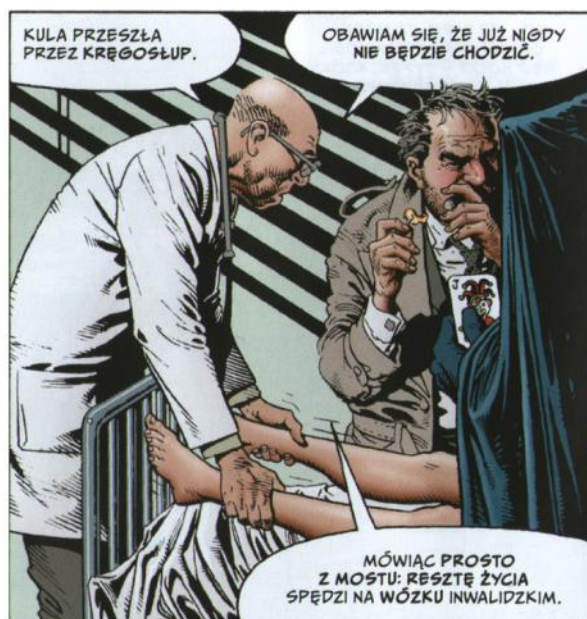
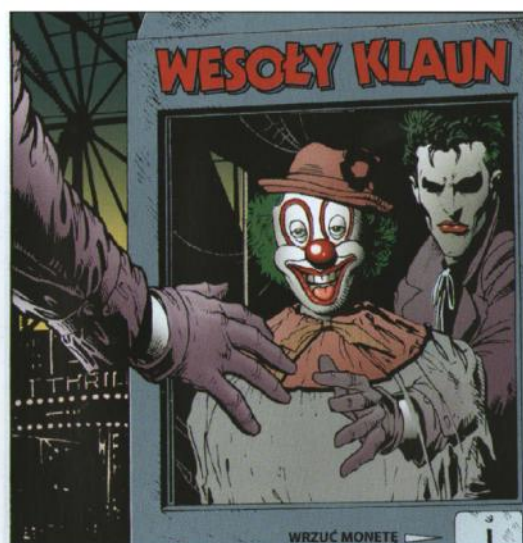
Zabieg ten stosowany jest niezwykle konsekwentnie w słynnym komiksie *Batman. Zabójczy żart* Alana Moore’a. Historia rozgrywa się w dwóch planach czasowych: teraźniejszym oraz przeszłym. Retrospekcje stopniowo odsłaniają przed czytelnikiem genezę przeistoczenia się zwyczajnego mieszkańca Gotham City w złowieszczego Jokera. Każde przejście do planu przeszłego i powrót do teraźniejszości jest sygnalizowane poprzez *match cut* (Fot. 57).

⁸⁶ M. Hendrykowski, *Match cut*, [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 170.

⁸⁷ Warto zaznaczyć, że choć najbardziej oczywistą odmianą tej techniki jest *match cut* wizualny, istnieją jego inne rodzaje (*match cut* audialny i po ruchu). W przypadku, komiksu, z oczywistych względów, możliwe jest wskazanie jedynie odpowiedników *match cuta* wizualnego.



Fot. 56 Scena dialogowa między bohaterkami *The Wicked* + *The Divine*, w której zastosowano odpowiednik filmowej techniki ujęcie-kontrujęcie.



Fot. 57 Seria match cutów podkreślających związek teraźniejszości bohatera z jego przeszłością (*Batman: Zabójczy żart*).

Pierwszą retrospekcję poprzedza kadr ukazujący Jokera oglądającego plakat cyrkowy z otulą kobietą. Bohater stoi tyłem do czytelnika, za plecami trzyma kapelusz. Następny kadr, otwierający retrospekcję, przedstawia ciężarną żonę przyszłego Jokera, zaś on sam stoi w pozie identycznej względem tej z poprzedniego kadru. Na podobnej zasadzie następuje powrót do planu teraźniejszego: kadr przedstawiający kobietę wyciągającą rękę do Jokera oraz odbicie bohatera w lustrze zestawiony jest z kadrem, w którym żonę zastępuje mechaniczny klaun, a oblicze bohatera odbija się w szybie cyrkowej atrakcji. *Match cut* otwiera i zamyka każdą kolejną sekwencję retrospektywną. Niekiedy nawiązania wizualne są wyjątkowo nieoczywiste – tak dzieje się chociażby, gdy obraz nóg sparaliżowanej Barbary Gordon⁸⁸ zestawiony zostaje z obrazem wrywania nóg krewetce. Przywołana sekwencja bazuje na montażu intelektualnym – „zderzeniu ze sobą serii obrazów, co prowadzi do powstania abstrakcyjnych idei, niezawartych z osobna w żadnym pojedynczym obrazie”⁸⁹. Młodszy czytelnik prawdopodobnie nie byłby w stanie dostrzec związku między dwoma tak odmiennymi od siebie obrazami. *Zabójczy żart*, ze względu na swą brutalność i podejmowaną tematykę, adresowany jest do starszego odbiorcy, który zapewne (przy uważnej lekturze) takie powiązanie dostrzeże i wydobędzie z niego ukryty sens.

Każdy z przywołanych typów montażu posiada swą specyfikę. Podział na kadry w obrębie jednej sceny jest zabiegiem *stricte* komiksowym, wykorzystującym spatio-topiczność medium. Polityk stanowi komiksową odmianę filmowego montażu wewnątrzkadrowego. Podstawowa różnica między nimi opiera się na operowaniu głębią ostrości (film) i budowaniu sekwencyjności w oparciu o statyczny obraz (komiks). Komiksowe ujęcie-kontrujęcie oraz *match cut* są praktycznie tożsame ze swoimi filmowymi odpowiednikami. Techniki „montażu” w komiksie, choć często inspirowane montażem filmowym, posiadają własną specyfikę wynikającą ze spatio-topiczności medium.

4.4. Komiks jako medium audiowizualne... pozbawione dźwięku

Jak zostało już wykazane komiks, mimo bycia medium pozbawionym dźwięku, posiada dostęp do sfery akustycznej w formie dążenia do naśladowania świata dźwięków. Jerzy Szyłak wskazuje na podobieństwo natury dźwięku komiksowego do filmowego: „Komiks – podobnie jak film – jest sztuką, w której dźwięk rejestruje się nie po to, by oddać akustyczną naturę świata przedstawionego, ale z tej przyczyny, że może być źródłem

⁸⁸ Choć Barbara rzeczywiście przez długi czas asystowała Batmanowi z wózka inwalidzkiego, z czasem zaczęły powstawać komiksy, w których bohaterka odzyskuje władzę w nogach i przywdziewa kostium Batgirl.

⁸⁹ D. Bordwell, K. Thompson, op. cit., s. 564.

znaczenia”⁹⁰. Wojciech Birek wydobywa natomiast podstawową różnicę między istotą dźwięku w obu mediach: film, jako obraz rzeczywistości, posługuje się pochodzącym z rzeczywistości dźwiękiem, komiks zaś, dysponujący światem wykreowanym od podstaw, „dokonuje naturalnej selekcji, eliminując z obrazu elementy nieznaczące i wzmacniając tym samym jego obraz”⁹¹. Dochodzi tu zatem do pozornej sprzeczności w postrzeganiu natury filmowego dźwięku. Oba te stanowiska są jednak do pogodzenia. Dźwięk w każdym z badanych mediów jest źródłem znaczenia i z tego powodu zarówno twórca komiksowy, jak i filmowy dokonuje jego selekcji w procesie twórczym. W przypadku komiksu są to zabiegi bardziej restrykcyjne, gdyż „dźwięk może zaistnieć tylko wówczas, gdy i on będzie wartością znaczącą”⁹². W filmie częściej rejestrowane są dźwięki mniej znaczące, na czele ze szmerami (*sound effects*), które, choć oczywiście przekazują informację o świecie przedstawionym, częściej po prostu budują atmosferę, stanowią tło audialne dla wydarzeń. W komiksie próżno szukać odgłosów szumu drzew czy gwaru restauracji, o ile twórca nie uzna ich za na tyle istotne, by te dźwięki uwzględnić. Jednak nawet film, choć przeważnie nie eliminuje dźwięków tła, nie opiera się na bezmyślnej rejestracji wszelkich odgłosów. Dźwięki są selekcjonowane już na etapie ich rejestracji (mikrofony), a także na etapie montażu (eliminacja zbędnych odgłosów). Co więcej, w procesie postprodukcji dźwięk bywa intensyfikowany lub wręcz dodawany (ścieżka muzyczna, postsynchrony). W sztuce komiksowej nie występuje odpowiednik tego procesu.

Mając za sobą powyższe rozróżnienie, proponuję przyjrzenie się zagadnieniu dźwięku w komiksie w nieco szerszej perspektywie, obejmującej rolę **słowa** w budowaniu komiksowej narracji. Raz jeszcze przyjdzie przywołać typologię komiksowych przekazów słownych dokonaną przez Jerzego Szyłaka, są to zatem:

- zapis wypowiedzi postaci,
- komentarz narracyjny do obrazów,
- napisy występujące w obrębie świata przedstawionego⁹³.

⁹⁰ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 127.

⁹¹ W. Birek, op. cit., s. 88.

⁹² Ibidem.

⁹³ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 91.

Pierwsza z kategorii stanowi odpowiednik filmowych dialogów, druga – narracji z offu, zaś trzecia – diegetycznych napisów (szyld restauracji, notatki studenta, graffiti na murze). Za osobną kategorię badacz uznaje **obrazy dźwięków** oparte na onomatopejach:

Z jednej strony są one przykładem zastosowania tekstu werbalnego do oznaczenia i zwizualizowania niewidzialnych zjawisk akustycznych, przez co upodobniają się do dialogów jako obrazów mowy. Z drugiej strony zaś – najczęściej wykorzystuje się je w celu wzmożenia ekspresji przedstawienia poprzez uczynienie dźwięku widzialnym i traktowanym nie jako przezroczysty znak tego, co słyhać, ale jako obraz fizycznej obecności dźwięku w świecie przedstawionym⁹⁴.

Kluczowe dla mojej dysertacji są te rodzaje komiksowych przekazów słownych, które stanowią pomost między światem filmu a komiksu. Dlatego proponuję przyjrzenie się następującym aspektom zapisu dźwięku w komiksie:

- zapis specyficznej artykulacji,
- operowanie głośnością i tempem wypowiedzi,
- zapis muzyki.

Na osobną uwagę zasługuje zagadnienie obrazów dźwięków, których istnienie stanowi cechę specyficzną dla sztuki komiksu.

Zapis specyficznej artykulacji

Dużą trudnością w procesie konwersji mowy na potrzeby statycznego medium jest oddanie specyficznego sposobu wypowiadania się postaci. Komiks przez lata wykształcił jednak repertuar środków, które pozwalają czytelnikowi „usłyszeć” różnice w artykulacji poszczególnych postaci.

Najwcześniejszego przykładu takiego zapisu fonetycznego dostarcza, wspomniany już, komiks *The Yellow Kid* Richarda F. Outcaulta. Twórca osiąga efekt zniekształcenia języka angielskiego za pomocą prostej wymiany liter tak, by zachować podobnie brzmiące głoski (Fot. 58). Tytułowy Brzdąc ma problem przede wszystkim z wymową głoski „th”, specyficznej dla języka angielskiego (think – tink, the – de, that – dat). Czasem następuje wymiana samogłosek, która zmienia wymowę słowa (get – git, just – jist, holly – hully),

⁹⁴ Ibidem, s. 122.

czasem zaś (jest to przypadek rzadszy) zmieniana jest spółgłoska, co nie powoduje zmiany w sposobie wymowy, ale stanowi błąd ortograficzny (advantage – adwantage).



Fot. 58 W komiksie *The Yellow Kid* Richard F. Outcault konsekwentnie stosuje zapis fonetyczny, by oddać specyficzną wymowę tytułowego bohatera.



Fot. 59 W komiksie *Saga* dialogi postaci należących do kosmicznej rasy robotów zapisywane są czcionką bezszeryfową, wywołującą skojarzenie z mechanicznym głosem.

Medium komiksu umożliwia jednak bardziej wyszukane sposoby zapisu specyficznej artykulacji postaci. Jednym z nich jest użycie innej czcionki. Bodaj najbardziej skonwencjonalizowanym zabiegiem tego typu jest zapisywanie kwestii postaci robotów i androidów przy pomocy czcionki bezszeryfowej. Poprzez kontrast sprawia ona wrażenie bardziej mechanicznej niż czcionka szeryfowa używana w dialogach ludzkich postaci (Fot. 59).

Innego rodzaju przykładu operowania zmienną czcionką dostarczają komiksy wydawnictwa Marvel Comics. Kwestie Thora – superbohatera inspirowanego postacią z mitologii greckiej, konsekwentnie zapisywane są czcionką przypominającą pismo odręczne. Zabieg ten w połączeniu z archaicznym słownictwem postaci (i nierzadko stosowaniem inwersji) pozwala wydobyć odmiennność stylu wypowiedzi Boga Piorunów względem ziemskich postaci (Fot. 61). Kontrast między dwoma stylami wypowiedzi jest szczególnie widoczny w seriach, których bohaterką jest Jane Foster, przemieniająca się w Thora (Fot. 60). Gdy postać dźrzy młot Boga Piorunów, wypowiada się w patetyczny sposób („Na złociste wieże Asgardu”, „Midgard jest w niebezpieczeństwie”). Jej myśli natomiast formułowane są w prostym, codziennym języku („Midgard” jest Ziemią, a „Mjolnir” młotem). Różnica zauważalna jest także na poziomie doboru czcionki – standardowej dla przemysłu Jane i „ręcznej” dla słów wypowiadanych przez jej superbohaterskie alter ego.



Fot. 60 Przemyslenia Jane Foster kontrastują z kwestiami wypowiadanymi przez jej superbohaterskiego alter ego zarówno na poziomie stylu wypowiedzi, jak i zapisu (*Thor: Gromowladna*).



Fot. 61 W komiksach z udziałem Thora archaiczny sposób wypowiedania się jest oddawany nie tylko na poziomie werbalnym, ale i topograficznym (*Thor: Gromowładny*).

Każdy z wymienionych zabiegów z łatwością przełożyć można na język filmu. Dzieje się tak, ponieważ metody wypracowane przez komiks stanowią próbę naśladowania rzeczywistości (świata dźwięków), zaś sposób odczytania każdego z tych zabiegów pozostaje jednoznaczny. Operowanie artykulacją w komiksie może jednak przybierać bardziej abstrakcyjne formy, nieprzekładalne w pełni na filmowy język. Jednym z takich

abstrakcyjnych zabiegów jest użycie koloru przy zapisywaniu kwestii dialogowych. Posłużę się w tym miejscu trzema różnymi przykładami wykorzystania tej techniki. Pierwszy z nich pochodzi z komiksu *Saga* – space opery opowiadającej o wojnie między planetą Brzeg i jej księżycem, Wieńcem. Mowa mieszkańców Wieńca nazywana jest „niebieską”. Wypowiedzi posługujących się nią postaci nie tylko są zapisane w fikcyjnym języku, ale i wyróżniają się graficznie – dymki są w całości niebieskie (delikatny błękit wewnątrz dymka i otaczająca go rama o intensywniejszym odcieniu) (Fot. 62). O ile fikcyjne słowa mogłyby zostać odczytane przez grającego rolę aktora z zachowaniem ich sensu, o tyle niemożliwe jest oddanie głosem cechy „niebieskości” dialogów.

Dwa pozostałe przykłady pochodzą z serii *Sandman*. Wypowiedzi Maligny, siostry tytułowego Władcy Snów, umieszczone są w wielobarwnych dymkach (Fot. 63). Zabieg ten wprowadza dodatkowy element chaosu, który współgra z nieuporządkowanym charakterem postaci: Maligna często wypowiada zdania pozbawione sensu, litery zmieniają wielkość, a słowa bywają przypadkowo pogrubiane. Co więcej, użycie kilku kontrastujących ze sobą kolorów w jednym dymku może przyprawić czytelnika o zawrót głowy, co potęguje efekt dziwności i utrudnia zrozumienie sensu wypowiedzi postaci.

Drugą postacią z *Sandmana*, której mowa przedstawiana jest w charakterystyczny sposób, jest tytułowy bohater. Wypowiedzi Morfeusza zapisywane są za pomocą czcionki rozróżniającej wielkie i małe litery, w przeciwieństwie do wypowiedzi większości postaci, które zapisywane są wersalikami. Czcionka jest koloru białego, zaś wnętrze dymków – czarne. Ramy dymków są nieregularne, poszarpane – ich kształt przypomina dymki wykorzystywane do zapisu myśli, jednak ogonek jest charakterystyczny dla kwestii wypowiadanych na głos. Wszystkie te zabiegi powodują, że sposób mówienia Morfeusza znacząco odbiega od artykulacji pozostałych postaci. Nie da się jednak zdefiniować, jak dokładnie brzmi jego głos. Zapewne większość czytelników wyobraża sobie mroczny (niski?) ton głosu, jednak wyobrażenie o onirycznym charakterze tegoż głosu (na który wskazuje kształt dymka) jest kwestią wysoce indywidualną. Warto wspomnieć, że charakterystyczny sposób mówienia *Sandmana* jest „słyszalny” nie tylko dla czytelnika, ale i dla bohaterów komiksu. W scenie, w której Loki podszywa się pod Morfeusza (zeszyt sześćdziesiąty piąty), kruk Matthew nie może uwierzyć, że stojąca przed nim postać nie jest jego panem, gdyż „mówi jak on” (Fot. 64). Charakterystyczny sposób zapisu słów Morfeusza jest stosowany konsekwentnie na przestrzeni całej serii, nawet gdy diametralnie zmienia on wygląd (Fot. 65).



Fot. 62 Kwestie pochodzącego z Wieńca Marka są zapisywane w niebieskich dymkach, które w abstrakcyjny sposób oddają wymowę w obcym języku (*Saga*).



Fot. 63 Wielobarwne dymki z nierówną czcionką odróżniają absurdalne wypowiedzi Maligny od kwestii innych postaci (*Sandman*).



Fot. 64 Charakterystyczny głos Morfeusza jest łatwo rozpoznawalny przez czytelnika oraz postacie (Sandman).



Fot. 65 Morfeusz ukryty pod postacią kota. Dzięki konsekwentnej formie zapisu wypowiedzi bohatera czytelnik jest w stanie od razu rozpoznać Władcę Snów (Sandman).

Twórcy serialowej adaptacji *Sandmana* wybrali do roli Morfeusza Toma Sturridge’a, który posiada niską barwę głosu. Wciąż jednak niemożliwe jest oddanie w pełni cech komikсового dymka – jego kształtu oraz wielkości liter. Postać Maligny pojawia się zaś dopiero w drugim sezonie serialu. Również w przypadku tej postaci niemożliwym okazało się wierne przeniesienie cech komikсового „głosu” bohaterki z oddaniem całego bogactwa synestetycznych doświadczeń, jakich doznaje czytelnik. Podobnie niemożliwe jest werbalne oddanie niebieskości mowy mieszkańców Wieńca. Każdy z trzech przywołanych przeze mnie zabiegów odwołuje się do sfery abstrakcji – miesza porządek audialny z wizualnym, tworząc nowe znaczenie niewyrażalne w żadnym z tych porządków z osobna.

Operowanie głośnością i tempem wypowiedzi

W przeciwieństwie do zapisu specyficznej artykulacji oddanie w komiksie tempa wypowiedzi i głośności dźwięku okazuje się zadaniem relatywnie prostym, zaś odczytanie danego zabiegu jest w zasadzie jednoznaczne.

Aby zaznaczyć, że postać mówi wyjątkowo szybko, przeważnie eliminuje się odstępy pomiędzy poszczególnymi wyrazami. Powstaje w ten sposób jedno długie słowo, będące zbitką wyrazową (Fot. 66). Paradoksalnie, choć czytelnik bez problemu jest w stanie rozpoznać, że ma do czynienia z szybko wypowiadany dialogiem, odczytanie takiej wypowiedzi wymaga większego skupienia, a co za tym idzie trwa dłużej.



Fot. 66 Tempo mówienia podekscytowanej Hazel zostało oddane poprzez zapisanie całego zdania w formie jednego długiego słowa (*Saga*).



Fot. 67 W wypowiedziach jękającego się Abła wykorzystano powtórzenia i wielokropki (*Sandman*).



Fot. 68 Poprzez wielokrotne powtórzenie liter w zdaniu twórcy *Injustice...* osiągnęli efekt spowolnienia tempa wypowiedzi Harley Quinn.

Oddanie wolnego tempa wypowiedzi wymaga natomiast użycia powtórzeń. W dialogach jękającego się Abła z *Sandmana* pierwsze sylaby słów są powtarzane (czasem więcej niż jeden raz) (Fot. 67). Po każdej takiej sylabie następuje wielokropek, a dopiero później właściwe słowo. Jest to przykład zarówno operowania tempem wypowiedzi, jak i oddawania specyficznej artykulacji (jąkanie). Innego rodzaju przykładu dostarcza scena z komiksu *Injustice. Bogowie pośród nas. Rok trzeci*, w której psychopatyczna Harley Quinn zwraca się bardzo wolno do speedstera⁹⁵ Flasha, by wzbudzić w nim irytację (Fot. 68). Tempo wypowiedzi oddano poprzez wielokrotne powtórzenie niektórych liter w słowach. Poszczególne wyrazy zostały w ten sposób „rozciągnięte” – czas potrzebny na ich wypowiedzenie wydłużył się.

Równie konwencjonalny zestaw środków wykorzystywany jest do oddania głośności dźwięku w komiksie. Dźwięki donośne zapisywane są zazwyczaj poza dymkami, często stanowiąc element tła. Są przytłaczające, a ich obecność w kadrze niemal namacalna. Przykładem takiego użycia dźwięku jest scena rzezi we wspomnianej już serii *Thor* Jasona Aarona (zeszyt szósty). Gdy alter ego złoczyńcy, Daria Aggera, Minotaur morduje przeciwników, sugestywnym obrazom przemocy (cień bestii i jej ofiar) towarzyszą krwiste czerwone onomatopeje zajmujące większość powierzchni strony (Fot. 69). Dzięki temu zabiegowi krzyki mordowanych osób sprawiają wrażenie donośnych i wszechogarniających czytelnika.

Ciekawego przykładu operowania głośnością dostarcza czterdziesty zeszyt *Sagi* Briana K. Vaughana. Pojawiający się w nim przedstawiciel jednej z ras kosmitów posługuje się wyłącznie wykrzyknieniami. Wnętrze dymków dialogowych wypełniają powtórzone zdania, zapisane większą, ale mniej wyraźną czcionką (Fot. 70). Zabieg ten potęguje głośność wykrzykiwanych słów – dźwięki zdają się wybrzmiewać echem.

W celu zaznaczenia, że dany dźwięk jest wyjątkowo cichy przeważnie zastępuje się słowa ciągiem kresek zapisanym mniejszą czcionką, który wizualnie przypomina sekwencję wyrazów. Dzięki temu zabiegowi czytelnik nie jest w stanie „usłyszeć” kwestii dialogowych. Twórcy komiksu *Murder Falcon* wykorzystali ten sposób zapisu w jednej ze scen dla podkreślenia dramaturgii sytuacji. Gdy bohaterowie słyszą diagnozę choroby nowotworowej, słowa w wypowiedzi lekarza stopniowo przechodzą w ciąg linii (Fot. 71). Nieczytelność wypowiedzi lekarza oddaje rozpacz bohaterów, do których nie docierają dalsze słowa. Na

⁹⁵ Słowo *speedster* w żargonie komiksowym oznacza postać (superbohatera lub złoczyńcę) poruszającą się z nadnaturalną szybkością.

poziomie wizualnym dramaturgia jest zwiększona poprzez stopniowe pograżanie się postaci w mroku.



Fot. 69 W makabrycznej scenie z komiksu *Thor: Kto dzierży młot?* onomatopeje reprezentują wszechogarniające krzyki.



Fot. 70 W scenie z *Sagi* osiągnięto efekt echa dzięki użyciu w dymkach tła złożonego ze zwielokrotnionych fragmentów kwestii dialogowych postaci.



Fot. 71 Przykład wykorzystania „cichego” dźwięku w funkcji dramaturgicznej (*Murder Falcon*).

W tym miejscu warto wyróżnić jeszcze dwa przykłady niezwykle kreatywnego podejścia do operowania głośnością dźwięku w komiksie. Pierwszy z nich pochodzi z *Top 10* Alana Moore’a. Jedną z bohaterek tej historii jest Jackie Zjawa, obdarzona supermocą zanikania. Jej ciało rysowane jest jako przezroczyste, jednak, co szczególnie ciekawe, kwestie dialogowe Jackie również zanikają – część słów jest bledsza, jakby „starta” (Fot. 72). Przy pomocy tego zabiegu twórcy uzyskują efekt zanikania dźwięku, co koresponduje z mocą bohaterki.

Drugi zabieg pochodzi z serii *Hawkeye* Matta Fractiona. Cały zeszyt dziewiętnasty poświęcony jest tymczasowej utracie słuchu przez tytułowego bohatera. Czytelnik ogląda serię niemych kadrów, w których dymki dialogowe są puste, zaś bohaterowie porozumiewają się za pomocą języka migowego (Fot. 73). Co więcej, scenom dialogowym towarzyszą ilustracje poszczególnych gestów, wykonywanych przez tłumacza języka migowego. Postać tłumacza jest pozbawiona twarzy, gdyż nie należy do diegezy – jej obecność jest dostrzegalna jedynie dla czytelnika.



Fot. 72 Supermoce Jackie Zjawy są oddane poprzez specyficzny zapis kwestii dialogowych (*Top 10*).



Fot. 73 Utrata słuchu bohatera powoduje odebranie czytelnikowi dostępu do świata dźwięków (*Hawkeye: Rio Bravo*).

Zapis muzyki

W przeciwieństwie do filmu w komiksie nie występuje ścieżka dźwiękowa. Fakt ten wynika z większej selektywności dźwięków w medium komiksu – komiks „dokonuje naturalnej selekcji, eliminując z obrazu elementy nieznaczące i wzmacniając tym samym jego obraz”⁹⁶. Owa selektywność staje się narzędziem w rękach twórcy.

Specyficznym rodzajem wykorzystania muzyki w komiksie jest zacytowanie słów konkretnej, istniejącej piosenki. Jeśli czytelnik rozpoznaje tekst danego utworu, z pewnością mimowolnie słyszy go w głowie. W przeciwieństwie do wcześniej omawianych przypadków nie ma tu zatem miejsca na swobodną interpretację wizualnej reprezentacji dźwięku. Poszczególnym słowom przypisany jest konkretny, odtwarzalny dźwięk. Sytuacja komplikuje się, gdy piosenka nie jest odtwarzana, a śpiewana przez którąś z postaci – wówczas każdy czytelnik będzie „słyszał” inne wykonanie tego samego utworu. Ze względu na wspomnianą selektywność dźwięków w komiksie każdorazowe użycie w nim istniejącej piosenki stanowi element fabuły, a nie wyłącznie tła, jak dzieje się często w przypadku filmu.

W czwartym zeszycie komiksu *Hawkeye*. *Kate Bishop* tytułowa bohaterka ucieka przed przeciwnikiem, który w wyniku hipnozy zyskał nadludzką siłę. W trakcie ucieczki Kate trafia na plenerowy festiwal filmowy, w ramach którego wyświetlane są *Dźwięki muzyki* (reż. Robert Wise, 1965) (Fot. 74). W kadrach widoczny jest tekst znanego utworu *My Favorite Things* zapisany na pięciolinii i otoczony nutami. Bohaterka wykorzystuje terapeutyczną funkcję muzyki do przerwania stanu hipnozy przeciwnika: „Prawdziwa miłość wyzwoliła Mikkę z nienawiści... / ...Więc kilkaset osób śpiewających piosenkę o walce z naziolami to chyba adekwatny odpowiednik... prawda?”⁹⁷. Złoczyńca, pod wpływem muzyki, stopniowo traci siłę. Sekwencja kadrów zamykających tę scenę przywodzi na myśl filmowy montaż do muzyki – poszczególne fragmenty tekstu piosenki są rozłożone tak, by czytelnik był w stanie wyobrazić sobie, jak postać kurczy się w rytm muzyki (Fot. 75).

⁹⁶ W. Birek, op. cit., s. 88.

⁹⁷ Gwoli ścisłości należy zaznaczyć, że przywołana piosenka wcale nie opowiada o walce z nazistami, choć temat nazizmu obecny jest w filmie. Postać grana przez Julie Andrews śpiewa ją dzieciom, którymi się opiekuje, żeby przegnać lęk przed burzą.



Fot. 74 Scena z komiksu *Hawkeye*. Kate Bishop, w której walczące postacie trafiają na plenerowy festiwal filmowy. W tle „rozbrzmiewa” piosenka z filmu *Dźwięki muzyki*.



Fot. 75 Fragment sceny, który skonstruowany jest na zasadzie montażu do muzyki (Hawkeye: Kate Bishop).

[illegible]

156

Obrazy dźwięków

Zjawiskiem unikatowym dla medium komiksu są obrazy dźwięków. Choć ta właściwość bywa adaptowana na potrzeby medium filmu, proces ten odbywa się zawsze na zasadzie ewidentnego zapożyczenia i ma na celu wydobyć komiksowość utworu filmowego. Wielu przykładów takich zapożyczeń dostarcza seria animacji o Spider-Manie (wspomniany we wstępie dysertacji film *Spider-Man Uniwersum* oraz jego *sequel: Spider-Man: Przez multiwersum* [reż. Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson, 2023]). Filmy te pełną garścią czerpią z komiksowej estetyki, tworząc filmowo-komiksowy kolaż, w którym swobodnie przeplatane są środki wyrazu oraz mechanizmy odbioru obu mediów (Fot. 77).



Fot. 77 Przykład wykorzystania obrazów dźwięków w filmie *Spider-Man Uniwersum* w celu zintensyfikowania efektu komiksowości.

Jerzy Szyłak tak opisuje niezwykłość komiksowego zjawiska, jakim są obrazy dźwięków:

Możliwość uczynienia z dźwięku (lub wypowiedzi w dymku) jedyne go przedmiotu przedstawionego w kadrze jest oryginalną zdobyczą komiksu, niedającą się przenieść na obszar innej sztuki. Wizualne przedstawienie niewidzialnego zjawiska i uczynienie zeń jedyne go składnika kadru – traktowanego jak osobna i w pełni samodzielna jednostka komiksowego przekazu – to zjawisko osobliwe. Ukazuje ono w pełni odrębność komiksu od innych komunikatów obrazowych, ponieważ wyraźnie **podkreśla niezwykłą płynność granic pomiędzy porządkiem przedstawiania i symbolizowania – pomiędzy słowem traktowanym jak obraz i obrazem przejmującym funkcje słowa**⁹⁸ [podkr. – K.S.].

⁹⁸ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 132.

Aby komiksowa onomatopeja mogła zostać uznana za obraz dźwięku, konieczne jest spełnienie dwóch przesłanek: onomatopeja znajduje się poza dymkiem, a wyrażający ją napis jest obdarzony dodatkowym znaczeniem⁹⁹. Pierwsza z cech gwarantuje, że onomatopeja, oprócz bycia symbolem dźwięku (brzmienia, artykulacji, intensywności), jest też symbolem zjawisk innych niż akustyczne¹⁰⁰. Druga zaś sprawia, że istotny dla pełnego odczytania znaczenia staje się wygląd danego napisu – jego ułożenie w kadrze, wielkość poszczególnych liter i relacje przestrzenne między nimi¹⁰¹.

Plansza z pierwszego zeszytu serii *Thor* Aarona przedstawia walkę bohaterki z lodowym przeciwnikiem (Fot. 78). Tor lotu postaci wyznaczony jest przez onomatopeję towarzyszącą walce. Słowo przestaje być wyłącznie nośnikiem dźwięku – staje się obiektem w kadrze. Wyznacza także porządek lektury – wzrok czytelnika podąża za żółto-pomarańczową ścieżką, na której końcu znajduje się lądująca Jane. Splątanie napisu powoduje, że nie jest to ścieżka prosta i oczywista, a cała scena nabiera dynamiki.

Innego ciekawego przykładu obrazu dźwięku dostarcza komiks *Y: Ostatni z mężczyzn*. Ostatni kadr jednej ze stron zeszytu czterdziestego czwartego przedstawia zaskoczoną twarz bohaterki, nad którą pojawia się napis „shunk” (Fot. 79). Jest on częściowo przedarty, jakby przecięty ostrym narzędziem. Po przewróceniu strony czytelnik odkrywa, że postać została ugodzona w brzuch mieczem (przerzutnia międzypłanszowa). Onomatopeja antycypuje zatem zdarzenie nie tylko poprzez bycie reprezentacją dźwięku, ale i poprzez właściwości wizualne napisu.

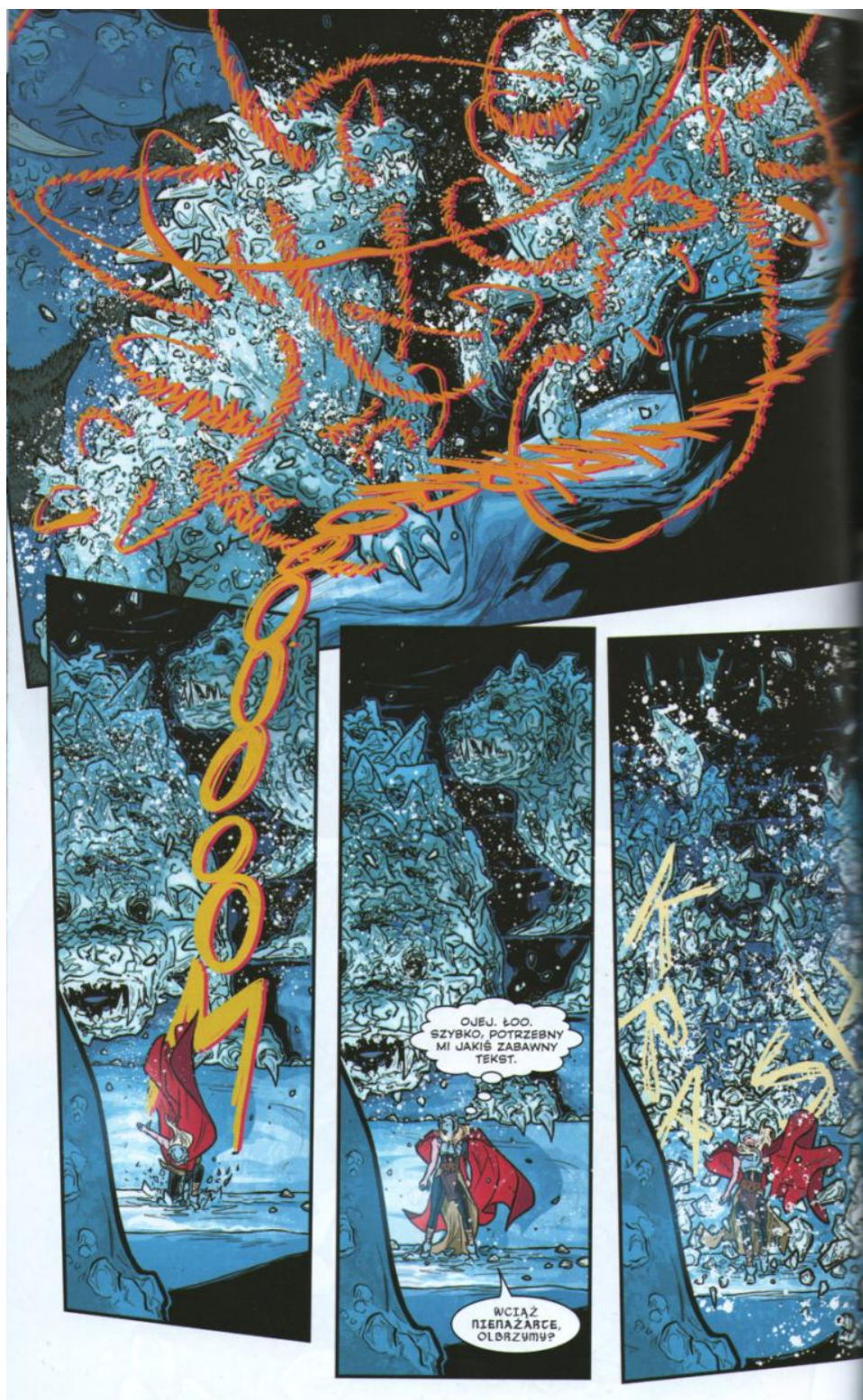
W kontekście kreatywnego wykorzystywania obrazów dźwięków na szczególną uwagę zasługuje komiks *Skazaniec 666* Samuela Casala, opowiadający o osadzonej w więzieniu mordercy. Estetyka tej zamkniętej historii jest silnie inspirowana niemieckim ekspresjonizmem filmowym. Choć fabuła nie jest zbyt wyszukana, poszczególne plansze stanowią osobne, makabryczne dzieła sztuki (Fot. 81). Obrazy dźwięków często wtapiają się w czarno-białe plansze, są nieodróżnialne od tła. Oniryczny i surrealistyczny charakter komiksowych plansz sprawia, że krzyki ofiar Zé do Caixão¹⁰² są jednocześnie zapisem dźwięku i ważnym elementem kompozycyjnym kadru bądź całej planszy. Obraz dźwięku niekiedy wyznacza ścieżkę ruchu (i lektury), czasem zaś słowo zastępuje dany obiekt. Jedną z ilustracji przedstawia postać zamieniającą się w węża. Ciąg liter „sssss”, oddający przeciągły dźwięk syczenia, zastępuje język gada (Fot. 80).

⁹⁹ Ibidem, s. 130.

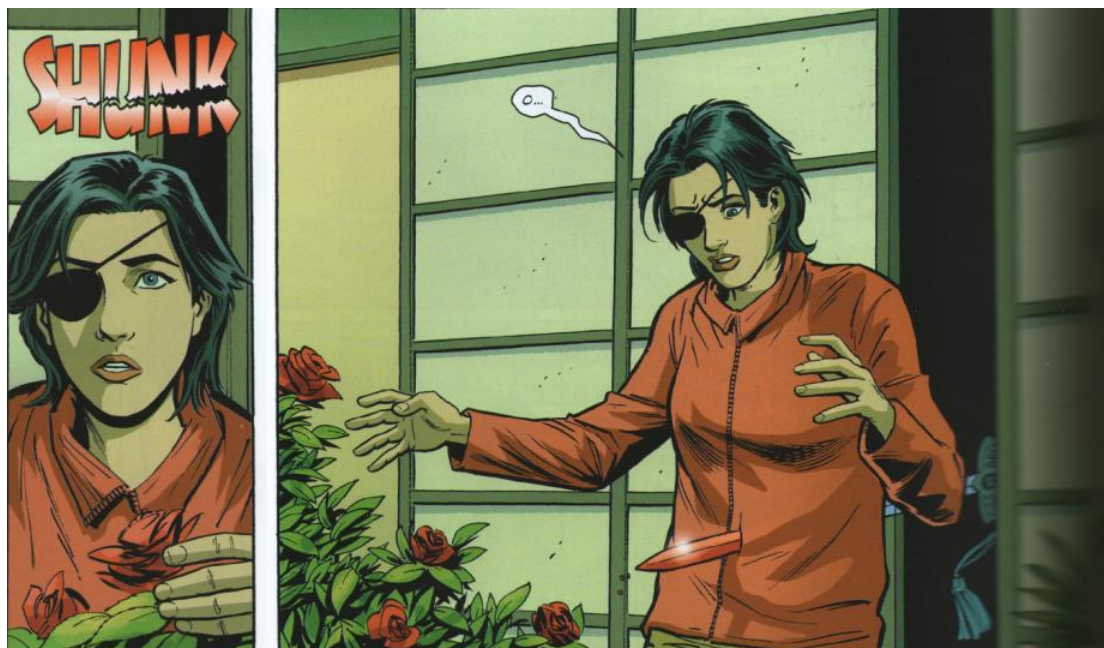
¹⁰⁰ Ibidem, s. 131.

¹⁰¹ Ibidem, s. 128.

¹⁰² W polskim przekładzie bohater otrzymał wdzięczne nazwisko Józef Mogiła.



Fot. 78 Obraz dźwięku w komiksie *Thor: Gromowładna* dodaje scenie dynamiki i wyznacza ścieżkę wzroku czytelnika.



Fot. 79 Obraz dźwięku zapowiada ugodzenie bohaterki mieczem (Y: *Ostatni z mężczyzn*).



Fot. 80 Abstrakcyjne obrazy dźwięków w komiksie *Skazaniec 666* budują oniryczny klimat.



Fot. 81 Jedna z wielu ekspresyjnych plansz Skazańca 666, w które wkomponowane są obrazy dźwięków.

Każdy z wymienionych aspektów operowania dźwiękiem w komiksie stanowi dowód nieustannego dążenia tego medium do stania się słyszalnym. Sposobem na wyrażenie charakterystycznej wymowy, głośności i tempa wypowiedzi nie jest opis literacki, lecz umiejętne wykorzystywanie wizualnych właściwości medium. W przypadku projektowania „ścieżki dźwiękowej” składającej się z muzyki prekompilowanej, twórcy odwołują się do pamięci odbiorcy – bodziec odebrany w przeszłości za pomocą zmysłu słuchu ma zostać przywołany w momencie lektury. Powstająca w ten sposób iluzja dźwięku jest wyjątkowo realna. Zatem, choć komiksu nie da się dosłownie usłyszeć, czytelnik w procesie lektury doświadcza całego ogromu zjawisk audialnych.

Obrazy dźwięków są elementem unikatowym dla języka komiksu i posiadają liminalny charakter – porządek przedstawiania (słowo traktowane jako obraz) nakłada się na porządek symbolizowania (obraz przejmujący funkcję słowa)¹⁰³. Wszelkie próby zaadaptowania obrazów dźwięku na potrzeby innych mediów (filmu, gry) służą nadaniu utworowi komiksowości, gdyż są z łatwością odczytywane przez odbiorcę jako komiksowe środki wyrazu.

5. Podsumowanie

Przeprowadzone badania pozwoliły wykazać, w jaki sposób eksplozja audiowizualności, która dokonana się na przełomie XIX i XX wieku, wpłynęła na równoległe rozwijanie się sztuki komiksowej i filmowej. Zbieżności dostrzegalne są w obszarze:

- tematyki (życie codzienne),
- konwencji (slapstick),
- bohatera (zbiorowy i dziecięcy),
- warstwy słownej (uboga, dominacja przekazu wizualnego),
- metrażu (krótki),
- dystrybucji (masowy obieg).

Elementami różnicującymi okazują się możliwość rejestracji ruchu i dźwięku oraz rodzaj kompetencji wymaganych od odbiorcy, by mógł on poprawnie odczytać sens utworu.

Za dwa kluczowe aspekty wpływające na sposób odbioru obu mediów uznaję: rejestracyjny charakter sztuki filmowej stojący w opozycji do operowania przestrzenią

¹⁰³ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 132.

w pełni imaginacyjną przez komiks oraz rozwijanie się filmu w czasie, komiksu zaś – w przestrzeni. Proces lektury komiksu, co do zasady, wiąże się z koniecznością odczytania języka o wiele bardziej umownego niż język filmowy. Lektura komiksu w o wiele większym stopniu niż seans filmu opiera się na kulturowym elemencie koncepcji organiczno-kulturowej. Ze względu na spatio-topiczność medium komiksu twórcy posiadają większe możliwości operowania przestrzenią i wykorzystywania jej niekiedy w bardzo abstrakcyjny sposób, podczas gdy w ramach spatio-topicznego z natury filmu możliwe są eksperymenty z czasem na skalę niedostępną sztuce komiksu.

Analiza technik komiksowych pod kątem ich filmowości dowodzi, iż w odniesieniu do komiksu jest uprawnione używanie filmowej terminologii. Pojęcie komiksowego kadru stanowi odpowiednik filmowego ujęcia – oba są podstawową jednostką organizacyjną medium i budują znaczenie w oparciu o sekwencję, w której skład wchodzi. Filmowy kadr może zostać porównany do kadru komiksowego, gdy potraktuje się go jako fizyczną ramę obrazu. Podstawowa różnica polega na tym, że o ile rama filmowego kadru stanowi nieprzekraczalną granicę obrazu filmowego, o tyle komiks chętnie eksploruje możliwość przekraczania granic kadru.

Twórcy komiksów operują technikami zbliżonymi do pracy kamery filmowej. Przyjęta przez rysowników perspektywa przypomina niekiedy wykorzystanie w filmie zmieniających się kątów widzenia kamery – pozwala przekazać informację fabularną na poziomie wizualnym, oddaje punkt widzenia bohatera. Przekrzywienie kadru jest konwencjonalnym zabiegiem dodającym dynamiki – można go przyrównać do kręcenia dynamicznej sceny za pomocą kamery z ręki. Choć w odniesieniu do komiksu niemożliwy jest dosłowny ruch kamery, sposób kadrowania często imituje filmowe zbliżenie lub oddalenie. Komiks posiada przy tym specyficzny dla siebie repertuar środków wyrazu, służących wykonaniu zbliżenia w ramach statycznego kadru (wizualne wyróżnienie detalu czy umieszczenie mniejszych kadrów wewnątrz jednego większego). Charakterystyczna dla tych zabiegów jest (wynikająca ze spatio-topiczności komiksu) równoczesność wydarzeń, które w ramach filmu byłyby rozłożone w czasie.

W ramach montażu komiksowego wyszczególnić można zabiegi zbieżne z technikami filmowymi, takie jak polityk, stanowiący odpowiednik montażu wewnątrzkadrowego czy ekwiwalencja graficzna, ze szczególnym jej przypadkiem, jakim jest *match cut*. Zabiegiem typowo komiksowym jest podział jednej sceny na pomniejsze kadry, który pozwala wydobyć z obrazu metaforyczne treści.

Komiks, choć nie posiada dostępu do świata dźwięku, odwołuje się do doświadczeń odbiorcy w celu wywołania złudzenia słyszenia dźwięku podczas lektury. Również na tym polu kluczowa okazuje się spatio-topiczność komiksu (możliwość operowania wielkością liter i czcionką, wykorzystanie zapisu fonetycznego oraz abstrakcyjne przedstawienie zapisu mowy, w zasadzie nieprzekładalne na język innych mediów). W ramach komiksu możliwe okazuje się również zaprojektowanie ścieżki dźwiękowej, choć zabieg ten nie jest tożsamy z wykorzystaniem muzyki w filmie. Wyjątkowym elementem języka komiksu są obrazy dźwięków, będące zarazem „słowem traktowanym jak obraz i obrazem przejmującym funkcję słowa”¹⁰⁴.

W dwóch pierwszych rozdziałach dysertacji udało się wyszczególnić cechy charakterystyczne dla konwencji filmu *noir* oraz prześledzić złożone relacje komiksu i filmu. Kolejnym etapem moich badań jest studium przypadków unaoczniających, w jaki sposób język komiksu pozwala wyrazić elementy noirowej konwencji oraz w jakich aspektach domaga się ich modyfikacji.

¹⁰⁴ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, op. cit., s. 132.

ROZDZIAŁ 3

Noirowe śledztwa na kartach komiksu

1. Noirowe tropy w komiksie anglosaskim i frankofońskim

Dobór materiału badawczego spośród ogromu noirowych komiksów okazuje się zadaniem równie trudnym, co rozwikłanie kryminalnej intrygi w powieści Raymonda Chandlera. Wśród bogatej historii anglosaskiego i frankofońskiego komiksu kryminalnego wskazać można bowiem wiele prominentnych przykładów utworów w bardziej lub mniej oczywisty sposób czerpiących z dziedzictwa filmowego noiru.

Na uwagę zasługuje z pewnością seria komiksowa *Secret Agent X-9*, wydawana w gazecie od 1934 roku, której pierwsze cztery odcinki napisał sam Dashiell Hammett – czołowy przedstawiciel literatury *hard-boiled*. Komiks ten miał stanowić konkurencję dla popularnego wówczas *Dicka Tracy’ego*. Kreacja tytułowego bohatera przypomina detektywów z kart powieści Hammetta (twardziel niestroniący od bójek), zaś ekonomia słów wymagana przez formę wydawniczą (paski w gazecie) koresponduje ze stylem wypowiedzi bohaterów Hammetta. Co znamienne, wraz ze zmianą scenarzysty seria straciła swój noirowy sznyt.

W 1954 roku w Stanach Zjednoczonych zaczął obowiązywać Kodeks Komiksowy (ang. *Comics Code*) – regulacja nakładająca na twórców komiksów cenzurę obyczajową porównywalną z tą narzuconą przez Kodeks Haysa obowiązujący w środowisku filmowym¹. Autorzy komiksów mieli odtąd wystrzegać się gloryfikowania przemocy, ukazywania drastycznych bądź erotycznych scen czy portretowania przedstawicieli władz jako skorumpowanych. Niespełnienie wymogów Kodeksu było równoznaczne z odmową nadania tzw. pieczęci aprobaty, co wiązało się z trudnościami w dystrybucji i sprzedaży. W tak zaprogramowanej rzeczywistości historie grozy i kryminały mogły istnieć jedynie w bardzo zredukowanej formie. Kodeks Komiksowy nigdy oficjalnie nie został uchylony, jednak już w latach siedemdziesiątych stopniowo odchodzono od przestrzegania jego postanowień (od 2011 roku żadne wydawnictwo nie umieszcza na swoich komiksach pieczęci aprobaty).

Jednym z pierwszych utworów w dziejach komiksu europejskiego, w którym odnaleźć można ślady noirowej konwencji jest seria *Przygody Blake’a i Mortimera* autorstwa rysownika Edgara P. Jacobsa, wydawana od 1946 roku. Na szczególną uwagę zasługuje zeszyt trzeci – *La Marque Jaune (Żółty Znak)*, w którym bohaterowie mierzą się

¹ Założenia Kodeksu Komiksowego były wprost wzorowane na Kodeksie Haysa.

z tajemniczym przeciwnikiem pozostawiającym na miejscu zbrodni tytułowy znak w kształcie litery M. Fabuła zeszytów jawnie nawiązuje do – należącego do filmowej klasyki – dzieła Fritza Langa – *M – Morderca* (1931), które stanowiło jedno z kluczowych źródeł inspiracji dla twórców filmów *noir*.

Innym, wartym wspomnienia, europejskim komiksem noirowym jest włoski *Diabolik* wydawany od 1962 roku. Autorkami serii są siostry Angela i Luciana Giussani, które na protagonistę swojej serii wybrały dwuznaczną moralnie postać antybohatera-złodzieja. *Diabolik* okazał się ogromnym sukcesem i dał początek nowemu podgatunkowi włoskich komiksów – *fumetti neri*, czyli czarnym komiksom, czerpiącym inspiracje między innym właśnie z filmów *noir*.

W 1986 roku w Stanach Zjednoczonych DC Comics wydało miniserię *Powrót Mrocznego Rycerza* autorstwa Franka Millera, która zapisała się złotymi literami w annałach komiksu. Jest to jeden z dwóch komiksów (obok *Strażników* Alana Moore'a), który zapoczątkował tzw. Mroczną Erę Komiksu (ang.: *The Dark Age of Comic Books*) w historii komiksu anglosaskiego. W *Powrocie Mrocznego Rycerza* postać Batmana po raz pierwszy została odmalowana w tak ciemnych barwach. Co prawda, już pierwsze zeszyty przygód Bruce'a Wayne'a, wydawane w ramach Detective Comics, cechowała dość mroczna atmosfera, jednak wraz z pojawieniem się Robina – nastoletniego pomagiera Batmana, seria zaczęła być kierowana do młodszych odbiorców². Nic więc dziwnego, że cechą charakterystyczną pierwszej adaptacji przygód Batmana był jej kampowy charakter. Serial z lat sześćdziesiątych do dziś pozostaje produkcją kultową wśród fanów ze względu na swą miejscami absurdalną formułę. Choć obecnie w świadomości odbiorców do postaci Batmana na stałe przypisany jest mrok, to właśnie Frank Miller odpowiedzialny jest za taki wizerunek obrońcy Gotham City. W jego fatalistycznej opowieści skąpane w deszczu miasto jest wyjątkowo nieprzyjaznym miejscem, poszczególne komiksowe plansze przywodzą na myśl filmy ekspresjonistyczne, zaś bohaterowie, na czele z symbolem Ameryki – Supermanem, odsłaniają swą mroczną stronę.

Miller na tyle upodobał sobie noirową konwencję, że zaledwie kilka lat później, w 1992 r., stworzył swą bodaj najbardziej znaną serię *Sin City*. Dystopijne miasto Basin City zamieszkiwane jest przez zdemoralizowane postacie, które w aurze mroku mierzą się ze swymi demonami. Michał Traczyk tak podsumowuje styl wizualny *Sin City*: „[...] każda plansza jest przemyślaną i wysmakowaną czarno-białą kompozycją; Miller rozegrał kontrasty

² J. Lyons, „*It Rhymes with Lust*”. *The Twisted History of Noir Comics*, [w:] A. Spicer, H. Hanson, *A Companion to Film Noir*, Chichester, Malden, 2013, s. 463.

między światłem a cieniem, tworząc mroczny świat, będący tłem i świadkiem przemocy oraz różnej maści zbrodni”³. Miller w wywiadach wprost wspomina o swojej fascynacji literaturą *hard-boiled*⁴. W tym miejscu warto raz jeszcze odnotować jego współpracę z Robertem Rodriguezem przy produkcji obu części filmowego *Sin City* (2005 i 2014).

Współczesny rynek komiksowy oferuje szeroką gamę noirowych historii. Po konwencję filmu *noir* chętnie sięgają nawet dwa największe wydawnictwa superbohaterskie. Marvel Comics wydaje serię osadzoną w alternatywnej rzeczywistości, w której klasyczni superbohaterowie (Spider-Man, Daredevil, Iron Man, Luke Cage) działają w realiach lat 30. i 40. Mroczne, skierowane do starszego odbiorcy, serie Briana Michaela Bendisa, poświęcone detektywce Jessica Jones czy niewidomemu prawnikowi Mattowi Murdockowi również utrzymane są w noirowej konwencji. Wspomniana w poprzednim rozdziale seria *Hawkeye*. *Kate Bishop*, choć z pozoru wyglądająca jak typowy komercyjny komiks superbohaterski, posiada wiele elementów jawnie nawiązujących do klasyków filmu *noir*. Konkurent Marvela, wydawnictwo DC Comics najchętniej sięga po noirową konwencję w komiksach, których akcja osadzona jest w Gotham City (*Batman: Długie Halloween*, *Gotham Central*, *Catwoman: Selina's Big Score*). Na wspomnienie zasługuje także *Człowiek Cel* Toma Kinga, którego bohater wchodzi w rolę noirowego detektywa próbującego rozwikłać zagadkę własnej śmierci.

Mianem najbardziej prominentnych i płodnych twórców komiksowych specjalizujących się w noirowych historiach może się poszczycić amerykański duet Ed Brubaker (scenarzysta) i Sean Phillips (rysownik). Ich współpraca, co znamienne, rozpoczęła się od stworzenia one-shota⁵ *Batman: Gotham Noir* w 2001 roku. Od tej pory wydali wspólnie serie takie jak: *Criminal* (2006–), *Śpioch* (2003–2005), *Incognito* (2008–2009), *Fatale* (2012–2014), *Zaćmienie* (2014–2016), *Kill Or Be Killed* (2016–2018), *Reckless* (2020–2023) oraz *one-shot Pulp* (2020) utrzymany w konwencji westernu. Z filmoznaicznego punktu widzenia szczególnie ciekawym komiksem jest *Zaćmienie*, którego akcja toczy się w latach czterdziestych w Hollywood. W tej rewizyjnej historii Brubaker i Phillips odnoszą się do ciemnych stron przemysłu filmowego. Obok bohaterów fikcyjnych w *Zaćmieniu* pojawiają się postacie takie jak Clarke Gable czy sam Dashiell Hammet, zaś w wydaniu zbiorczym pomiędzy poszczególnymi zeszytami umieszczone zostały ilustracje

³ M. Traczyk., *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016, s. 66.

⁴ F. Miller, *The Interviews 1981–2003*, Seattle 2003.

⁵ *One-shot* to jednozeszytowy komiks, stanowiący zamkniętą historię.

stylizowane na kadry z fikcyjnych filmów. Co więcej, w materiałach dodatkowych pojawiają się fragmenty fikcyjnego maszynopisu scenariusza filmowego.

Jedną z najbardziej popularnych i uznanych artystycznie⁶ europejskich serii noirowych jest, wydawany od 2000 roku, francuski *Blacksad*, tworzony przez duet hiszpańskich twórców – Juana Díaza Canalesa (scenarzystą) i Juanjo Guarnida (rysownika). Każda z wydawanych co kilka lat historii stanowi odrębną sprawę kryminalną prowadzoną przez prywatnego detektywa – tytułowego Johna Blacksada. Tym, co wyróżnia tę komiksową serię, jest uczynienie z bohaterów antropomorficznych zwierząt funkcjonujących w realiach Ameryki przełomu lat 40. i 50. Połączenie mrocznych, niekiedy wręcz makabrycznych wydarzeń z iście malarskimi kadrami pozwala oddać ambiwalencję noirowego świata.

Na rynku wydawniczym coraz wyraźniej zaznacza się tendencja do reinterpretowania założeń konwencji filmu *noir*. Komiks *The Good Asian. Dobry Azjata* stanowi przykład świadomego dialogu z noirową tradycją, wprowadzając protagonistę – amerykańskiego detektywa chińskiego pochodzenia – w przestrzeń konwencji historycznie zdominowanej przez białych bohaterów. Twórca serii, Pornsak Pichetshote (Amerykanin tajsko-wietnamskiego pochodzenia), podejmuje krytyczną refleksję nad sposobem przedstawiania mniejszości rasowych i etnicznych w klasycznych narracjach detektywistycznych nurtu *hard-boiled* oraz w filmach *noir*. W przeciwieństwie do tradycji literackiej reprezentowanej m.in. przez Raymonda Chandlera, w której rasistowskie stereotypy stanowiły integralny, często niekwestionowany element świata przedstawionego, Pichetshote czyni z problemu rasizmu jeden z głównych tematów swego utworu.

W świecie komiksu dostrzegalna jest również postępująca feminizacja noirowych historii. W rolę detektywa coraz częściej wcielają się postacie kobiece. Poza wspomnianą Kate Bishop i Jessicą Jones wymienić można Dex Parios (bohaterkę serii *Stumptown*) czy Jenner Faulds (z komiksu *Fairlady*). Na kartach komiksu nawet mocno skonwencjonalizowana figura *femme fatale* ulega znaczącym przetworzeniom, czego najbardziej reprezentatywnym przykładem są losy Josephine – bohaterki serii *Fatale* autorstwa Brubakera i Phillipsa. Postać ta, choć zachowuje wiele cech archetypicznej kobiety fatalnej znanej z klasycznej odmiany *noiru*, zostaje jednocześnie ukazana jako ofiara mechanizmów opresji i własnego przekleństwa. *Fatale*, stanowiąc przykład narracji o kobiecej podmiotowości i emancypacji, wpisuje się w szerszy nurt neo-noirowych

⁶ O uznaniu świadczą trzy nominacje i dwie wygrane Nagrody Eisnera – najbardziej prestiżowe wyróżnienia w świecie komiksu.

reinterpretacji, w których kobieta nie jest już wyłącznie katalizatorem upadku bohatera, lecz aktywną uczestniczką dyskursu władzy i wolności.

Przykłady komiksów wchodzących w dialog z konwencją filmu *noir* można by mnożyć. Zarysowanie przeze mnie szerokiego spektrum utworów wpisujących się w tę tendencję ma na celu wykazanie, że komiksowa inkarnacja noiru rozwijała się równolegle z pierwotną, filmową odmianą nurtu i – podobnie jak ona – ewoluowała w czasie, zachowując swą aktualność i zdolność adaptacji do współczesnych kontekstów kulturowych.

2. Materiał badawczy

Podjmując się studium przypadku komiksowych przetworzeń konwencji filmu *noir*, staje przed koniecznością doboru materiału badawczego spośród bogatego katalogu utworów. Ostateczny wybór podyktowany jest przyjętym przeze mnie modelem analizy, składającym się z trzech komponentów.

Pierwszym z nich jest wykazanie, w jaki sposób, w ramach jednej serii komiksowej, możliwe jest wykorzystanie każdego z elementów noirowej konwencji, wyszczególnionych w rozdziale pierwszym. Za obiekt badawczy postanowiłam obrać *Blacksada*, będącego przykładem komiksu, który w modelowy sposób wpisuje się w założenia nurtu. Dodatkowym walorem serii jest stosowana przez twórców alegoria zwierzęca, pozwalają wydobyć znaczenia nieobecne w filmach *noir*.

Drugim etapem moich badań jest wykazanie, na jakich zasadach jeden tekst kultury może funkcjonować w trzech różnych mediach: książce, filmie i komiksie. Idealnym przykładem okazują się intermedialne losy *Sokoła maltańskiego*. Powieść autorstwa Dashiella Hammetta doczekała się bowiem nie tylko aż trzech filmowych adaptacji, ale i wersji komiksowej wydanej w czasie obowiązywania Kodeksu Komiksowego. W toku analizy wykażę, jaki wpływ na powstanie każdej z adaptacji miały ograniczenia cenzorskie, jakie techniki adaptatorskie dominują w każdej z nich oraz w jaki sposób wchodzą one ze sobą w dialog.

Ostatnim badanym przeze mnie aspektem jest napięcie między ostentacyjnym powielaniem noirowego stylu a zawartym w treści podważaniem teoretycznych założeń nurtu. Jako przykład obrania przez twórców takiej strategii posłuży mi komiks *Fatale*, wpisujący się w tendencję do feminizacji konwencji. Przeprowadzona analiza pozwoli odpowiedzieć na pytanie, czy w ramach noiru jest miejsce na kobiecą podmiotowość i na jakich zasadach może ona funkcjonować.

3. Koci detektyw w miejskiej dżungli. *Blacksad* Juana Díaza Canalesa i Juanja Guarnida jako modelowy komiks *noir*¹

Wybór *Blacksada* jako reprezentatywnego przykładu komiksu noirowego podyktowany jest zarówno jego wartością artystyczną i badawczą, jak i transnarodowym charakterem. Jak zauważa Jane Hanley: „Mimo iż *Blacksad* wpisuje się w europejską tradycję pod względem formatu oraz części treści, tematycznie jest osadzony w transnarodowych tropach opowieści *noir*”². Wspomniana przez badaczkę europejskość komiksu Díaza Canalesa i Guarnida przejawia się również w stylu wizualnym, czerpiącym silnie z dziedzictwa frankofońskiego (finezyjny styl rysunkowy, malarskość kadrów, nacisk kładziony na detale). Jednak osadzenie akcji w Stanach Zjednoczonych przełomu lat 40. i 50. dwudziestego wieku oraz wejście w polemikę z „globalnym wyobrażeniem”³ na temat wydarzeń z tego okresu (takich jak segregacja rasowa czy makkartyzm) stanowi wyraz transnarodowości. W mojej opinii cecha ta pozwala spojrzeć na, wydawałoby się, przestarzałą i typowo amerykańską⁴ konwencję, jaką jest film *noir*, jako zjawisko intermedialne, multiperiodyczne i transkultowe.

Cały koncept *Blacksada* opiera się na osadzeniu akcji w rzeczywistym świecie, w którym, zamiast ludzi, bohaterami są zantropomorfizowane zwierzęta. Zabieg ten pozwala w prosty sposób uwydatnić wiodące cechy danej postaci. W tej alternatywnej wersji Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej mają miejsce krwawe zbrodnie, których rozwiązania podejmuje się prywatny detektyw – kot John Blacksad. Należy zaznaczyć, że mimo występowania zwierzęcych postaci, komiks jest adresowany do dorosłego czytelnika – zarówno ze względu na tematykę, jak i ukazywanie przemocy i nagości.

Przedmiotem mojej analizy będzie pięć, z wydanych do tej pory siedmiu, tomów serii, z których każdy stanowi zamkniętą historię (są to: *Pośród cieni* [2000] *Arktyczni* [2003], *Czerwona dusza* [2005], *Piekło, spokój* [2010] i *Amarillo* [2013]). Najnowsza historia została podzielona na dwa tomy (*Upadek – część 1* [2021] i *Upadek – część 2* [2023]), z których drugi został wydany dopiero w trakcie pracy nad niniejszą rozprawą. Na etapie ustalania

¹ Wcześniejsza wersja niniejszego rozdziału została opublikowana jako: K. Srul, „Historia ta sprawiła, że poczułem gorycz życia w świecie nienawiści, zemsty i korupcji”. *Przetworzenie konwencji filmu noir w komiksie Blacksad Juana Díaza Canalesa i Juanja Guarnida*, „Zeszyty Komiksowe” nr 34, 2022, s. 70–82. Tekst został rozszerzony i uzupełniony o nowe wyniki badań.

² J. Hanley, *Noir justice: Law, crime and morality in Díaz Canales and Guarnido's Blacksad: Somewhere within the shadows and Artic-nation*, [w:] „Law Text Culture”, 2012, vol. 16, s. 381.

³ Ibidem, s. 383.

⁴ Pisząc o amerykańskości klasycznego filmu *noir* mam na myśli fakt, iż konwencja ta narodziła się w Stanach Zjednoczonych i tam też rozgrywa się akcja klasycznych filmów *noir*. Założenia artystyczne filmu czarnego sięgają natomiast oczywiście do źródeł europejskich, zaś późniejsze filmy inspirowane amerykańskim noirem powstawały (i powstają) pod niemal każdą szerokością geograficzną, o czym wspominałam w rozdziale pierwszym.

konstrukcji dysertacji podjęłam decyzję o wykluczeniu dwóch najnowszych tomów z korpusu analizowanych utworów dla zachowania spójności wywodu oraz wyeliminowania konieczności reorganizacji tekstu po ukazaniu się ostatniego tomu. Będę jednak odwoływać się kontekstowo do *Upadku*, jeśli zajdzie taka potrzeba.

3.1 Postacie

Detektyw

Komiksowy John Blacksad stanowi wręcz modelowy przykład noirowego detektywa: proletariusz, weteran drugiej wojny światowej, przyodziany w prochowiec, przemierzający ulice miasta z posępną miną, co jakiś czas wdający się w bójkę, by wyswobodzić się z tarapatów.

Justyna Czaja wprost zestawia Blacksada z Philipem Marlowe'em⁵. W wypowiedziach bohatera badaczka dostrzega inspirację charakterystycznymi dla Chandlera dialogami: kąśliwymi, podszytymi błyskotliwą ironią i sarkazmem⁶. Podobnie jak w literackiej odmianie noiru cięty język detektywa dostrzegalny jest przede wszystkim w prowadzonej przez niego narracji. Przemyślenia Johna świadczą o jego cynicznym podejściu do otaczającej go rzeczywistości, ale i o pewnego rodzaju ironicznym poczuciu humoru. Najlepszym tego przykładem jest obserwacja towarzysząca detektywowi podczas seansu filmowego: „Gdy oglądałem to wątpliwej jakości dzieło kinematografii, doszedłem do pewnego wniosku: bomba atomowa i kina samochodowe to niezaprzeczalne znaki, że świat zmierza ku autodestrukcji”⁷.

Warto w tym miejscu raz jeszcze przywołać uwagę Patrycji Włodek na temat różnic między detektywem z klasycznego kryminału a detektywem noirowym: „Celebra geniuszu bohatera i analiza śladów zostały wyparte przez brutalną siłę i ponure spostrzeżenia na temat życia. **Silnie zarysowana fizyczność** zastąpiła dominujący w kryminale klasycznym dualizm

⁵J. Czaja, *Gdyby Chandler potrafił rysować... O komiksie inspirowanym czarnym kryminalem*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2005, nr 5–6, s. 167.

J. Czaja, *Prywatne śledztwo współczesnego czytelnika: na tropie intertekstualności w komiksowej opowieści detektywistycznej*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu: o tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2005, s. 30–31.

⁶J. Czaja, *Gdyby Chandler...*, s. 170; J. Czaja, *Prywatne śledztwo...*, s. 31.

⁷*Arktyczni*, s. 13, kadr 4. Ten i kolejne cytaty pochodzą z polskiego wydania serii *Blacksad*, w której skład wchodzi siedem tomów wydanych przez wydawnictwo Egmont, w tłumaczeniu Joanny Jabłońskiej – oznaczam je, wskazując tytuł tomu, numery stron i kadrów. Wszelkie podkreślenia w cytatach występują w komiksie. W całym rozdziale posługuję się numeracją wydawcy, nie zaś stosowaną przez autorów dla oznaczenia poszczególnych stron w procesie tworzenia.

ciała i umysłu”⁸ [podkr. – K.S.]. Ta charakterystyka doskonale pasuje do postaci Johna Blacksada. Jest to bowiem bohater działający: włamujący się do domu podejrzanego, żeby dokonać przeszukania, stosujący fałszywą tożsamość (John H. Blackmore), by nie zostawiać za sobą śladów, podający się za przedstawiciela innego zawodu w celu uzyskania informacji. Taki tryb prowadzenia śledztwa niejednokrotnie zmusza bohatera do użycia siły fizycznej. W każdym tomie serii występuje co najmniej jedna scena akcji, w której John wdaje się w brutalną bójkę. Należy również podkreślić, że wspomniana przez Włodek „silnie zarysowana fizyczność”, jest istotnym elementem wizerunku postaci. Blacksad jest postawny, jego sylwetka jest umięśniona (co widać zwłaszcza w scenach erotycznych), zaś szczeka wyraźnie zarysowana, przywodząca na myśl twarz Humphreya Bogarta (Fot. 82). Gdy pojawia się na uczelni, wszystkie studentki podążają za nim wzrokiem, czym sprowadzają na siebie gniew swych partnerów (Fot. 83)⁹. Choć jest to bohater zwierzęcy, elementy antropomorfizujące go mają za zadanie przekonać czytelnika, że Blacksad jest postrzegany w ramach świata przedstawionego jako atrakcyjny mężczyzna.

Innym znaczącym aspektem charakterystyki bohatera jest jego wojenna przeszłość. W serii komiksowej niejednokrotnie pada informacja, że John jest weteranem drugiej wojny światowej. Czasem jest to powiedziane wprost („Ja wolałbym nie widzieć tego, co zobaczyłem na froncie”¹⁰), niekiedy w zawołowany sposób („Ja w Europie już byłem i nie mam dobrych wspomnień...”¹¹). W narracji prowadzonej przez detektywa można odnaleźć inne poszlaki dotyczące jego przeszłości. Czytelnik dowiadyuje się na przykład, że Blacksad nie zawsze był tak zgorzkniały, o czym świadczy następujący fragment komentarza narracyjnego:

Czasem wchodząc do swojego mieszkania, mam wrażenie, że znalazłem się wśród ruin jakiejś starej cywilizacji. Nie z powodu panującego tu bałaganu. Po prostu dostrzegam wiele dowodów na to, że kiedyś byłem dużo bardziej cywilizowanym człowiekiem¹².

⁸ P. Włodek, „Świat był...”, s. 53.

⁹ *Czerwona dusza*, s. 22, kadr 8.

¹⁰ *Arktyczni*, s. 33, kadr 3

¹¹ *Amarillo*, s. 54, kadr 1.

¹² *Pośród cieni*, s. 5, kadr 1.



Fot. 82 Wizerunek Johna Blacksada.



Fot. 83 Detektyw widziany oczyma młodych kobiet.

W innym fragmencie pojawia się sugestia, że detektyw w młodości nie był przykładnym obywatelem: „Kiedyś uciekałem przed policją... A teraz biegam za tymi złymi”¹³. Przywołany cytat świadczy również o braku zgody Blacksada na bycie częścią systemu. Noirowy detektyw tropi przestępców, jednak nie jest funkcjonariuszem publicznym, unika współpracy z policją i kieruje się własnym poczuciem sprawiedliwości. Podejmowane sprawy często mają dla niego wymiar osobisty. Co symptomatyczne, pierwszy tom serii skupia się na śledztwie wokół śmierci byłej kochanki Johna. Osobiste motywy działania detektywa zostają wypowiedziane wprost: „Gdzieś tam ukrywał się ktoś, kto ponosi winę

¹³ *Czerwona dusza*, s. 13, kadr 6.

zarówno za śmierć dziewczyny, jak i moich wspomnień”¹⁴. Twórcy już od pierwszego tomu ustanawiają swego bohatera jako osobę, która postępuje w zgodzie z własnym sumieniem i interesem. Jak ma się okazać w kolejnych tomach, Blacksad jest przy tym postacią o dobrym sercu, dzięki czemu czytelnikowi łatwiej popierać jego działania. Choć detektyw nie chce się angażować w konflikt rasowy w dzielnicy The Line (*Arktyczni*), w końcowych fragmentach komiksu przewraca nazistowski szyld umieszczony na stacji benzynowej¹⁵. W czasie podróży autostopem (*Amarillo*) nie potrafi znieść rasistowskich uwag kierowcy i podbija mu oko¹⁶. W tym samym tomie, gdy jego siostrzeniec pragnie zobaczyć broń, detektyw kieruje do niego słowa: „My, dobrzy ludzie, nie nosimy pistoletów, Ray, bo wiemy, że one zawsze kiedyś muszą wypalić”¹⁷. Jest to jedynie kilka przykładów świadczących o tym, że choć Blacksad, jak przystało na noirowego detektywa, jest cynikiem, sympatia czytelnika ma pozostawać po jego stronie.

Warto w tym miejscu przytoczyć uwagę Sławomira Bobowskiego, iż dla detektywa z filmu *noir* „piekło to inni”¹⁸ – od przywołania słynnych słów Jeana-Paula Sartre’a rozpoczyna się bowiem tom *Piekło, spokój* (Fot. 84). Za sprawą przewrotnej sceny czytelnik poznaje dychotomiczny stosunek Blacksada do słów filozofa: bohater najpierw odnosi się do nich z lekką kpina („Bardzo błyskotliwa myśl, ale to raczej odzwierciedlenie stanu ducha niż prawda uniwersalna”)¹⁹, następnie przyznaje ich autorowi słuszność („To fakt, że inni mogą uczynić twoje życie nie do zniesienia”)²⁰, by następnie im zaprzeczyć („Ale mogą również sprawić, że poczujesz się jak w raju./ Dla mnie piekło jest nicością./ Miejsce bez przyjaciół, bez muzyki, bez rozmów pobudzających wyobraźnię i bez piękna ożywiającego zmysły”)²¹. Nie bez znaczenia jest kontekst samej sceny: John przebywa w klubie nocnym, do którego udał się wraz ze swym pomocnikiem, dziennikarzem Weeklym, w celu odnalezienia poszlak w prowadzonej sprawie. Pomimo przemyśleń detektywa na temat „piękna ożywiającego zmysły” jest on wyraźnie poirytowany koniecznością obserwowania pokazu striptizu, co w połączeniu z narracją nadaje całej scenie ironiczny i nieco fatalistyczny wydźwięk. Co jednak szczególnie interesujące w kontekście konstrukcji postaci, klasyczny noirowy detektyw jest indywidualistą – odrzuca społeczeństwo, lokując się na jego obrzeżach²². Choć

¹⁴ *Pośród cieni*, s. 9, kadr 4.

¹⁵ *Arktyczni*, s. 44, kadr 5.

¹⁶ *Amarillo*, s. 27, kadry 4–9 i s. 28, kadry 1–2.

¹⁷ *Ibidem*, s. 34, kadr 7.

¹⁸ Bobowski, op. cit., s. 17.

¹⁹ *Piekło, spokój*, s. 2, kadr 2.

²⁰ *Ibidem*, s. 2, kadr 3.

²¹ *Ibidem*, s. 2, kadry 4–6.

²² S. Bobowski, op. cit., s. 17.

John jest cynikiem i bywa opryskliwy, za element piekła uznaje brak przyjaciół i rozmów. Nietypowe dla figury noirowego detektywa jest również posiadanie partnera, jakim w komiksie jest Weekly. Początkowo John jest opryskliwy dla nowo poznanego reportera, szybko jednak zawiera z nim znajomość, która przeradza się w głęboką przyjaźń. Ten element charakterystyki postaci przywodzi na myśl detektywa w typie Herkulesa Poirota czy Sherlocka Holmesa, nie zaś Philipa Marlowe’a czy Sama Spade’a.



Fot. 84 Blacksad i Weekly podczas wizyty w klubie nocnym. Detektyw cytuje Sartre’a.

Innym aspektem wyróżniającym Johna Blacksada spośród bogatego grona noirowych detektywów, jest fakt bycia antropomorficznym kotem. Wybranie przez twórców takiego akurat zwierzęcia implikuje przypisanie protagoniście serii skłonności związanych z chodzeniem własnymi ścieżkami oraz swobodą przemieszczania się po miejskich zaułkach. Zwierzęca natura bohatera niekiedy bywa wykorzystywana przewrotnie jako element żartu. W *Arktycznych* John odmawia wypicia shake'a, gdyż nie lubi mleka²³. W *Czerwonej duszy* ma miejsce następujący dialog pomiędzy Alną Mayer a Blacksadem: „Widzę, że w głębi duszy jesteś przesądny...”, „A mogę inaczej, będąc czarnym kotem?”²⁴. W *Pośród cieni* detektyw wyznaje: „Z każdym dniem coraz bardziej wierzę, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła”²⁵ – przysłowie, do którego w oryginale odwołują się twórcy, dosłownie przetłumaczyć można jako „ciekawość zabiła kota”. W *Piekło, spokój* Blacksad wyraża niechęć do ryzyka, wbrew przysłowiu, że koty zawsze spadają na cztery łapy²⁶. Gdy zaś zostaje uratowany przez innego kota, dochodzi do następującego dialogu: „Znamy się?”, „Możliwe. Obaj jesteśmy kotami.../...Na pewno wpadliśmy na siebie w którymś z naszych siedmiu żyć...”²⁷. Zachowywanie się zgodnie ze swoją zwierzęcą naturą bądź wbrew niej jest istotnym aspektem alegorii zwierzęcej, o której przyjdzie powiedzieć więcej w dalszej części wywodu.

Z powyższej charakterystyki jednoznacznie wynika, że John Blacksad stanowi przykład klasycznego noirowego detektywa. Cięty język, cyniczny sposób prowadzenia narracji, silnie zarysowana fizyczność, gotowość do działania, wojenna przeszłość – wszystkie te cechy wpisują się w założenia konwencji. Na tle klasycznych noirowych detektywów Blacksad wyróżnia się ewolucją emocjonalną – z każdym kolejnym tomem coraz bardziej otwiera się na relacje z innymi ludźmi i stopniowo zrywa z wizerunkiem samotnika.

Femme fatale

Figura *femme fatale* jest obecna niemal w każdym tomie komiksu Díaza Canalesa i Guarnida. „Zdarzają się poranki, gdy nie jest ci dane spokojnie strawić śniadanie. Zwłaszcza gdy patrzysz na zwłoki swojej dawnej miłości”²⁸ – słowa te otwierają pierwszy tom przygód Blacksada, *Pośród cieni*. Detektyw podąża śladem morderstwa Natalii Willford – znanej

²³ *Arktyczni*, s. 8, kadr 6.

²⁴ *Czerwona dusza*, s. 41, kadry 2–3.

²⁵ *Pośród cieni*, s. 29, kadr 7.

²⁶ *Piekło, spokój*, s. 8, kadr 1.

²⁷ *Ibidem*, s. 41, kadry 5–6.

Tłumaczka błędnie przełożyła przysłowie, które mówi o dziewięciu życiach. Błąd ten pojawia się również w innym miejscu.

²⁸ *Pośród cieni*, s. 3, kadr 1.

aktorki, z którą niegdyś łączył go romans. Przyczyna śmierci kobiety zostaje zasygnalizowana już na początku historii. Czytelnik dowiaduje się bowiem, że Natalia miała skłonność do flirtowania z kilkoma mężczyznami równocześnie. Co warto zaznaczyć, w wątku tym dostrzegalne są podwójne standardy, typowe dla konwencji filmu *noir*. Zbrodnią Natalii jest niewierność, którą jedna z postaci podsumowuje słowami: „Najwyraźniej nie była kobietą, która chciała należeć do jednego mężczyzny”²⁹. Zazdrość staje się motywem do dokonania morderstwa przez kochanka kobiety – Ivo Statoca. Jest to powód wyjątkowo ironiczny, biorąc pod uwagę, że (jak dowiadujemy się ze zdjęcia na jego biurku³⁰) Statoc ma żonę i dzieci, sam zatem dopuszcza się zdrady. Nie może jednak znieść faktu, że nie posiada kochanki na wyłączność, dlatego zleca jej zabójstwo. Ta prosta, wręcz banalna, historia stanowi modelowe wykorzystanie konwencji filmu *noir*, z typowym wątkiem uwodzicielskiej *femme fatale*, która musi zostać ukarana za swą rozwiązłość. *Pośród cieni* w subtelny sposób wprowadza czytelnika w noirowy klimat serii. W kolejnych tomach pojawiają się coraz bardziej skomplikowane intrygi.

W *Arktycznych* figura *femme fatale* występuje podwójnie, przyjmuje bowiem postaci dwóch siostr dokonujących zemsty na swym ojcu. Siłą napędową tego duetu jest Jezabel, która dzięki swej fizjonomii (białej skórze) wchodzi w środowisko bogaczy i wiąże się (w formie białego małżeństwa) ze swym ojcem, by w przyszłości dokonać krwawej zemsty. Pociągająca aparycja Jezabel (Fot. 85) jest kluczowa dla powodzenia intrygi również z innego powodu – jak przystało na *femme fatale*, musi ona uwikłać się w pozamałżeński romans. Klasyczną inkarnacją kobiety fatalnej nie jest natomiast siostra Jezabel – Dinah. Początkowo, gdy Blacksad patrzy na kobietę pożądliwym wzrokiem, ciało Dinah podlega fragmentaryzacji niczym w klasycznym filmie *noir*³¹ (Fot. 86). Szybko jednak okazuje się, że żyje ona w ubóstwie, nie ubiera się w wytworne suknie i futra. Ponadto jest matką i, jak stwierdza Jezabel, nie jest tak silna jak jej siostra (ma opory przed wykorzystaniem własnej córki w roli przynęty), co ostatecznie przynęca życie. Zaangażowanie w intrygę uknutą przez *femme fatale*, podobnie jak w klasycznym filmie *noir*, prowadzi do rozpadu rodziny – córka Dinah zostaje sierotą. Warto w tym miejscu wspomnieć, że twórcy wybierają dla swych bohaterek znaczące imiona: Dinah oznacza ‘sędziego’, zaś imię Jezabel ma dwoiste znaczenie: etymologicznie oznacza ‘nieskalaną, czystą’, ale biblijnie symbolizuje kobietę rozwiązłą,

²⁹ *Pośród cieni*, s. 36, kadr 3.

³⁰ *Ibidem*, s. 42, kadr 1.

³¹ *Pośród cieni*, s. 13, kadr 7 i s. 14, kadr 4.

zdeprawowaną³². Co więcej, główny *plot twist* historii, czyli pokrewieństwo między Jezabel a Dinah oraz między siostrami a Hansem Karupem przywodzi na myśl fabułę *Chinatown*, czyli klasyka *retro-noir*. Różnica polega na tym, że w filmie Polańskiego występuje kazirodzcy związek ojca z córką, zaś w *Blacksadzie* małżeństwo Hansa z Dinah nie zostaje nigdy skonsumowane. Na trop wiążący fabułę *Arktycznych* z *Chinatown* naprowadza również scena ujawnienia przez Johna znamienia, które noszą obie siostry – charakterystyczny mankament jest zapewne nawiązaniem do skazy na tęczę Evelyn Cross Mulwray (Faye Dunaway), który to defekt odgrywa istotną rolę w finale filmu (Fot. 87)³³.



Fot. 85 Pierwsze spotkanie Blacksada i Weekly'ego z Jezabel. Reakcja mężczyzn jasno daje do zrozumienia czytelnikowi, że bohaterka uchodzi za atrakcyjną.

³² Drugie z tych znaczeń jest obecne we współczesnej angielszczyźnie pod postacią słowa *jezebel* oznaczającego właśnie nierządnicę.

³³ *Arktyczni*, s. 49, kadr 10.



Fot. 86 Dinah (matka zaginionej dziewczynki) widziana oczyma detektywa. Ciało kobiety podlega fragmentaryzacji niczym w filmie noir.



Fot. 87 Blacksad ujawniający prawdę na temat pokrewieństwa Dinah i Jezabel.

W *Czerwonej duszy* rolę *femme fatale* zdaje się odgrywać Alma – pisarka, w której zakochuje się Blacksad. Kobieta często dzierży w dłoni papieros (typowy atrybut kobiety fatalnej), zaś konstrukcja postaci opiera się na schemacie miłości niemogącej się spełnić. Alma wspomina w rozmowie z Johnem, że jej największym marzeniem jest romantyczny miesiąc miodowy nad Wodospadem Niagara. Ten, kto owo pragnienie spełni, zostanie mężczyzną jej życia. Choć Blacksad obiecuje zabrać Alnę w jej wymarzoną podróż, los nie pozwala mu stawić się na miejscu spotkania. Tym samym John staje się trzecim mężczyzną w życiu pisarki, któremu nie jest dane żyć z nią długo i szczęśliwie. Ingerencja losu i ciężące

nad bohaterami fatum to kolejny charakterystyczny element konwencji filmu *noir*. Co ciekawe, w scenie poprzedzającej miłosne zbliżenie dwojga bohaterów dostrzegalne jest subtelne odwołanie do *Wielkiego snu*: przed pocałunkiem John zdejmuje Almie okulary (Fot. 89)³⁴. W filmie Hawksa obecna jest analogiczna scena, w której Philip Marlowe prosi pracownicę księgarni (Dorothy Malone) o zdjęcie okularów, po czym zaczyna z nią flirtować (Fot. 88). Choć nie jest to ukazane bezpośrednio, sposób sfilmowania tej sceny sugeruje, że między parą bohaterów dochodzi później do erotycznego zbliżenia. Twórcy komiksu, ze względu na brak ograniczeń cenzorskich, mogli pozwolić sobie na dosłowność w analogicznej sekwencji.

Ostatecznie Alma okazuje się „fałszywą” *femme fatale* – postacią, która na poziomie wizualnym jest kodowana jako kobieta fatalna jednak ostatecznie okazuje się niewinna. Jak zauważa Patrycja Włodek: „Postacie takie często są bowiem stylizowane na wampa, przez co błędnie mogą uchodzić za *femme fatale*, choć ich morderczy potencjał – wynikający ze skojarzenia z określonym typem ekranowym – nie znajduje realizacji w czynach³⁵. Romans z Alną jest natomiast motorem do działania dla głównego bohatera i stanowi wątek na tyle istotny, że powraca w *Upadku*, w którym kochankowie ostatecznie wiążą się ze sobą.

W czwartym tomie serii, *Piekło, spokój*, nie występuje figura *femme fatale*. Zastępuje ją postać ciężarnej żony Sebastiana – muzyka, którego poszukuje John. Relacje damsko-męskie w tej historii są podporządkowane pragnieniu utworzenia rodziny. Hannah chce ją założyć z Sebastianem, jednak mężczyzna, przygnieciony ciężarem życia, popełnia samobójstwo. Zakończenie historii jest słodko-gorzkie: wdowa wiąże się z bezpłodnym mężczyzną, który sam nie mógłby „założyć rodziny” (spłodzić potomka). Zachowanie postaci kobiecej nie wynika zatem z chęci zysku lub pożądania, lecz z pragnienia zapewnienia bytu swemu dziecku. Motyw ten stanowi odwrócenie schematu pojawiającego się niekiedy w filmach *noir*, który polega na postawieniu instytucji rodziny w sytuacji zagrożenia ze strony zepsutej żony i matki³⁶. Hannah wpisuje się natomiast w inny noirowy stereotyp – dziewicy-odkupicielki. Jest bowiem cierpiącą partnerką, pozbawioną sprawczości, czekającą na męża, który nigdy nie powróci na łono rodziny.

³⁴ *Czerwona dusza*, s. 39, kadr 6.

³⁵ P. Włodek, *Wszystko noir?...*, op. cit., s. 62.

³⁶ S. Bobowski, op. cit., s. 10–11.



Fot. 88 Sugestywna scena flirtu z *Wielkiego snu*.



Fot. 89 Zbliżenie Johna i Almy nawiązujące do sceny z filmu Hawksa.

W tomie *Amarillo* w wizerunek *femme fatale* wpisuje się Ewa Lange, ukrywająca się w cyrku pod pseudonimem Luanne. Atrakcyjna kobieta pada ofiarą napaści seksualnej, z której ratuje ją zakochany w niej Chad. W konsekwencji mężczyzna ma zostać zamordowany przez społeczność cyrkową. Niedoszłym kochankom udaje się jednak zbiec. W trakcie podróży pociągami Ewa (paląc papierosa) wyznaje, że w wieku czternastu lat uciekła z domu po tym, jak została zmuszona przez rodzinę do dokonania aborcji. Konstrukcja tej postaci opiera się na silnej korelacji atrakcyjności fizycznej kobiety ze sferą seksualną (ciąża w młodym wieku, niedoszły gwałt). Ewa, podobnie jak Alma, okazuje się jednak „fałszywą” *femme fatale*: nie popełnia żadnej zbrodni, jej jedyną przewiną (z punktu widzenia ówczesnej mentalności) jest aborcja w młodym wieku, do której została zmuszona. Na poziomie wizualnym pozostaje natomiast kodowana jako kobieta fatalna, zwłaszcza w pierwszej scenie, w której się pojawia: jest ubrana w strój kąpielowy (który może przywołać na myśl ten, noszony przez Lanę Turner w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*) (Fot. 90)³⁷, góruje nad Chadem i ewidentnie z nim flirtuje (Fot. 91)³⁸. Szybko jednak okazuje się, że bohaterka nie ma złych zamiarów i jest obarczona swą atrakcyjnością, która przysparza jej w życiu wyłącznie problemów.

³⁷ *Amarillo*, s. 25, kadry 1–2.

³⁸ *Ibidem*, kadr 7.



Fot. 90 Porównanie stroju Ewy ze stylizacją Cory w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*.



Fot. 91 Ewa (Luanne) od pierwszej chwili kodowana jest jako postać *femme fatale*. Ostatecznie trop ten okazuje się mylny.

Przywołane sylwetki postaci kobiecych w *Blacksadzie* dowodzą, że figura kobiety fatalnej, choć jest silnie skonwencjonalizowana, może przybierać różnorakie formy. Każda z zaprezentowanych interpretacji tej postaci kładzie akcent na inny aspekt charakterologiczny (rozwiązłość seksualna, przebiegłość, fatalizm, bezbronność) oraz nadaje opowiadaną historię inny wydźwięk. Co jednak charakterystyczne dla analizowanej serii komiksowej, postaci

kobiece nie są aż tak stygmatyzowane jak w klasycznych filmach *noir*. Część z nich okazuje się „falszywymi” *femme fatale* (Alma, Ewa), część zaś podejmuje zbrodnicze działania z pobudek, które można usprawiedliwić (Jezabel, Dinah). Nawet rozwiązłość postaci Natalii wymyka się jednoznacznej ocenie ze względu na niewierność jej kochanka względem własnej żony. W klasycznym filmie *noir* postaci *femme fatale*, w przeciwieństwie do bohaterów *Blacksada*, często okazują się złe do szpiku kości – motywuje je chęć zysku, nie mają skrupułów, z zimną krwią mordują kochanka lub próbują obarczyć go winą za popełnioną przez nie zbrodnię.

Sily zła

Na przestrzeni serii komiksów o Blacksadzie wyszczególnić można bardziej i mniej konwencjonalne reprezentacje sił zła.

Za najbardziej typowego noirowego złoczyńcę należy uznać Ivo Statoca z *Pośród cieni*. Jego nazwisko i twarz pozostają tajemnicą aż do ostatniego aktu historii. Wcześniej postać ta pojawia się w jednej scenie, w której siedzi za biurkiem w swym gabinecie, ze skrytą w cieniu twarzą i wydaje polecenia popiecznikom. Statoc jest biznesmenem, „najpotężniejszym i najbogatszym gościem w tym mieście”³⁹. Twórcy komiksu sportretowali go jako żabę, zapewne po to, by wzbudzić w czytelniku skojarzenia z obślizgłym zwierzęciem, ale i być może również ze względu na symboliczne konotacje płaza z bogactwem i pomyślnością. Przez cały czas trwania śledztwa Blacksad podąża śladem, prowadzącym do Statoca i odpiera ataki ze strony jego popieczników. Finał historii posiada element wywiedziony z konwencji westernu: protagonista musi stoczyć ostateczny pojedynek na śmierć i życie z antagonistą, i wychodzi z niego zwycięsko.

Równie konwencjonalnie sportretowany jest przeciwnik Johna z tomu *Czerwona dusza* – senator Gallo. W finale historii skorumpowany polityk próbuje zrobić detektywa w zabójstwo, którego dokonali jego podwładni. Blacksad, by uratować siebie i bliskiego mu naukowca, Otto Liebbera, ucieka się do politycznego szantażu: grozi ujawnieniem listy wpływowych osób uprawnionych do skorzystania ze schronu przeciwoatomowego w razie radzieckiego ataku. W efekcie polityk tuszuje całą sprawę, jednak objęty nadzorem policyjnym Blacksad nie stawia się na spotkanie z Alną, tracąc szansę na miłość. Choć konflikt między detektywem a skorumpowanym politykiem jest schematem dość konwencjonalnym dla filmu *noir*, komiksowa intryga zostaje skomplikowana poprzez

³⁹ *Pośród cieni*, s. 37, kadr 2.

mnogość elementów fabularnych (polowanie na komunistów, motyw bomby atomowej, szpiegostwo, współpraca naukowca z nazistami).

W pozostałych tomach serii postacie złoczyńców są mniej jednoznaczne. W tomie *Piekło, spokój* wykorzystano przewrotny zabieg: choć powody działania złoczyńcy zostają ujawnione dopiero w finale historii, czytelnik od samego początku może się spodziewać, że czarnym charakterem jest zleceniodawca Johna. Świadczy o tym już samo imię – Fausto oraz powierzchowność – bohater jest kozłem, co potęguje konotacje z diabłem. Co więcej, w prologu historii pojawia się tajemnicza postać przygotowująca truciznę, odziana w strój martwego kozła (Fot. 92)⁴⁰. Twórcy stosują jednak mylny trop: John przez długi czas podejrzewa syna Fausto, Thomasa. Ostatecznie jednak detektyw konfrontuje się z seniorem rodu. Na jaw wychodzą niewygodne fakty z przeszłości Fausto, a Thomas okazuje się niewinny.

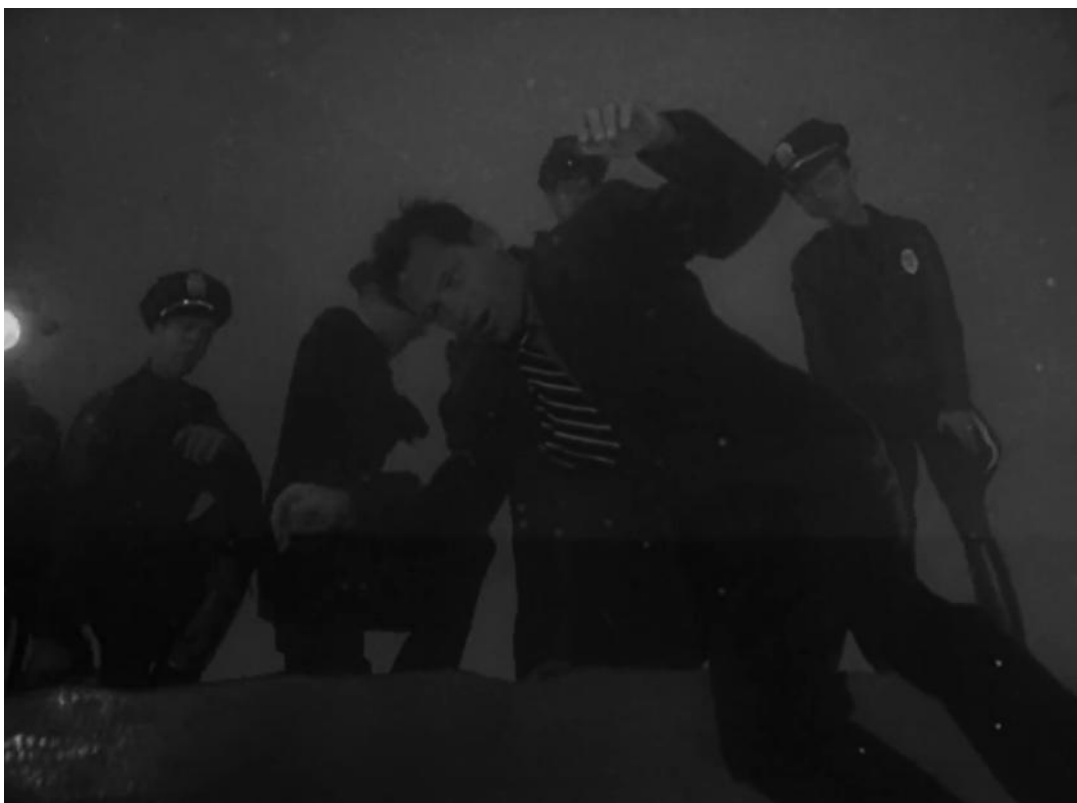
Równie ciekawy rodzaj gry z czytelnikiem prowadzony jest w *Amarillo*. Pierwszy kadr tej historii, przedstawiający pływającego w basenie lwa, może budzić skojarzenia z prologiem *Bulwaru Zachodzącego Słońca*, w którym w basenie unosi się martwe ciało (Fot. 93, Fot. 94)⁴¹. następne kadry przedstawiają podtapianie bohatera przez postać bawoła. Choć pierwsza plansza komiksu wygląda niczym scena zbrodni, szybko okazuje się, że podtapianie jest jedynie niewinnym przyjacielskim wygłupem. W scenie tej zasygnalizowany zostaje konflikt między bohaterami, który będzie skutkować zabiciem Abrahama (bawoła) przez Chada (lwa), a więc odwróceniem ról z prologu. Do zbrodni dochodzi w pierwszym akcie historii, a wraz z rozwojem akcji przybywa postaci pobocznych antagonistów. Chad zaś z zabójcy stopniowo przeistacza się w postać tragiczną, obciążoną fatum i ostatecznie z własnej woli oddaje się w ręce policji. Bohater ten bardziej niż noirowego złoczyńcę przywołuje na myśl postać everymana, który wplątawszy się w kryminalną intrygę, nie może znaleźć drogi powrotu do dawnego życia.

⁴⁰ *Piekło, spokój*, s. 3, kadr 7.

⁴¹ *Amarillo*, s. 3, kadr 1.



Fot. 92 Scena otwierająca *Piekło, spokój*, stanowiąca wyraźną poszlakę na temat tożsamości antagonisty tej historii.



Fot. 93 Ikoniczna scena z prologu *Bulwaru Zachodzącego Słońca* – zwłoki głównego bohatera (i zarazem narratora) unoszą się na powierzchni basenu w posiadłości Normy Desmond.



Fot. 94 Pierwszy kadr *Amarillo*, przywodzący na myśl otwarcie filmu Wildera.

Najbardziej niejednoznaczni reprezentanci sił zła występują w *Arktycznych*. Głównym podejrzanym przez niemal całą historię jest Hans Karup – komendant policji w The Line, prowadzący dziecięcy chór kościelny. Fakt bycia osobą u władzy, za którą zawsze wstawiają się podwładni i żona oraz pogłoski o skłonnościach pedofilskich, czynią Karupa oczywistym

„kandydatem” na głównego złoczyńcę. Jak zauważa Jane Hanley, w przeciwieństwie do pozostałych przedstawicieli władz w całej serii, Hans nie należy do rodziny psowatych, lecz jest niedźwiedziem, co, zdaniem autorki, konotuje drapieżność, ale i ospałość, bierność⁴². Uwagę zwraca kontrast między sposobem ukazania miejsca pracy Karupa a Smirnova – również komendanta policji, przyjaciela Blacksada, postaci powracającej na łamach kilku tomów serii⁴³. Biuro pierwszego z nich jest wręcz sterylne, zaś każdy jego element starannie przemyślany i niosący znaczenie: dwie flagi – USA i Skonfederowanych Stanów Ameryki, szabla generała Lee oraz zdjęcia: z dziecięcym chórem, z drużyną harcerską, z żoną (którą Weekly bierze za córkę⁴⁴), a także z nią w towarzystwie przyjaciela, który okaże się jej kochankiem (Fot. 95)⁴⁵. Hanley konkluduje, iż: „[...] detale biura Karupa przywodzą na myśl mężczyznę, dla którego symbole zajmowanego stanowiska i wynikający z nich wizerunek publiczny są ważniejsze niż powiązane z nimi dobro społeczne”⁴⁶. Dla kontrastu wspomniany Smirnov nigdy nie jest ukazywany za sterylnym biurkiem. Zamiast tego czytelnik spotyka go zawsze na miejscu zbrodni, w pokoju przesłuchań bądź pod więzienną celą⁴⁷. Jest to zatem postać, dla której ważniejsze od eleganckiej fasady jest działanie. W przewrotnym finale *Arktycznych* Karup okazuje się ofiarą wymierzonej przeciwko niemu intrygi, ukartowanej przez własne córki, mszczące się w imieniu matki. Choć komendant w ostatecznym rozrachunku rzeczywiście nie jest osobą krystalicznie czystą, twórcy w całym tomie podsuwają czytelnikowi fałszywe tropy, sugerujące, że to właśnie Karup jest porywaczem małej dziewczynki i pedofilem, co okazuje się nieprawdą.

Warto w tym miejscu przyjrzeć się bliżej obrazowi policji w *Blacksadzie*. Najbardziej prominentną postacią należącą do grona funkcjonariuszy publicznych jest wspomniany komisarz Smirnov, którego czytelnik poznaje już w pierwszym tomie serii. Początkowo policjant radzi Johnowi, by nie mieszał się w śledztwo wokół zabójstwa Natalii Willford, potem zaś tuszuje sprawę, gdyż śledztwo jest „niewygodne dla kogoś, kto jest... wysoko”⁴⁸. Zleca przy tym dalsze działania Blacksadowi, który nie ma nad sobą zwierzchników. Na pytanie, dlaczego to robi, odpowiada: „Lubię wyobrażać sobie, że świat jest sprawiedliwy i że zabójstwa nie uchodzą bezkarnie./ W głębi duszy jestem naiwny”⁴⁹. Gdy w finale historii

⁴² J. Hanley, op. cit., s. 389.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Jest to *foreshadowing* ujawnienia prawdy na temat relacji łączących Jezabel z Karupem, do którego dojdzie w finale historii.

⁴⁵ *Arktyczni*, s. 11–12.

⁴⁶ J. Hanley, op. cit., s. 400.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ *Pośród cieni*, s. 30, kadr 7.

⁴⁹ Ibidem, s. 31, kadry 6–7.

detektyw zabija Statoca, Smirnov tuszuje zabójstwo, choć, jak sam wyznaje detektywowi, ma z tego powodu wyrzuty sumienia. Komisarz Smirnov jest najkorzystniej odmalowaną postacią funkcjonariusza publicznego w całej serii. Kilukrotnie współpracuje z Blacksadem i nawet, jeśli nagina policyjne procedury, zawsze robi to w słusznym celu. Ogólny obraz policji w komiksie jest natomiast negatywny. Już sam fakt tuszowania spraw na polecenie wpływowych ludzi stawia funkcjonariuszy publicznych w niekorzystnym świetle. Co więcej, policyjny duet, który debiutuje w *Czerwonej duszy* i powraca w *Amarillo*, jawi się jako agresywny i bezduszny, a ponadto działa na usługach senatora Gallo i przyczynia się do próby wrobienia detektywa w morderstwo. Podobnie Hans Karup z tomu *Arktyczni* stanowi negatywny wzorzec policjanta: jest brutalny, wyznaje rasistowskie poglądy i porzuca ciężarną żonę z powodu koloru jej skóry.



Fot. 95 Poprzez staranny wystrój swojego gabinetu Hans Karup próbuje utrzymać wizerunek praworządnego funkcjonariusza publicznego.

Podsumowując rozważania na temat reprezentantów sił zła w *Blacksadzie*, należy zauważyć, że twórcom udaje się osiągnąć balans między stereotypowym ukazaniem postaci gangsterów i złowrogich bogaczy a stworzeniem pełnokrwistych bohaterów, z których każdy posiada jasną motywację, często wyrastającą ponad typową chęć posiadania większej władzy. Pod tym względem *Blacksad* wydaje się przewyższać niektóre klasyczne filmy *noir*, w których postaci złoczyńców łatwo wpadały w klisze dokonywania zbrodni z tak banalnych pobudek jak pragnienie zysku, pożądanie czy prostacka zemsta. Bazując na przyzwyczajeniach odbiorczych czytelnika, wywiedzionych z kontaktu z filmami *noir*, twórcy komiksu wprowadzają fałszywe tropy, które czynią lekturę bardziej angażującą. Dzięki wyraźnej psychologizacji działań złoczyńcom z *Blacksada* bliżej do złożoności charakterologicznej Hanka Quinlana z *Dotyku zła* niż do sztampowych postaci chciwych bogaczy, których personalia widz szybko zapomina. Obraz policji w komiksowej serii jest równie pesymistyczny co w klasycznych filmach *noir*. Wyróżniającą się postacią jest komisarz Smirnov, który jawi się jako ostatni sprawiedliwy w skorumpowanej instytucji.

3.2. Fabuła i konstrukcja świata przedstawionego

Motywy przewodnie

Świat przedstawiony w komiksie Díaza Canalesa i Guarnida jest światem niezwykle mrocznym. Morderstwa, zdrady, quasi-kazirodztwo, szantaż, domniemana pedofilia, porwanie dziecka, napaść na tle seksualnym, lincze, narkomania – to motywy, pojawiające się na kartach komiksu, wywiedzione wprost z konwencji filmu *noir*. Brutalność realiów maskowana jest przez alegorię zwierzęcą, łagodzącą wydźwięk niektórych wątków (wydarzenia są mniej realistyczne), zaś sama przemoc nie jest ukazywana w sposób dosadny.

Oprócz wspomnianej zbrodni i deprawacji jednostki w *Blacksadzie* obecny jest również motyw wyobcowania, które przyjmuje różne oblicza. Przeważnie dotyczy on postaci o niskim statusie społecznym i finansowym, takie jak Dinah – uboga, samotna matka czy Sebastian – uzależniony od narkotyków muzyk, mający na utrzymaniu rodzinę. Jednak nawet życie w luksusie nie jest w tym świecie wyznacznikiem szczęścia. Jezabel, choć sprawia wrażenie idealnej żony, jest osamotniona w swym cierpieniu, a kiedy umiera jej siostra, również w dążeniu do zemsty. Fausto, choć dorobił się fortuny i wpływów, nie jest kochany przez syna; w samotności znosi odbierającą mu życie chorobę. Także wątki miłosne w komiksie naznaczone są wizją rozstania: los oddziela Johna od Almy, Chad rezygnuje z ucieczki z Ewą i oddaje się w ręce policji, Hannah zakłada rodzinę z Thomasem cierpiącym na nieuleczalną, śmiertelną chorobę.

Samotność nie jest natomiast cechą wiodącą komiksowego detektywa. Choć w pierwszym tomie serii John Blacksad pracuje w pojedynkę, może liczyć na pomoc komendanta policji. W drugim tomie poznaje dziennikarza, Weekly'ego, do którego od początku jest sceptycznie nastawiony (Fot. 96). Dość szybko jednak postanawia dać nieznajomemu szansę, gdyż jak sam stwierdza: „Czemu miałem się nie napić? W końcu obaj byliśmy obcy w tym nieprzyjemnym miejscu”⁵⁰. Od tego czasu Weekly staje się partnerem Johna, powracającym w kolejnych tomach serii. Złamana zostaje tym samym reguła, w myśl której noirowy detektyw jest osamotniony i nie może liczyć na niczyje wsparcie.



Fot. 96 Szorstki początek znajomości Blacksada z dziennikarzem Weeklym.

Wreszcie, w świecie, w którym funkcjonuje Blacksad nie istnieje prosty podział na dobro i zło. Dobra z natury postać jest zdolna do popełnienia zbrodni, jeśli zmuszą ją do tego okoliczności. Brak wyraźnej moralnej dychotomii postaw dostrzegalny jest także w stosunkach społecznych, panujących w świecie przedstawionym. Motyw ten jest najbardziej wyrazisty w tomie *Arktyczni*. Po pierwsze, wszelkie konflikty w dzielnicy The Line rozgrywają się na linii białe zwierzęta – czarne zwierzęta. W przestrzeni publicznej dochodzi do ciągłych starć między odpowiednikiem białych supremistów i czarnych bojówek. Blacksad, niebędący w pełni ani biały, ani czarny, wika się w konflikt z obiema frakcjami. Za pomocą dwóch analogicznych sekwencji ukazane zostaje nieprzystawanie bohatera do świata, w którym przyszło mu funkcjonować oraz nakręcająca się spirala przemocy (biali supremiści wywołali konflikt rasowy, w wyniku którego czarni obywatele, nazywani symptomatycznie

⁵⁰ *Arktyczni*, s. 8, kadry 1–2.

„kolorowymi” [colored people] zradikalizowali się) (Fot. 97, Fot. 98)⁵¹. Co więcej, główna intryga (zemsta sióstr na ojcu) dowodzi, że bohaterowie funkcjonują w świecie, w którym albo całe życie jest się ofiarą, albo staje się katem. Szczególnie gorzko wybrzmiewa finał historii, w którym John pyta Jezabel o los jej siostrzenicy, która ostatecznie zostaje sierotą: „A Kyle? Czym ona zawiniła?”⁵².



Fot. 97 Konfrontacja detektywa z wyznawcami białej supremacji...

⁵¹Ibidem, s. 9–10, s. 16–18.

⁵²Ibidem, s. 53, kadr 6.



Fot. 98 ... i analogiczna spięcie z przedstawicielami czarnej bojówki.

Skomplikowanie porządku czasowego

W *Blacksadzie* zabiegi achronologizujące wykorzystywane są wielokrotnie. Czytelnik poznaje poprzez nie historię życia (i niekiedy śmierci) poszczególnych postaci: Natalie (*Pośród cieni*), żony i córek Hansa Karupa (*Arktyczni*), Otto Liebbera (*Czerwona dusza*), Sebastiana i Fausto (*Piekło spokój*). Szczególnie ciekawe jest wykorzystanie retrospekcji w ostatniej z wymienionych historii, w której pojawia się następująca sekwencja scen: tajemnicza postać w stroju kozła przygotowuje truciznę, Blacksad i Weekly siedzą w nocnym klubie i wspominają o poszukiwaniu Sebastiana, Weekly spotyka się z Fausto w celu przeprowadzenia wywiadu do gazety – jest to początek nieoznaczonej wizualnie retrospekcji, Fausto zleca Blacksadowi odnalezienie Sebastiana, Blacksad i Weekly spotykają na ulicy Teda Leemana – w tym miejscu retrospekcja dobiega końca, choć ponownie w sposób nieoznaczony wizualnie (w kolejnej scenie Blacksad próbuje zdobyć informacje na temat Sebastiana w barze Ebony Lounge, o którym to zamiarze wspomniał podczas pobytu w nocnym klubie). Zrekonstruowanie tego schematu fabularnego może nie być proste – szczególnie przy mniej uważnej lekturze. Historia nie przebiega liniowo, zaś retrospekcje nie są odpowiednio wyróżnione. Tego rodzaju nadmierne skomplikowanie przebiegu fabuły wpisuje się w ramy konwencji czarnego kryminału – odbiorca ma się czuć równie zagubiony, co bohaterowie.

Innym zabiegiem narracyjnym komplikującym relacje czasowe w *Blacksadzie* jest narracja pryzmatyczna. W *Pośród cieni* czytelnik poznaje nieżyjącą Natalię Willford jedynie

poprzez opowieść różnych postaci. Każde z zeznań składa się na całościowy obraz kobiety, który – ze względu na mnogość punktów widzenia – nigdy nie będzie kompletny. Czytelnik poznaje zatem jedynie skrawki z życia bohaterki przefiltrowane przez subiektywną narrację mężczyzn opowiadających o nim. Zabieg ten przywodzi na myśl filmową *Laurę*, z tą różnicą, że Natalii nie jest dane powrócić „zza grobu”. Na podobnej zasadzie skonstruowane są sceny z tomu *Pielko, spokój*, w których detektyw odbywa rozmowę z poszczególnymi krewnymi i znajomymi zaginionego Sebastiana. Mimo iż poszukiwany mężczyzna pojawia się w zaledwie czterech scenach w planie teraźniejszym, jego obecność jest stale odczuwalna dzięki opowieściom o nim snutym przez innych bohaterów.

Narracja homodiegetyczna

Na przestrzeni całej serii Blacksad wielokrotnie prowadzi monolog wewnętrzny, nie tylko przeprowadzając czytelnika przez śledztwo, ale i dzieląc się z nim swymi mrocznymi przemyśleniami. Niemal każdy z analizowanych przeze mnie tomów komiksu otwiera pesymistyczny monolog detektywa, odnoszący się do kondycji świata. Najbardziej wymowny jest ten z *Arktycznych*: „Pewnego dnia spiszę wszystkie wspomnienia. Widziałem i przeżyłem mnóstwo niesamowitych rzeczy. Ludzie, gdy o nich przeczytają, pomyślą, że to stek bzdur, bo nie może istnieć tyle zła na świecie”. Narracja na przestrzeni całej serii, co typowe dla noiru, akcentuje „bardziej określoną wizję świata przedstawionego, charakter i rolę bohatera niż przebieg zdarzeń”⁵³ – jest subiektywna, retrospektywna i interpretatywna.

W *Amarillo* twórcy (wyjątkowo) rezygnują z narracji homodiegetycznej⁵⁴. Decyzja ta prawdopodobnie wynika z faktu, iż w tej historii równoprawnym pierwszoplanowym bohaterem (obok detektywa) jest everyman – Chad. W konsekwencji działania Blacksada są mniej znaczące dla przebiegu fabuły. Dymki narracyjne informują czytelnika jedynie o bieżącym miejscu akcji, gdyż miejsce pobytu bohaterów zmienia się bardzo dynamicznie. Twórcy nie wykorzystują zatem okazji do wprowadzenia modelu narracji konfesyjnej, który wydaje się naturalniejszy dla historii z udziałem everymana wpłatanego w kryminalną intrygę przez („fałszywą”) *femme fatale*.

W komiksowej serii można również odnaleźć przykład subiektywizacji perspektywy. W *Pośród cieni*, na samym początku historii, pojawia się krótka sekwencja, w której Blacksad wspomina swój romans z Natalią. Subiektywizacja narracji przejawia się w zastosowanej

⁵³ P. Włodek, *Świat był...*, op. cit. s.231.

⁵⁴ W *Upadku* powraca narracja homodiegetyczna. Świadczy to o tym, iż jej brak w *Amarillo* stanowi wyjątek, a nie nowy kierunek artystyczny obrany przez twórców.

przez rysownika palecie kolorystycznej. Podczas gdy reszta tomu utrzymana jest w wyblakłej kolorystyce, tworzącej przygnębiającą atmosferę czasu minionego, do tej jednej sekwencji wybrane zostały żywe kolory. Jest to o tyle ciekawa decyzja artystyczna, że bardziej konwencjonalnym zabiegiem jest ukazywanie retrospekcji w wyblakłych kolorach – akcentuje się w ten sposób aspekt przemijania (do przeszłości nie da się wrócić, a wspomnienia o niej blakną z czasem). Zamiast tego Juanjo Guarnido decyduje się wydobyć kolory właśnie w tej sekwencji, akcentując tym samym aspekt nostalgii (wspomnienia Johna są sielankowe, wręcz przerysowane). I choć historia romansu kończy się rozstaniem, a kochankowie już nigdy się nie zejdą, dla detektywa to właśnie wspomnienia o tym epizodzie życia są (przynajmniej na początku serii) jedynym aspektem swej egzystencji, który widzi w jasnych barwach.

Sceneria miejska

Akcja *Blacksada* rozgrywa się głównie w dużych metropoliach, czyli scenerii typowej dla filmu *noir*. Historie przedstawione w trzech pierwszych tomach mają miejsce w Nowym Jorku⁵⁵, mieście, z którego pochodzi i w którym mieszka Blacksad. Jest to najbardziej zaludniona metropolia w USA, stolica z czasów, gdy Ameryka pozostawała brytyjską kolonią. Nowy Jork stanowi najpełniejsze ucieleśnienie mitu amerykańskiego snu ze względu na swoje umiejscowienie (wschodnie wybrzeże – lokacja sprzyja napływowi imigrantów), wielokulturowość oraz dobrze rozwinięte ośrodki biznesowe i artystyczne. Miasto posiada również swą ciemną stronę: dzielnice nędzy, problem bezdomności, wysoką przestępczość i rozwarstwienie społeczne. Stąd Nowy Jork na poziomie symbolicznym jest miastem, w którym spełniają się wielkie marzenia, ale w którym, gdy los się odwróci, można upaść na samo dno. Nie dziwi zatem, że twórcy *Blacksada* obierają właśnie Nowy Jork za miejsce akcji swego komiksu.

Szczególnie interesującym wątkiem w kreacji komiksowej wersji miasta jest kwestia rozwarstwienia społecznego – motywu powracającego wielokrotnie na łamach serii. Akcja *Arktycznych* rozgrywa się we wspomnianej już dzielnicy The Line, która stanowi odwołanie do faktycznie istniejącej przestrzeni, mianowicie High Line. Obecnie jest to nowojorski park zbudowany na dawnych torach kolejowych, jedna z największych atrakcji turystycznych miasta (Fot. 100). Akcja komiksu rozgrywa się natomiast pod koniec lat czterdziestych, czyli w czasach, gdy tory kolejowe w tym miejscu przechodziły renowację i zostały przekształcone

⁵⁵ *Czerwoną duszę* otwiera krótka sekwencja rozgrywająca się w Las Vegas, do którego główny bohater udaje się, by spełnić życzenie umierającego w poprzednim tomie Cottena.

w nadziemną linię kolejową. Z czasem przestrzeń wokół torów zmieniła się w zaniedbaną dzielnicę przemysłową, by na początku dwudziestego pierwszego wieku przejść rewitalizację, zmierzającą do utworzenia High Line. Akcja *Arktycznych* rozgrywa się w czasie, gdy: „od dziesięciu lat budowa pozostawała nieukończona i razem z zamkniętymi z powodu kryzysu fabrykami tworzyła upiorny krajobraz dzielnicy”⁵⁶. Komiksowe *The Line* jest dzielnicą nędzy, w której żyją ludzie najubożsi. To tu schronienie znajduje, porzucona przez majątnego męża, ciężarna matka Dinah i Jezabel. Tu, w tym samym małym, zagraconym drewnianym domku, Dinah wychowuje swoją córkę. Boisko szkolne w *The Line* wygląda jak przerażające, opustoszałe miejsce (Fot. 99)⁵⁷. Tego samego rodzaju komentarz społeczny dostrzegalny jest w kolejnym tomie serii. Odnoszący sukcesy Otto Lieber odwiedza dzielnicę, w której, podobnie jak Blacksad, się wychował. W dojmującej, niemej sekwencji obrazów bohater przemierza ulice nędzy, pozostając w szoku wywołanym stanem tego miejsca (Fot. 101)⁵⁸. Później, w rozmowie z Blacksadem, Lieber przyzna, że postrzega swe życie jako porażkę, właśnie ze względu na porzucenie dzielnicy, o której dobrobyt walczył jego ojciec, pastor. Epilog tego wątku stanowi sekwencja ukazująca naukowca, uznanego publicznie za zmarłego, który wraca do korzeni i (dosłownie i metaforycznie) własnymi rękoma odbudowuje miejsce, w którym się wychował.



Fot. 99 Komiksowe *The Line* (lata 50.).

⁵⁶ *Arktyczni*, s. 29, kadr 1.

⁵⁷ *Ibidem*, s. 5, kadr 1.

⁵⁸ *Czerwona dusza*, s. 31, kadry 2–3.



Fot. 100 Nowojorski park High Line współcześnie.



Fot. 101 Otto Lieber odwiedzający dzielnicę, w której się wychował.

Akcja tomu *Piekło, spokój* została osadzona w Nowym Orleanie – przestrzeni nietypowej dla konwencji filmu *noir*. Poza *Paniką na ulicach* (reż. Elia Kazan, 1950) oraz retro-noirowym *Harrym Angelem* (reż. Alan Parker, 1987), trudno wskazać filmowe przykłady wykorzystania przez noirowych twórców tej właśnie lokacji. Fabuła pierwszego z filmów skupia się na działaniach doktora Clintona Reeda (Richard Widmark) próbującego (wraz z policją) odnaleźć ludzi, z którymi miał kontakt imigrant zarażony śmiertelną chorobą, mogącą doprowadzić do wybuchu epidemii. Rozbrzmiewająca w wielu scenach diegetyczna muzyka jazzowa silnie kontrastuje z atmosferą lęku i napięciem wynikającym z presji czasu. O wiele ciekawiej miejsce akcji zostało wykorzystane w *Harrym Angelu*. Film Parkera jest mrocznym thrillerem korzystającym z arsenału środków klasycznego filmu *noir*. Nowy Orlean, podobnie jak w *Panice na ulicach*, jawi się jako miasto, w którym na co dzień rozbrzmiewa jazz. Sceny, w których detektyw (Mickey Rourke) poszukujący zaginionego muzyka odkrywa coraz mroczniejsze sekrety, są przeplatane scenami tańca i ulicznych parad czarnej społeczności Luizjany. Wraz z rozwojem fabuły sfera życia coraz płynniej przenika się ze sferą śmierci. Angel wkracza w świat rytuałów voodoo i stopniowo odkrywa mroczną prawdę o swej przeszłości.

Podobny obraz Nowego Orleanu odnaleźć można w *Blacksadzie*. Już samo zestawienie w prologu sceny przygotowywania trucizny ze sceną wizyty detektywa w klubie ze striptizem wydobywa napięcie między życiem a śmiercią, stanowiące ważny temat tej historii. Podobną funkcję pełni wątek leczenia Fausto przez Madame Gibraltar, nazywaną kolejnym wcieleniem Marii Laveau, czyli słynnej kapłanki voodoo. Należy jednak zaznaczyć, że rytuały w komiksie nie są tak makabryczne ani rozerotyzowane jak w *Harrym Angelu* – przypominają bardziej medycynę alternatywną. W innej scenie, podczas pościgu, Blacksad gubi podejrzanego w tłumie uczestników parady Mardi Gras⁵⁹. Uwagę zwraca również sekwencja mająca miejsce, gdy John tonie i traci przytomność – w tle widoczne są wówczas makabryczne obrazy torturowanych i martwych zwierząt (Fot. 102)⁶⁰. Całą następną stronę zajmuje ilustracja bardzo podobna pod względem wizualnym do poprzedniej, jednak stanowiąca przeciwieństwo obrazu piekła: znajomi i rodzina Sebastiana tańczą w kręgu, w tle zaś widoczni są uczestnicy Mardi Gras (Fot. 103)⁶¹. Po przewróceniu przez czytelnika strony okazuje się, że przywołany obraz przedstawia halucynację bądź sen spożywającego narkotyki

⁵⁹ Mardi Gras to święto będące ostatnim dniem karnawału, obchodzone między innymi w Nowym Orleanie. Tego dnia na ulicach miasta odbywa się parada, której stałymi elementami są kolorowe stroje, tańce i ogólna atmosfera świętowania.

⁶⁰ *Piekło, spokój*, s. 38.

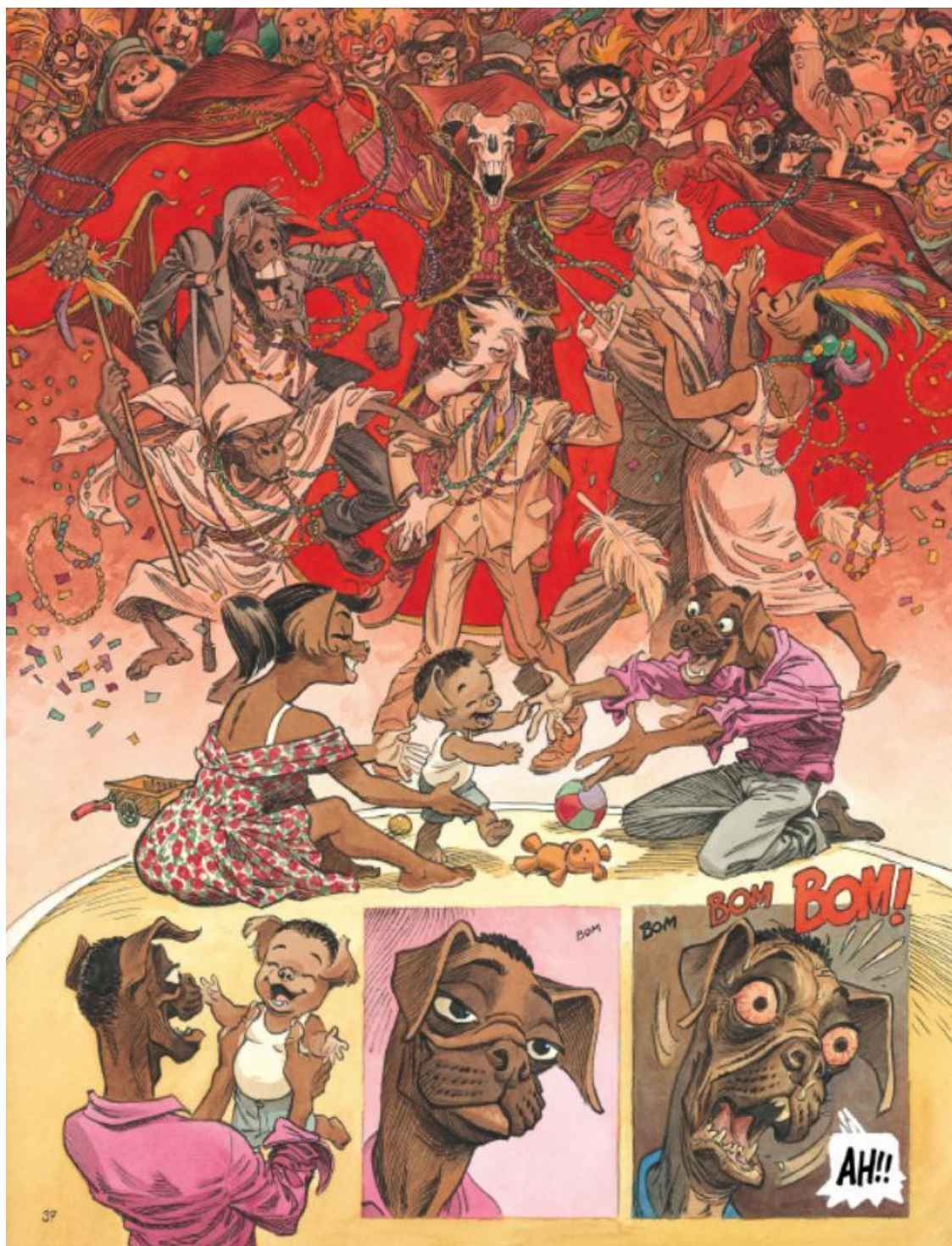
⁶¹ *Ibidem*, s. 39.

muzyka. Zestawienie tych dwóch scen (wizja tonącego Johna i narkotyczny sen Sebastiana) dobitnie wydobywa zanikanie w tej historii granicy między życiem a śmiercią. Co więcej, sekwencję kończy *match cut* zestawiający ze sobą twarz muzyka i detektywa (Fot. 104)⁶². Zabieg ten budzi skojarzenie z przywołanym już *Harrym Angelem*, w którego finale okazuje się, że detektyw sam jest poszukiwanym muzykiem.



Fot. 102 Wizja Blacksada wywołana doświadczeniem bliskim śmierci.

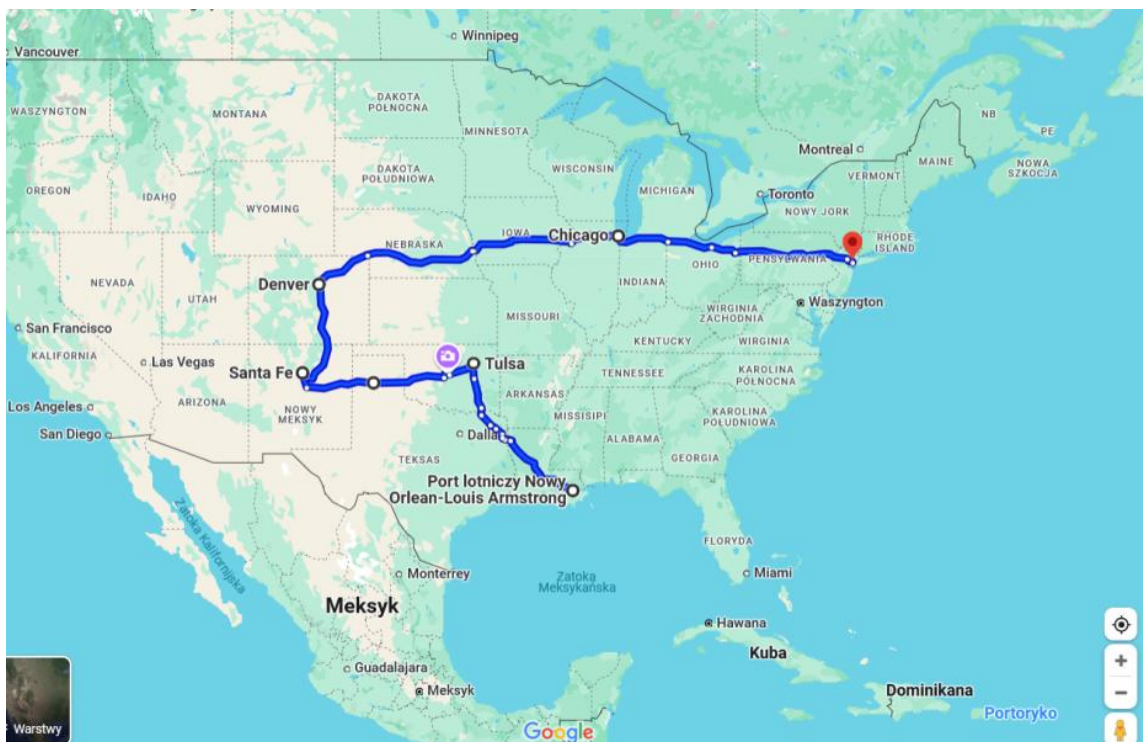
⁶² Ibidem, s. 40, kadry 5–6.



Fot. 103 Narkotyczna wizja Sebastiana.



Fot. 104 Dwa sąsiadujące kadry wydobywające podobieństwo między Blacksadem a poszukiwanym mężczyzną.



Fot. 105 Trasa, którą przemierzają bohaterowie *Amarillo*. Pomiędzy Tulsą a Sante Fe znajduje się tytułowe miasto.

Radykalne odejście od zasady osadzania akcji noirowych fabuł w wielkich miastach ma miejsce w *Amarillo*. Akcja tego tomu rozpoczyna się na lotnisku w Nowym Orleanie, z którego Weekly udaje się do Nowego Jorku, John zaś wyrusza w samochodową podróż, która przybierze nieoczekiwany kierunek. Gdy w Tulsie samochód będący pod opieką

detektywa zostaje skradziony przez Chada, bohater postanawia podążać tropem złodziei. Kluczowym przystankiem okazuje się tytułowe Amarillo w Teksasie, w którym Chad dokonuje zabójstwa przyjaciela. Następnie ukrywa się w cyrku rozbitym w Denver (Kolorado), gdy zaś zostaje skazany na śmierć przez społeczność cyrkową, ucieka wraz z Ewą pociągami do Chicago (Illinois). Blacksad przemierzy tę samą trasę z przystankiem na wizytę u swojej siostry i jej syna, mieszkających w Santa Fe (Nowy Meksyk). W finale historii detektyw powraca do Nowego Jorku. Dzięki tak nakreślonej topografii twórcom udaje się uchwycić różnorodność Stanów Zjednoczonych Ameryki (Fot. 105). Każdy ze stanów ma własną historię i elementy charakterystyczne dla jego kultury. W Oklahomie bohaterowie spotykają mechanika (konia), który, jak sam o sobie mówi, jest pół-krwi Indianinem – Oklahoma to drugi największy stan pod względem liczby rdzennych mieszkańców Ameryki. W Santa Fe Donna oprowadza turystów po kościele wybudowanym w czasach, gdy miasto pozostawało własnością Hiszpanii. W *Amarillo* twórcy rezygnują zatem z osadzenia akcji w jednym, demonizowanym mieście na rzecz podróży ukazującej bogactwo doświadczeń życia w poszczególnych rejonach USA. Historia niejako realizuje konwencję kina drogi i to w obu jej wariantach: wątek Chada wpisuje się w formułę ucieczki przed prawem, zaś wątek Johna w formułę *questu* (poszukiwania). Zgodnie z regułami tej filmowej konwencji, droga zmienia bohaterów. Chad odnajduje miłość i bierze odpowiedzialność za swe czyny. John natomiast zdobywa nowe doświadczenia, dzięki którym bardziej docenia wartość przyjaźni i fakt posiadania rodziny.

Fatalistyczna atmosfera

Fatalistyczna atmosfera unosi się w powietrzu od pierwszego tomu *Blacksada*. Śledztwo wokół zabójstwa byłej kochanki wyznacza nastrój całej serii. Śmierć Natalii jest dla Johna śmiercią wspomnień z beztroskiego etapu życia. W *Arktycznych* z ust detektywa padają niezwykle wymowne słowa: „Stacja metra w The Line była idealną metaforą tej dzielnicy: coś, co miało być piękne, ale nigdy nie powstało”⁶³. W *Czerwonej duszy* świat przedstawiony jest przesiąknięty atmosferą polowania na komunistów oraz lękiem przed atomową zagładą. W *Piekło, spokój* otaczająca bohaterów rzeczywistość stanowi niepokojącą mieszaninę życia i śmierci. W Nowym Orleanie obok siebie egzystują kolorowe parady uliczne i mroczne rytuały *voodoo*, a nowemu życiu (narodziny dziecka Hannah i Sebastiana) towarzyszy śmierć (Sebastiana, jego dawnych przyjaciół, Fausto, a w dalszej perspektywie

⁶³ *Arktyczni*, s. 28, kadr 1.

jego syna, Thomasa). W prologu *Amarillo* pojawia się natomiast, wspomniana wcześniej, antycypacja przyszłego zabójstwa. W finale tej historii zostaje wprost przywołana kategoria fatum ciężącego nad Chadem. „Życ, śmiać się, zarabiać kasę, tańczyć... Wszystko z wyjątkiem użalania się nad sobą i rozmyślania o ciężącym nade mną fatum, jakby to była jakaś nowa kategoria estetyczna...”⁶⁴ – po wypowiedzeniu tych słów Neal, menadżer Chada, ginie pod kołami autobusu, z winy swego klienta.

Równie powtarzalnym motywem w komiksowej serii jest brak happy endu. W *Pośród cieni* John dokonuje krwawej zemsty na zabójcy Natalii, przegrywając w ten sposób moralnie (zabił człowieka, przekroczył granicę). W *Arktycznych* niewinną ofiarą całej misternej intrygi jest dziecko. Epilog równocześnie daje nadzieję na przyszłość⁶⁵, jak i przytłacza czytelnika fatalizmem losu sieroty, z którą Blacksad wymienia smutne spojrzenia. Równie fatalistyczna jest historia Cottena – sroki, woźnego, który w zamian za obietnicę podróży do Las Vegas godzi się porwać Kayleigh. Bohater zostaje ostatecznie zamordowany przez swego zleceniodawcę. Umiera w niezwykle emocjonalnej scenie – za marzenie o lepszym losie. W *Czerwonej duszy* John ratuje życie przyjaciela, musi jednak poświęcić miłość. W *Piekło, spokój* Sebastian osieraca swoje nowonarodzone dziecko, zaś nowy opiekun jest śmiertelnie chory. W *Amarillo* Chad odnajduje miłość, jednak ostatecznie decyduje się oddać w ręce prawa i do końca życia musi nosić piętno mordercy.

W całej serii dostrzegalne są przejawy ujawniania patologii forsowania mitu pogoni za sukcesem. Chad (*Amarillo*) jest tak bardzo przywiązany do rękopisu swej debiutanckiej powieści, która ma mu zapewnić sławę i lepsze życie, że w afekcie zabija przyjaciela, próbującego pozbawić go tego marzenia. Hans Karup (*Arktyczni*) w pogoni za statusem społecznym porzuca ciężarną żonę, z którą wcześniej łączyło go głębokie uczucie. Fausto (*Piekło, spokój*) dopuszcza się serii morderstw, by zatuszować swą mroczną przeszłość⁶⁶ i tym samym chronić rodzinne dziedzictwo. W każdym z tych wątków demitologizacji ulega mit amerykańskiego snu. Dążenie do sławy, poważania i bogactwa prowadzi prostą drogą do popełniania okrutnych zbrodni.

Blacksad realizuje także jedno z podstawowych założeń noiru, jakim jest diagnozowanie powojennej rzeczywistości. Świat przedstawiony w komiksie jest pełen niesprawiedliwości społecznych i konfliktów. Pod powierzchnią alegorii zwierzęcej kryją się

⁶⁴ *Amarillo*, s. 51, kadr 7.

⁶⁵ Kayleigh bawi się z zebra, a więc zwierzęciem o czarno-białym umaszczeniu, zaś w tle widoczne jest intensywnie niebieskie niebo, silnie kontrastujące z chłodną paletą barwną całego tomu.

⁶⁶ W młodości Fausto był lekarzem, który opracował lek na gripę odpowiedzialny za epidemię wśród lokalnej ludności. Dzięki swym kontaktom zatuszował sprawę, zmienił nazwisko i dorobił się fortuny jako właściciel firmy fonograficznej.

mroczne aspekty realnego życia. Powracającym motywem serii jest rasizm. Podział społeczny na zwierzęta o białej i czarnej sierści stanowi oś fabularną *Arktycznych*. W pozostałych tomach także odnaleźć można przykłady dyskryminacji w świecie antropomorficznych zwierząt: gady nie lubią „włochaczy”⁶⁷, kolorowa papuga okazuje się rasistą⁶⁸, w Nowym Orleanie funkcjonują osobne toalety dla „kolorowych”⁶⁹.

Twórcy komiksu wielokrotnie czynią bardzo czytelne odwołania do mrocznych zakamarków historii, zwłaszcza amerykańskiej. W *Czerwonej duszy* Blacksad poznaje „salonowego komunistę” Samuela Gotfielda, który skupia wokół siebie grupę lewicowych intelektualistów. Postać ta już w pierwszej scenie, w której się pojawia, wygłasza seksistowski żart: „...Mam nadzieję, że ten wykład przekonał was, iż energia atomowa jest czymś naprawdę dobrym./ I ma wszystko, co powinna mieć prawdziwa kobieta: jest czysta i niewyczerpana...”⁷⁰. Reakcja gromko śmiejącej się publiczności odzwierciedla ducha czasów, w których tego rodzaju wypowiedzi nie były uznawane za niestosowne. Co jednak szczególnie ciekawe, Blacksad od samego początku przejawia niechęć do Gotfielda. Po wysłuchaniu jego wystąpienia nazywa go „obrzydliwym typem”, ku czemu jedyną przesłanką jest przytoczony żart oraz kpiące podejście do tematu zagrożenia atomowego. Ten rodzaj wrażliwości nie przystoi noirowemu detektywowi w typie Philipa Marlowe’a, który sam wygłaszał uwagi uznawane dziś za niepoprawne politycznie. Co więcej, Blacksad nie pozostaje obojętny na rasistowskie komentarze, co również stawia go w kontrze do klasycznych noirowych detektywów, zwłaszcza ich literackich inkarnacji.

W komiksowej serii nie brak dosłownych odniesień do rzeczywistości. Szczególną uwagę zwracają te z *Arktycznych* oraz *Czerwonej duszy*. W pierwszym z tomów biali supremiści posługują się symbolem wyraźnie przypominającym swastykę (Fot. 106)⁷¹. W jednej ze scen *Weekly* jest zszokowany artykułem w gazecie opisującym lincz na czarnej owcy, nawiązującym do linczów dokonywanych na czarnoskórych mieszkańcach USA. W *Czerwonej duszy* natomiast odnaleźć można alter ega postaci historycznych. Debiutujący w tym tomie, a powracający w *Amarillo*, Abraham Greenberg recytuje wiersz bitnika, Allena Ginsberga, z którym łączy go inicjały i podobnie brzmiące nazwisko. Senator Gallo inicjuje polowanie na komunistów, wygłaszając mowę nawiązującą do słynnego wystąpienia Josepha

⁶⁷ *Pośród cieni*, s. 22, kadr 6.

⁶⁸ *Amarillo*, s. 27, kadry 4–9.

⁶⁹ *Piekło, spokój*, s. 54, kadr 3.

⁷⁰ *Czerwona dusza*, s. 10, kadry 3–4.

⁷¹ *Arktyczni*, s. 7, kadr 1.

McCarthy'ego w Wheeling (Fot. 107)⁷². Polityka makkartyzmu, która w niechlubny sposób zapisała się na kartach amerykańskiej historii, stanowi kluczowy element fabularny tomu. Szczególnie ciekawie skonstruowaną postacią jest naukowiec, Otto Lieber. Jego biografia od początku budzi skojarzenia z życiorysem Roberta Oppenheimera – genialnego naukowca, dręczonego wyrzutami sumienia związanymi z pracą nad bombą atomową w kompleksie Los Alamos. Z czasem jednak na jaw wychodzą kolejne fakty z życia uczonego, które nie pozwalają na tak proste przypisanie do rzeczywistej postaci. Okazuje się bowiem, że Lieber współpracował z nazistami w czasie II wojny światowej, czego dowodem są dokumenty i zdjęcie z samym Hitlerem (występującym pod postacią kota) (Fot. 108)⁷³. Jego mroczna przeszłość zostaje ujawniona przez byłego więźnia obozu koncentracyjnego. Nie jest to zatem wątek odwołujący się do jakiejś konkretnej postaci historycznej, lecz do zjawiska ukrywania się naukowców pracujących dla III Rzeszy, przyjmujących po wojnie fałszywe personalia.

Wszystkie te nawiązania składają się na mroczny obraz świata przedstawionego, który odzwierciedla mrok powojennej rzeczywistości. Twórcy komiksu wykorzystali możliwość, której nie mieli reżyserzy klasycznych filmów *noir*: rewizjonistycznego spojrzenia na przełomowe wydarzenia z lat 40. i 50. Współczesna perspektywa pozwala ocenić przeszłość krytycznie i stawia czytelnika przed koniecznością konfrontacji własnych przekonań o otaczającej go współczesnej rzeczywistości.

Elementem nietypowym dla konwencji filmu *noir* są sceny przełamujące fatalistyczną atmosferę, dające nadzieję na lepsze jutro. Jak zostało już wykazane, zakończenia powieści *hard-boiled* były, co do zasady, pesymistyczne, zaś na potrzeby kina często łagodzono ich wymowę, na przykład rozwiązując pomyślnie wątek romansowy. W *Blacksadzie* fatalistyczna atmosfera jest przełamywana poprzez wątki dające nadzieję. Detektyw, choć zgorzkniały, nie jest już samotny. Po pesymistycznym zakończeniu często następuje scena zamykająca o komediowym zabarwieniu. W *Arktycznych* fatalizm zostaje przełamany zarówno na poziomie fabularnym (dwoje dzieci bawiących się razem bez względu na kolor sierści), narracyjnym („W końcu wyszło słońce. W taki dzień człowiek myśli, że wszystkie problemy można rozwiązać”)⁷⁴, jak i wizualnym (zmiana kolorystyki na cieplejszą paletę barw, kontrastującą z bielą i szarościami reszty tomu) (Fot. 109).

⁷² *Czerwona dusza*, 18, kadry 6–7.

⁷³ *Ibidem*, s. 34, kadr 8. Co ciekawe, w tej scenie wykorzystano rzeczywistą swastykę, a nie symbol nawiązujący do niej (jak w poprzednim tomie), co wskazuje na brak konsekwencji twórców.

⁷⁴ *Arktyczni*, s. 2, kadr 4.



Fot. 106 Wiec zwolenników segregacji rasowej. W tle widoczny jest symbol stanowiący przetworzenie swastyki.



Fot. 107 Przemówienie senatora Gallo nawiązujące do słów wygłoszonych przez Josepha McCarthy'ego.



Fot. 108 W świecie Blacksada istnieje odpowiednik Adolfa Hitlera.



Fot. 109 Zakończenie *Arktycznych* dające nadzieję na przepracowanie traum rodziców przez następne pokolenie.



Fot. 110 Kolaż zdjęć wykonanych przez Blacksada umiejscowiony na wewnętrznej stronie okładki.

Twórcy *Blacksada* idą o krok dalej w łagodzeniu pesymistycznego wydźwięku historii, dodając do komiksu wątki humorystyczne. Postać Weekly’ego, pomocnika Johna, pełni funkcję comic reliefu, czyli komediowej postaci przełamującej patos. Jego zachowanie jest często przerysowane, większość gagów sytuacyjnych oscyluje właśnie wokół tej postaci. Powracającym na przestrzeni całej serii żartem jest niemożność nawiązania przez Weekly’ego relacji romantycznej z kobietą. Gdy bohater wreszcie spotyka osobę, która okazuje mu zainteresowanie, musi przerwać rozmowę, gdyż pojawił się przełom w prowadzonej przez Blacksada sprawie.

Tom *Amarillo* posiada humorystyczną klamrę kompozycyjną. Na początku historii John i Weekly rozdzielają się. Detektyw prosi partnera, by ten podlewał kwiaty w mieszkaniu pod jego nieobecność. Gdy jednak John powraca do Nowego Jorku okazuje się, że przyjaciel nie wywiązał się z zadania. W tym samym tomie dostrzec można pewien mniej oczywisty zabieg przełamujący fatalistyczną atmosferę. Przed wyruszeniem w podróż po USA John otrzymuje od Weekly’ego aparat fotograficzny. Mimo iż czytelnik ani razu nie jest świadkiem robienia przez detektywa zdjęć, wątek ten powraca w finale historii. John oznajmia, że nie zużył całej kliszy i obiecuje pokazać przyjacielowi zdjęcia po ich wywołaniu. I choć fabuła kończy się na następnej stronie, epilog tego wątku odnaleźć można na dwóch ostatnich

stronach komiksu, z których jedna stanowi wewnętrzną część okładki (Fot. 110). Czytelnik ma okazję zobaczyć część zdjęć, wykonanych przez Johna w podróży, na których widnieją poszczególni bohaterowie historii: sam detektyw, gang motocyklowy, grupa cyrkowa, siostra Blacksada wraz z synem, przytuleni do siebie Chad i Ewa, a także zmarły Neal, partnerujący Johnowi w tym tomie. Choć dla trzech ostatnich z wymienionych postaci historia kończy się tragicznie, zdjęcia uwieczniające dobre chwile stanowią słodko-gorzkie podsumowanie ich losów.

Alegoria zwierzęca

Analizując konstrukcję świata przedstawionego w *Blacksadzie* nie sposób nie wspomnieć o wykorzystanej przez twórców alegorii zwierzęcej. Służy ona nie tylko wydobyciu dominujących cech charakteru postaci, ale i stanowi „dowód zezwierzęcenia świata, w którym rządzą prawa dżungli”⁷⁵. Należy przy tym zaznaczyć, że antropomorfizacja zwierząt w medium komiksu istotnie różni się od swej pierwotnej, literackiej odmiany. Jak wskazuje Jane Hanley, posiłkując się rozpoznaniem Josepha Witka: „różnica między funkcją zwierząt w komiksach a pierwotnym, alegorycznym wykorzystaniem motywu zwierzęcego w bajkach polega na tym, że istotne cechy zwierząt nie są [w komiksie] jednolicie obecne.”⁷⁶ Dzieje się tak, gdyż nadrzędną funkcją bajki zwierzęcej jest dydaktyzm. Jak pisze Wiesław Przybyła: „zwierzęcy świat bajek, maskujący Dobro i Zło, Mądrość i Głupotę etc., wymaga klarownego układu znaczeń, przyporządkowania i wielokrotnej repetycji cech typowych i łatwo rozpoznawalnych”.⁷⁷ W komiksie natomiast odwołanie do alegorycznych cech postaci zwierzęcych stanowi jedynie punkt wyjścia dla pogłębionej charakterystyki. Pierwsza intuicja czytelnika w toku lektury okazuje się błędna – „zwierzęta nie zachowują się w zgodzie ze swą naturą do samego końca”⁷⁸.

Twórcy *Blacksada* bazują na oczywistych skojarzeniach z naturą zwierząt i przynależną im kulturową funkcją. Postaciom gangsterów i bywalców nocnych klubów przepisane są wizerunki gadów, naukowiec jest sową, agent literacki hieną, zaś gadatliwy kierowca papugą. Bohaterowie silni i agresywni są przedstawiani jako rosłe zwierzęta (goryle, bawoły, niedźwiedzie), ci słabsi jako drobne stworzenia. Wielokrotnie w całej serii dochodzi jednak do przełamania oczekiwań odbiorczych czytelnika. Weekly (łasica) z początku wydaje się wścibskim dziennikarzem, by pod koniec historii, w której debiutuje, stać się lojalnym

⁷⁵ J. Czaja, *Prywatne śledztwo...*, s. 31.

⁷⁶ J. Hanley, op. cit., s. 388.

⁷⁷ W. Przybyła, *Kulturowa semantyka motywu zwierząt*, „Teksty Drugie” 2011, nr 3, s. 244.

⁷⁸ J. Hanley, op. cit., s. 388.

i sympatycznym towarzyszem głównego bohatera⁷⁹. Choć porywający dziecko Cotten (sroka) jest odpychający z wyglądu, scena jego śmierci jest smutna i majestatyczna⁸⁰. Co więcej, jego marzenie o zostaniu pilotem nie może się ziścić ze względu na zaawansowaną wadę wzroku – „Dostrzegasz ironię? Ptak, który nie może latać”⁸¹. Chad (lew) jest wrażliwcem, który w wyniku ciągłych afrontów ze strony przyjaciela traci nad sobą kontrolę i dokonuje morderstwa. Choć przywołany wcześniej Karup (niedźwiedź) ma na sumieniu życie żony, oskarżenia o pedofilię okazują się nieprawdziwe. Wychodzenie przez twórców poza oczywiste skojarzenia i stereotypy koresponduje z brakiem prostej binarności w noirowych historiach. O ile bowiem bajka zwierzęca ma za zadanie moralizować, czarny kryminał nie może uciekać się do prostych osądów.

Co warto podkreślić, antropomorfizacja zwierząt w *Blacksadzie* przybiera inną formę w zależności od płci postaci. W przeciwieństwie do bohaterów męskich, którzy zawsze wyglądają „zwierzęco”, u postaci kobiecych eksponowane są przede wszystkim elementy ludzkiej fizjonomii. Co więcej, w serii pojawiają się sceny erotyczne, w których zantropomorfizowane zwierzęta rysowane są tak, by ludzka seksualność przysłaniała cechy zwierzęce⁸². Efekt ten jest potęgowany przez wybór kociej postaci (konotującej zmysłowość) dla niemal każdej prominentnej postaci kobiecej (Natalia, siostry Dinah i Jezabel, Alma, Ewa). Zabieg ten wpisuje się w konwencję filmu *noir* oraz w opisywaną przez Laurę Mulvey koncepcję *male gaze* (choć sam komiks nie jest kierowany wyłącznie do mężczyzn).

Alegoria zwierzęca stanowi zatem element wyróżniający komiksową serię spośród szerokiego grona noirowych historii. Z jednej strony uwypukla zwierzęce cechy ludzkiej natury, z drugiej zaś łagodzi wydźwięk mrocznych historii o brutalnych morderstwach i nadużyciach seksualnych.

3.3. Warstwa wizualna

Paleta barwna

Elementem wizualnym *Blacksada*, który zwraca szczególną uwagę, jest paleta barwna. Cała seria utrzymana jest w stonowanej kolorystyce. W tle dominują odcienie brązu, szarości oraz chłodny błękit, co przekłada się na wizualną unifikację otoczenia. Sylwetki bohaterów wyróżniają się spośród tła dzięki kolorowym strojom, które (podobnie jak barwy niektórych rekwizytów) przełamują monotonię drugiego planu. Charakterystyczna, nieco wyblakła

⁷⁹ Ibidem, s. 389.

⁸⁰ Ibidem, s. 391.

⁸¹ *Arktyczni*, s. 31, kadr 5.

⁸² Ibidem, s. 394.

kolorystyka *Blacksada* wydobywa nostalgiczność opowiadanej historii (świat, który przeminął) oraz wzmaga pesymistyczny nastrój (szarość tegoż świata). Pojedyncze nasycone kontrastowymi kolorami sekwencje zawsze wykorzystywane są umiejętnie, by nadać znaczenia opowiadanej historii. W *Pośród cieni* żywe kolory pojawiają się we wspomnianej już retrospekcji ze wspólnego życia Johna z Natalią, zaś sekwencje wyjaśniające przyczyny śmierci kobiety są w pełni agresywnie czerwone. Inny ciekawy przykład zabiegu kolorystycznego odnaleźć można w *Piekło, spokój*: standardowa sepia jest przeplatana kolorowymi scenami z parady z okazji Mardi Gras oraz sekwencjami utrzymanymi w jednym, intensywnym kolorze (zieleni⁸³, szarości⁸⁴, błękicie⁸⁵).

Blacksadowi bliżej zatem kolorystycznie do filmów *neo-noir* niż czarno-białych klasyków z lat czterdziestych dwudziestego wieku. Jane Hanley zauważa, iż w każdym tomie serii można wyszczególnić jeden dominujący kolor związany z tematyką historii. W *Pośród cieni* jest to czarny i szary (symbolizujący mroczną stronę ludzkiej duszy), w *Arktycznych* – biały (maskujący zgniliznę dzielnic dręczonych konfliktem rasowym), w *Czerwonej duszy* – czerwony (widmo komunizmu), w *Piekło, spokój* – niebieski (reprezentujący bluesa)⁸⁶. Do tej listy można dopisać *Amarillo*, w którym dominuje kolor żółty, popkulturowo przypisany do południa Stanów Zjednoczonych, gdzie toczy się akcja tomu.

Filmowe środki wyrazu

W komiksowej serii wyszczególnić można kilka przykładów bardzo świadomego operowania przez twórców światłocieniem. Jednym z nich jest aranżacja sceny z *Pośród cieni*, rozgrywającej się na cmentarzu⁸⁷. W pierwszym kadrze na stronie dwudziestej szóstej detektyw stoi przed cmentarną kaplicą. Za jego plecami, na szczycie kaplicy, widoczna jest całkowicie czarna figura mrocznego kosiarza, którego kosa nakierowana jest na głowę postaci. W drugim kadrze, dzięki zastosowaniu dalszego planu, widoczne stają się skrywające się w cieniu sylwetki dwóch postaci, stojących po bokach kaplicy. Wreszcie w trzecim kadrze (ponownie następuje oddalenie) dwaj podejrzani mężczyźni stoją tuż przy detektywie, a ich sylwetki są w pełni widoczne (Fot. 111). W tej krótkiej sekwencji wykorzystano światłocien dla budowania napięcia. Zbliżające się zagrożenie jest antycypowane najpierw przez figurę na szczycie kaplicy, później zaś przez tajemnicze, skryte w cieniu sylwetki. Równie ciekawy

⁸³ *Piekło, spokój*, s. 42–43.

⁸⁴ *Ibidem*, s. 45–47.

⁸⁵ *Ibidem*, s. 49–51.

⁸⁶ J. Hanley, op. cit., s. 395.

⁸⁷ *Pośród cieni*, s. 26–27.

zabieg zastosowano w jednym z kadrów zamykających scenę cmentarną. Okładający detektywa gangsterzy umiejscowieni są na drugim planie i ponownie widoczne pozostają jedynie ciemne sylwetki. Na pierwszym planie znajduje się zaś rzeźba lamentującego anioła, która niejako komentuje wydarzenia (Fot. 112).

Innego rodzaju zabieg z zakresu operowania światłocieniem można odnaleźć w *Piekło, spokój*, w scenie spotkania Blacksada z Thomasem. Mężczyźni odbywają rozmowę w ogródku restauracyjnym. Tuż przy ich stoliku rośnie rozłożyste drzewo, którego gałęzie i liście przez cały czas trwania sceny rzucają charakterystyczny cień na postacie (Fot. 113)⁸⁸. Na tym etapie śledztwa Thomas jest głównym podejrzanym, choć, jak zostało już wspomniane, jest to konsekwentnie prowadzony mylny trop. Przywołana scena stanowi przykład tego, jak twórcom komiksu udaje się nakreślić sytuację fabularną nie tylko poprzez dialog, ale i oprawę wizualną.

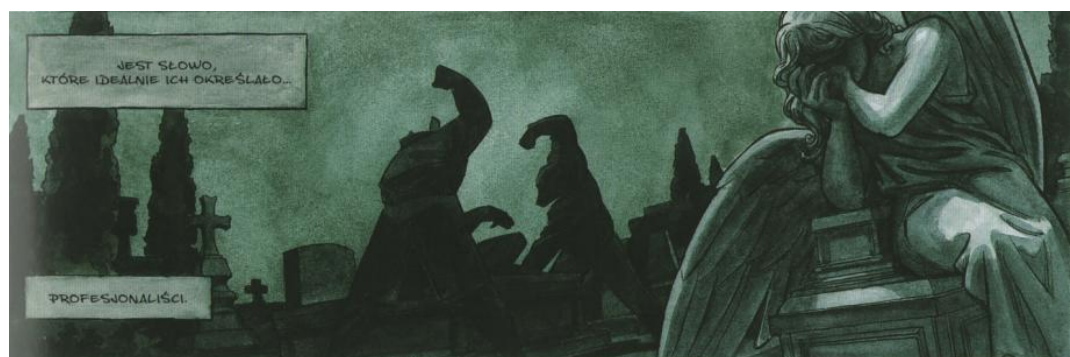
W całej serii dostrzec można również przykłady ekwiwalentów technik filmowych z zakresu kadrowania. W scenach akcji (pościgu bądź bójki) twórcy chętnie wykorzystują przekrzywienia kadru. Nie można jednak uznać tego zabiegu za *stricte* noirowy, gdyż jest on często wykorzystywany w komiksach w celu dynamizacji wydarzeń. Niemniej, *dutch angle* bywa stosowane w *Blacksadzie* jako jawne odwołanie do konwencji filmu *noir*. W *Pośród cieni* stronę trzydziestą ósmą zajmuje pojedynczy kadr, przedstawiającego Johna leżącego na kanapie w swym mieszkaniu. Cała scena ukazana jest w ujęciu z wysokiego kąta. Porozrzucane w pokoju przedmioty, dywan oraz oparte o kanapę zwłoki w połączeniu z przekrzywieniem kadru tworzą chaotyczną kompozycję geometryczną, pełną ukośnych linii (Fot. 115). Na podobnej zasadzie skonstruowany jest kadr drugi na stronie piątej, przedstawiający biuro detektywa (Fot. 114). W *Arktycznych* kadr, w którym John odkrywa, że Dinah została zamordowana we własnym domu, jest ekstremalnie przekrzywiony, co koresponduje z wykrzywionymi w nienaturalnej pozie zwłokami kobiety (Fot. 116)⁸⁹. Zabieg ten dodaje scenie dramatyzmu oraz wzbudza w czytelniku uczucie dyskomfortu.

⁸⁸ *Piekło, spokój*, s. 20–21.

⁸⁹ *Arktyczni*, s. 22, kadr 5.



Fot. 111 Para gangsterów powoli wylaniająca się zza cmentarnej kapliczki.



Fot. 112 Figura anioła „placząca” nad losem detektywa.



Fot. 113 Sugestywnie wykorzystanie światłocienia w scenie rozmowy detektywa z głównym podejrzanym.



Fot. 114 Biuro Blacksada w ujęciu z wysokiego kąta.



Fot. 115 Kompozycja kadru i kadrowanie pogłębiają poczucie chaosu w scenie następującej po bójce.



Fot. 116 Scena zbrodni: zwłoki Dinah wygięte w nienaturalny sposób ujęte w przekrzywionym kadrze.



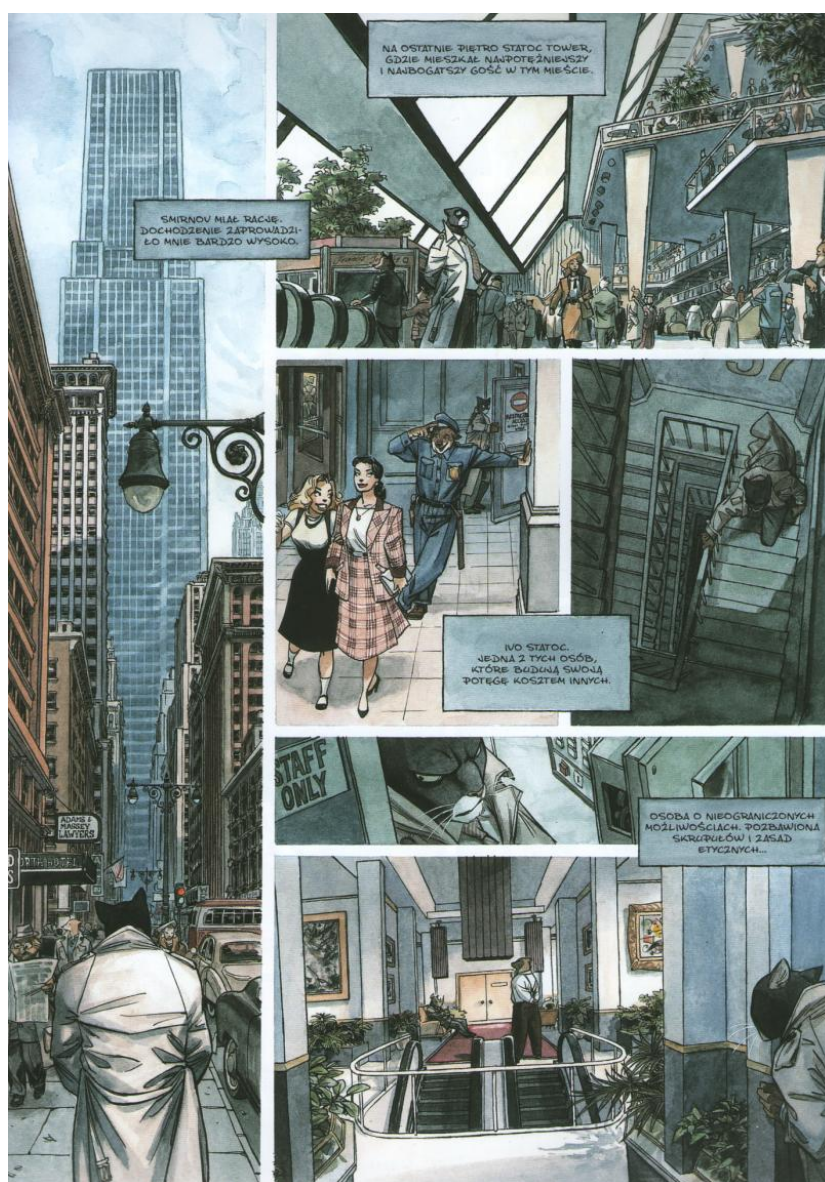
Fot. 117 Zestawienie dwóch kadrów z finału konfrontacji detektywa z Ivo Statociem.

Twórcy *Blacksada* kilkakrotnie wykorzystują ujęcia z niskiego i wysokiego kąta. Bardzo świadome użycie zmian perspektywy można dostrzec w finale *Pośród cieni*, w którym dochodzi do konfrontacji między Johnem a Statociem. Sekwencja rozpoczyna się od kadru ukazującego Blacksada stojącego przed olbrzymim biurowcem, w którym przebywa Statoc⁹⁰. Postać detektywa jest trzykrotnie mniejsza od budynku. Bieg Johna po schodach⁹¹ został uchwycony w ujęciu z wysokiego kąta, co implikuje przegraną pozycję, motyw schodów symbolizuje zaś pułapkę (Fot. 118). Podczas konfrontacji dwaj bohaterowie niemal przez cały czas ukazywani są w ujęciach z kąta prostego (perspektywa neutralna). Przeciwnicy na poziomie wizualnym są sobie równi, choć Blacksad, pozostając w pozycji stojącej, powinien górować nad siedzącym antagonistą. Dopiero, gdy Statoc wstaje, wykorzystane zostaje ujęcie

⁹⁰ *Pośród cieni*, s. 37, kadr 1.

⁹¹ *Ibidem*, s. 37, kadr 4.

z wysokiego kąta⁹², sytuujące obu bohaterów na przegranej pozycji. John ostatecznie decyduje się dokonać samosądu na zabójcy dawnej ukochanej. W kadrze przedstawiającym martwe ciało Statoca i stojącego nad nim detektywa ponownie zastosowano kąt prosty, choć naturalniejszy w tego typu ujęciach byłby kąt niski, monumentalizujący postać, która wyszła ze starcia zwycięsko i patrzy na zwłoki przeciwnika z góry⁹³ (Fot. 117). Podjęta przez twórców decyzja artystyczna koresponduje z wymową finału historii. Zwycięstwo Johna ma bowiem gorzki smak – posunięcie się do zabójstwa jest moralną przegraną, a w dodatku nie przywróci życia Natalii.



Fot. 118 Scena tuż przed finałową konfrontacją. Pierwszy i czwarty kadr wizualnie stawiają detektywa na przegranej pozycji.

⁹² Ibidem, s. 39, kadr 1.

⁹³ Ibidem, s. 44, kadr 1.

Rekwizyty znaczące

W *Blacksadzie* naturalnie występuje pełna gama przedmiotów zmitologizowanych przez konwencję filmu *noir*. John posiada większość niezbędnych atrybutów detektywa. Jednym z nich jest szary prochowiec, który co prawda nie towarzyszy postaci przez całą serię, ale trwale się z nią zrół. Blacksad nigdy nie zakłada natomiast charakterystycznego dla noirowych detektywów kapelusza. W *Pośród cieni* na biurku w gabinecie detektywa, wśród bałaganu, widoczna jest butelka i pojedyncza szklanka do whiskey. W *Upadku, części pierwszej* John, chcąc ugościć klienta, zwróci się do niego słowami: „Mogę zaproponować jedynie szklaneczkę whiskey...”⁹⁴. Detektywowi towarzyszy również papieros, choć w tym względzie zauważalna jest pewna zależność. W pierwszym tomie Blacksad, badając sprawę śmierci Natalii, wypala nerwowo papierosa za papierosem (Fot. 119). Czynność ta koresponduje z nieco mroczniejszym wizerunkiem detektywa, który został zaprezentowany czytelnikom w pierwszej historii. W kolejnych tomach John pali już wyłącznie dla towarzystwa i jest przy tym wyraźnie zrelaksowany. W *Upadku, części pierwszej* w gabinecie detektywa pojawia się natomiast rekwizyt mocno przypominający statuetkę Sokoła Maltańskiego z filmu Hustona (Fot. 120). Oprócz oczywistego hołdu dla klasyka filmu *noir* figurce można przypisać dodatkowe funkcje symboliczne. Po pierwsze, rekwizyt ugruntowuje pozycję Johna Blacksada wśród grona uznanych noirowych detektywów, do którego należy bohater *Sokoła maltańskiego* – Sam Spade. Po drugie zaś, statuetka antycypuje ujawnienie antagonisty historii, którym jest sokół – Lewis Solomon. W toku rozwoju fabuły magnat budowlany okaże się najgorszym zagrożeniem, z jakim przyjdzie się zmierzyć Blacksadowi, a intryga kryminalna skomplikuje się na miarę tej z powieści Hammetta.

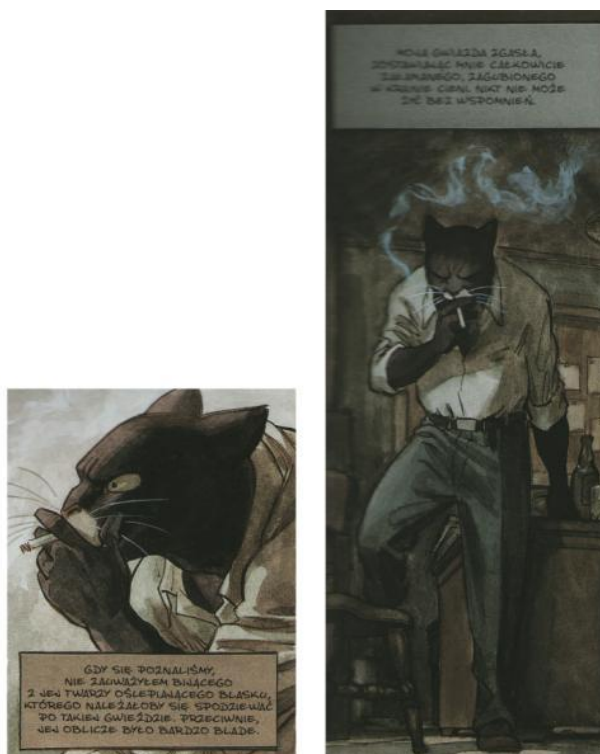
Zmitologizowane elementy wizerunku towarzyszą również postaciom kobiecym. Często palą one papierosy, zawsze mają nienaganne fryzury wpisujące się w trendy modowe odpowiadające czasom, w których rozgrywa się dana historia. Uwagę czytelnika zwracają zwłaszcza przestylizowane kadry takie, jak ten z *Czerwonej duszy* prezentujący samotnie siedzącą Almę z lampką wina w ręku. Jej pozycja jest nienaturalna – wygląda jakby pozowała (Fot. 121)⁹⁵. Być może kadr ten ma oddać perspektywę detektywa (*male gaze*), który przygląda się w tej scenie kobiecie i z czasem się w niej zakocha.

Ikonomia *Blacksada* zawiera także pojedyncze przykłady elementów multiplikujących i zniekształcających. Lustro wykorzystane zostało we wspomnianej już sekwencji z *Piekło, spokój*. Duchowe połączenie między Sebastianem a Blacksadem jest

⁹⁴ *Upadek, część pierwsza*, s. 10, kadr 8.

⁹⁵ *Czerwona dusza*, s. 15, kadr 6.

wydobyte poprzez użycie match cuta (spojrzenie w lustro/odbicie w wodzie) (Fot. 104). W *Pośród cieni* zaś detektyw, przeglądając się w lustrze, widzi zmasakrowaną przez pobicie twarz (Fot. 122)⁹⁶. Wygląd bohatera odzwierciedla jego stan wewnętrzny, z którym Blacksad konfrontuje się w tej scenie.



Fot. 119 W *Pośród cieni* Blacksadowi, jak przystało na noirowego detektywa, często towarzyszy papieros.



Fot. 120 Porównanie figurki Sokola maltańskiego ze statuetką stojącą w gabinecie Blacksada.

⁹⁶ *Pośród cieni*, s. 29, kadr 3.



Fot. 121 Alma Mayer widziana oczyma detektywa.



Fot. 122 Pokiereszowana twarz detektywa odbijająca się w lustrze.

Innym chętnie wykorzystywanym przez noirowych twórców elementem inscenizacji odbijającym obraz są okna. Szczególnie ciekawy przykład świadomego wykorzystania w *Blacksadzie* tego motywu dostrzec można przy uważnej lekturze *Pośród cieni*. W tym tomie niemal w każdej zamkniętej przestrzeni okna są przesłonięte przez żaluzje (w całości bądź do połowy). Zależność ta widoczna jest w biurze Blacksada i w jego mieszkaniu, na komisariacie, w domu podejrzanego (Leona Kronskego) oraz w klubie bilardowym. Jedyne okna pozbawione żaluzji to te w gabinecie oraz miejscu pracy zabójcy Natalii. W obu scenach z jego udziałem pomieszczenia są dobrze oświetlone, a kolory jasne i żywe. Co więcej, w pierwszej scenie z udziałem Statoca (czytelnik nie widzi jeszcze jego twarzy ani nie zna personaliów) poprzez wielkie okno bez zasłon na pokój pada ogromny snop światła (Fot. 123)⁹⁷. Poprzez ten zabieg przełamane zostaje stereotypowe skojarzenie dobra z jasnością, a zła z ciemnością, co idealnie wpisuje się w typowy dla noiru brak prostej binarności.

Twórcy *Blacksada* kilkakrotnie wykorzystują symboliczne znaczenie wody. W *Czerwonej duszy* Otto Lieber oddaje się rozważaniom na temat wartości swego życia i popełnionych błędów właśnie na tle gigantycznego akwarium (Fot. 124)⁹⁸. Jest to sceneria nieprzypadkowa nie tylko ze względu na symbolikę wody (oczyszczenie i zmartwychwstanie, które dokona się w epilogu historii), ale i z powodów fabularnych: akwarium jest jedynym zrealizowanym projektem ojca Otta – pastora, który pragnął poprawić los lokalnej społeczności. Ostatecznie jedyne, co po nim pozostało, to akwarium i pamięć syna. Po rozmowie z Lieberem Blacksad udaje się do portu (jedno z typowych dla filmu *noir* miejsc spotkań). Przygnębiająca atmosfera scenerii zostaje wydobyta w monologu wewnętrznym detektywa: „Nie lubię portów, to mało przyjazne miejsca. Właśnie tu kręci się filmy, które źle się kończą”⁹⁹. Doki powrócą zresztą w kolejnym tomie serii (*Pieć, spokój*) w scenie, w której John nieomal zginie wepchnięty do wody. W połączeniu z faktem, iż detektyw jest kotem, a więc zwierzęciem instynktownie unikającym zmożenia, woda nabiera w pełni tanatycznego wymiaru.

Równie przygnębiająca jest jedna z końcowych scen *Czerwonej duszy*: Alma stoi przed Wodospadem Niagara, czekając na przybycie Johna, które nigdy nie nastąpi. Choć kobieta jest otoczona przez tłum ludzi, sprawia wrażenie osamotnionej – jako jedyna nie ma

⁹⁷ *Pośród cieni*, s. 18, kadr 1.

⁹⁸ *Czerwona dusza*, s. 43.

⁹⁹ *Ibidem* s. 46, kadr 2.

na sobie płaszcz przeciwdeszczowego i moknie w deszczu (Fot. 125)¹⁰⁰. Pozbawiony emocji wyraz twarzy bohaterki świadczy o przyjęciu wizji wiecznej samotności z apatią, odcięciu się od emocji i świata.



Fot. 123 Niestandardowe użycie światła w scenie rozgrywającej się w gabinecie złowrogo Ivo Statoca.



Fot. 124 Otto Lieber, stojąc przed akwariem, kontempluje swoje życie.

¹⁰⁰ Ibidem, s. 52.



Fot. 125 Alma czekająca w deszczu na Blacksada, który nie dotrze na miejsce spotkania.

W *Arktycznych* ciekawym zabiegiem artystycznym jest zastąpienie noirowego deszczu śniegiem. Inspiracją dla twórców był zapewne, wpisujący się w ramy *neo-noiru*, film *Fargo* (reż. Ethan i Joel Coen, 1996). U braci Coen śnieg oddaje klimat miejsca akcji – Dakoty Północnej i Minnesoty. Na poziomie symbolicznym śnieg reprezentuje izolację – chłód ma

wymiar emocjonalny. Wizualnie zaś kontrastuje z makabrą dokonywanych przez bohaterów zabójstw. Podobną funkcję śnieg pełni w *Arktycznych*. Symbol czystości i delikatności staje się metaforą pozorów, na których zbudowane jest *The Line* i zepsucia moralnego kryjącego się pod warstwą puchu.

W komiksie wielokrotnie powracają przedmioty i miejsca fetyszyzowane. Podążając tropem zbrodni Blacksad i Weekly odwiedzają lokacje takie jak: bary, kluby nocne i jazzowe, ring bokserski, klub bilardowy, doki, stara fabryka samolotów, kasyno w Las Vegas oraz hotel, w którym spotkać można kobiety świadczące usługi seksualne. Na poziomie fabularnym są to miejsca, w których pozyskuje się informacje, zaś na poziomie metaforycznym oddają one klimat wielkomiejskiej egzystencji.

Miasto jawi się jako nieustannie zatłoczone. Komisariat policji, pojawiający się w *Pośród cieni*, jest oblegany przez osoby zatrzymane i zgłaszające przestępstwa (Fot. 126). Ulice dużych miast są zatłoczone niezależnie od pory dnia (Fot. 127, Fot. 128). W *Czerwonej duszy* na ulicach miasta można napotkać ulicznego proroka, wieszczącego rychły koniec świata oraz towarzyszący mu tłum osób z transparentami (Fot. 129)¹⁰¹. Twórcy celowo wybierają do tej sceny postacie lemingów, które uznawane są za symbol ślepego podążania za tłumem.

Bardzo charakterystyczną sceną jest ta z *Czerwonej duszy*, w której Blacksad i Smirnov, paląc papierosy na balkonie, spoglądają na rozpościerającą się przed nimi panoramę miasta. Zestawienie górnego kadru z kadrami znajdującymi się poniżej pozwala wydobyć różnicę między punktem widzenia detektywa i komendanta policji (spojrzenie na miasto i jego problemy z góry) a punktem widzenia Otto Liebera, który przemierza dzielnicę nędzy (Fot. 130).

W *Upadku*, części pierwszej pojawia się kadr będący reprodukcją słynnego obrazu *Nocne marki* (*Nighthawks*) (Fot. 131)¹⁰². Dzieło Edwarda Hoppera jest wskazywane jako ważna inspiracja dla noirowych twórców. Ridley Scott, reżyser neo-noirowego *Łowcy androidów*, wprost wspomina, że często pokazywał ten obraz swojej ekipie podczas kręcenia filmu¹⁰³.

Na koniec należy wskazać na występujące w komiksie wizualne metafory izolacji. Często powracającym motywem są kraty i poręcze, pełniące tę samą funkcję symboliczną, co

¹⁰¹ *Czerwona dusza*, s. 36, kadry 1–2.

¹⁰² *Upadek, część I*, s. 38, kadr 4.

¹⁰³ P. M. Sammon, *Future Noir: the Making of Blade Runner*, New York 1996, s. 74.

w klasycznych filmach *noir*. Kadr, w którym pobity detektyw opiera się o kraty, antycypuje aresztowanie bohatera. W następnym kadrze pojawiają się już kraty więzienne (Fot. 132)¹⁰⁴.



Fot. 126 Zatłoczony komisariat policji.



Fot. 127 Zatłoczone ulice Nowego Orleanu za dnia...

¹⁰⁴ *Pośród cieni*, s. 28, kadry 4–5.



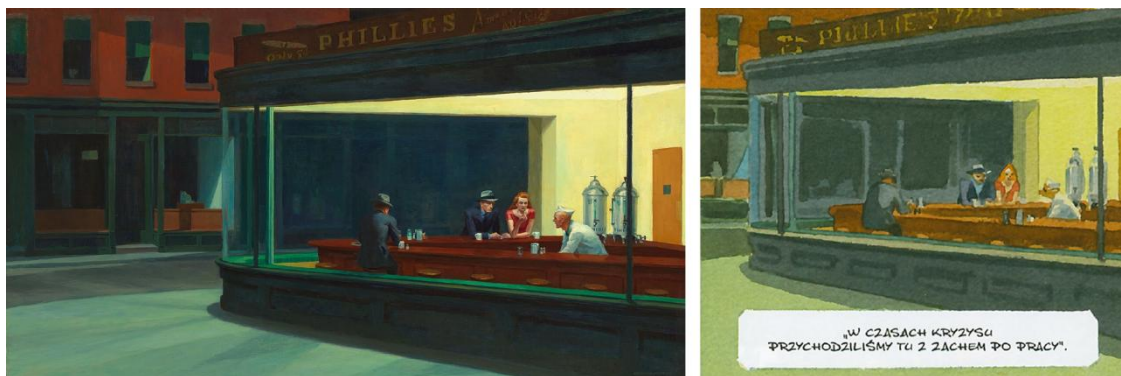
Fot. 128 ...i w nocy.



Fot. 129 Mężczyzna wieszczący rychły koniec świata i towarzyszący mu naśladowcy.



Fot. 130 Panorama miasta zestawiona z widokiem ulicy.



Fot. 131 Obraz Edwarda Hoppera zestawiony z kadrem z *Upadku*, części pierwszej.



Fot. 132 Symboliczne wykorzystanie krat w scenie poprzedzającej aresztowanie.

W kontekście wizualnej izolacji bohatera uwagę zwracają dwa kadry z *Arktycznych*. Pierwszy z nich przedstawia Blacksada obserwującego miasto z gzymsu¹⁰⁵. Jego ciemna sylwetka, kocie uszy oraz ułożenie płaszcza sprawiają, że przypomina on inną komiksową postać, a mianowicie Batmana – detektywa zawsze skrywającego się w mroku. Drugi kadr zamyka, rozgrywającą się przed kościołem, scenę rozmowy Johna z Karupem. Detektyw

¹⁰⁵ *Arktyczni*, s. 29, kadr 2.

samotnie odchodzi w stronę czytelnika, za nim zaś widoczna jest monumentalna wieża kościelna i tłum ludzi, którzy stoją murem za komendantem policji (Fot. 133)¹⁰⁶. Oba przywołane przykłady wydobywają samotność detektywa poprzez kompozycję kadru.



Fot. 133 Przykłady symbolicznego ukazywania samotności noirowego detektywa.

3.4 Podsumowanie

Zdecydowana większość wyszczególnionych przeze mnie zabiegów składa się na modelowe przetworzenie konwencji filmu *noir*, choć należy wskazać też na pewne istotne odstępstwa.

Konstruując postacie, twórcy jawnie opierali się na noirowych, łatwo rozpoznawalnych typach bohaterów. John Blacksad niemal w pełni wpisuje się w rolę noirowego detektywa. Wyróżnia go mniejsza zgorzkniałość oraz stopniowe porzucanie roli samotnika. Obok rzeczywistych *femme fatale* pojawią się „fałszywe”, kodowane jako takowe jedynie na poziomie wizualnym. Motywacje komiksowych złoczyńców są przeważnie

¹⁰⁶ Ibidem, s. 36, kadr 7.

bardziej skomplikowane niż ich filmowych odpowiedników. Obraz policji pozostaje pesymistyczny, choć wizerunek ten bywa przełamany.

Obraz świata przedstawionego i fatalistyczna wymowa każdej z opowiedzianych w *Blacksadzie* historii korespondują z założeniami ideologicznymi klasycznych filmów *noir*. Na poziomie fabuły rozbieżności z konwencją są zauważalne przede wszystkim w dwóch aspektach: dwukrotnym osadzeniu akcji poza typowymi noirowymi metropoliami (Nowy Orlean i podróż przez USA) oraz przełamywaniu fatalistycznej atmosfery poprzez użycie elementów humorystycznych. Charakterystyczna dla serii alegoria zwierzęca służy wydobyciu z historii dodatkowych znaczeń. Z jednej strony pozwala wywołać w czytelniku proste skojarzenia na temat natury danego zwierzęcia-postaci. Z drugiej zaś, nierzadko intuicyjna myśl okazuje się błędna, co wpisuje się w jedną z naczelnym zasad *noiru*: nic nie jest tak proste w ocenie, jak może się wydawać na pierwszy rzut oka.

Inspiracje konwencją są równie łatwo dostrzegalne na poziomie wizualnym. Twórcy chętnie korzystają z ikonografii klasycznych filmów *noir* i sięgają po filmowe środki wyrazu dla wzmocnienia wymowy poszczególnych scen. Obok przykładów użycia oczywistych technik i rekwizytów, przy uważnej lekturze można wskazać mniej oczywiste przetworzenia skonwencjonalizowanych motywów.

Przeprowadzona analiza wykazała, że twórcy *Blacksada* świadomie czerpią z dziedzictwa filmu czarnego. Zarówno na poziomie konstrukcji postaci, fabuły i świata przedstawionego, jak i elementów wizualnych w serii autorstwa Díaza Canalesa i Guarnida odnaleźć można wiele przetworzeń klasycznych filmowych motywów czy wręcz cytatów. Równocześnie *Blacksad* posiada zdecydowany, autorski sznyt, który czyni go ciekawą lekturą nie tylko dla tropicieli filmowych zapożyczeń, ale i dla czytelnika poszukującego angażującej historii podanej w atrakcyjnej wizualnie oprawie.

4. Podążając śladem Sokoła – intermedialne losy powieści Dashiella Hammetta

Wybór *Sokoła maltańskiego* Dashiella Hammetta do analizy komparatystycznej poszczególnych jego adaptacji podyktowany jest kilkoma względami. Po pierwsze, powieść ta jest modelowym i uznanym przykładem literatury *hard-boiled*. Sam autor jest zaś jednym z trzech¹ najpopularniejszych i najchętniej badanych twórców tejże literatury, których proza dała podwaliny pod rozwój filmowego nurtu *noir*. Po drugie, filmowa adaptacja *Sokoła maltańskiego* wyreżyserowana przez Johna Hustona uznawana jest za film prekursorski dla konwencji filmu *noir*. Co jednak szczególnie ciekawe, nie jest to pierwsza filmowa adaptacja tejże powieści. Prześledzenie różnic między poszczególnymi adaptacjami filmowymi pozwoli dostrzec ewolucję w podejściu studia filmowego (Warner Bros.) do tego samego materiału źródłowego. Po trzecie, jest to bodaj jedyny przykład powieści *noir*, która doczekała się nie tylko multiadaptacji filmowej, ale i wersji komiksowej². Zależność ta pozwala na przeprowadzenie badań z zakresu intermedialności konwencji filmu *noir* przy jednoczesnym uwzględnieniu ewolucji podejścia do adaptowania literatury *hard-boiled* na przestrzeni 15 lat (1931–1946).

4.1 *Sokół maltański* Dashiella Hammetta

Choć Dashiell Hammett, jak zostało już wspomniane, jest uznawany za jednego z klasyków prozy *hard-boiled*, jego twórczość literacka obejmuje okres zaledwie dwunastu lat (1922–1934). Autor stawiany jest często obok Ernesta Hemingwaya jako prekursor zerwania z kwiecistym stylem pisanego, zaczerpniętym z tradycji wiktoriańskiej³. Styl wypowiedzi bohaterów i narratora u Hammetta jest bezpośredni, zaś tematyka jego utworów obejmuje przyziemne aspekty życia, obserwowane z punktu widzenia klasy pracującej. Na kształt prozy autora wpływ miała wykonywana przez niego praca: detektywa w Agencji Pinkertona oraz copywritera w agencji reklamowej. „Tematów do pracy literackiej dostarczyły zarówno epizody z życia zawodowego autora, głośne wydarzenia rozpalające opinię publiczną, jak i osobiste obserwacje, które z czasem [...] przybrały w *Sokole maltańskim* bardziej zawoalowaną formę”⁴.

¹ Obok Raymonda Chandlera i Jamesa M. Caina.

² Adaptacji zarówno w medium filmu, jak i komiksu doczekała się również jedna powieść Raymonda Chandlera: *Siostrzyczka*. W tym wypadku nie ma jednak mowy o multiadaptacji filmowej. Inna powieść tego samego autora, *Playback*, posiada natomiast wersję komiksową, nigdy jednak nie została sfilmowana.

³ P. Stasiewicz, op. cit., s. 43.

⁴ Ibidem., s. 41–42.

Przełomowość wydanego w 1930 roku *Sokoła maltańskiego* polega na zmianie podejścia do formuły powieści kryminalnej. Choć w centrum wydarzeń pozostaje stojąca przed detektywem zagadka, nie stanowi ona *clou* powieści. Krzysztof Zarzecki ujmuje fenomen *Sokoła maltańskiego* w następujących słowach:

Tak oto detektyw, bohater powieści kryminalnej, zamiast pełnić jedynie swoją zwykłą rolę spiritus movens akcji, stał się pełnokrwistą kreacją literacką i nosicielem filozofii autora, postacią niemal tragiczną. To właśnie – obok galerii niestereotypowych bohaterów pobocznych, niekonwencjonalnej, a pełnej napięcia intrygi, realizmu tła i języka, dynamicznej narracji i gorzkiego przesłania w duchu epoki – sprawiło, że *Sokół maltański* został przyjęty jako coś więcej niż zwykły „kryminał” i dał początek nowej szkole powieściopisarstwa detektywistycznego⁵.

Novum w powieści Hammetta polegało na zerwaniu z formułą klasycznego kryminału, dla którego zawsze najważniejsza była kryminalna zagadka. Kluczowym pytaniem, przed którym staje główny bohater *Sokoła maltańskiego*, Sam Spade, nie jest to, kto zabił ani gdzie znajduje się tytułowy posążek. Ważniejsze okazują się decyzje detektywa na polu osobistym, zaś prowadzone śledztwo stanowi jedynie wyzwalacz dla podjęcia owych decyzji.

By móc swobodnie odwoływać się do treści *Sokoła maltańskiego* niezbędne jest ogólne streszczenie fabuły powieści.

Akcja rozgrywa się w San Francisco w latach dwudziestych. Głównym bohaterem jest detektyw, **Sam Spade**, z którego punktu widzenia (narracja trzecioosobowa) opowiadana jest historia. Do biura detektywistycznego Spade’a i **Milesa Archera** wchodzi klientka, przedstawiająca się jako **panna Wonderly**. Zleca detektywom zadanie śledzenia **Floyda Thursby’ego** – mężczyzny, który uwiódł jej siostrę. W nocy Spade’a budzi telefon od funkcjonariusza policji informującego, że Archer został zamordowany. Sam udaje się na miejsce zdarzenia. Krótco potem detektyw otrzymuje informację, że pół godziny po opuszczeniu przez niego miejsca zbrodni zginął Floyd Thursby, którego Archer śledził.

Detektyw odkrywa, że jego klientka okłamała go co do swej tożsamości i intencji. Panna Wonderly naprawdę nazywa się **Brigid O’Shaughnessy**, a z Thursbym łączyły ją sprawy biznesowe. Mimo to, Spade podejmuje się dalszej pracy dla kobiety, nadal nie wiedząc, czego dokładnie dotyczy zlecenie. Intryga zagęszcza się, gdy pojawiają się kolejne postacie. Pierwszą z nich jest **Joel Cairo**, zwany przez narratora Lewantyńczykiem.

⁵ K. Zarzecki, op. cit., s. 288.

Mężczyzna posiada śródziemnomorski typ urody, zaś sposób opisywania tej postaci wskazuje na jej homoseksualność. Cairo wynajmuje Spade'a do odnalezienia cennego posążka – tytułowego Sokoła maltańskiego.

Wkrótce detektyw poznaje **Kaspera Gutmana** – otyłego, wysoko postawionego mężczyznę, który również chce skorzystać z usług Spade'a w celu znalezienia posążka. Detektyw odkrywa wówczas tożsamość śledzącego go od kilku dni mężczyzny. Jest nim **Wilmer Cook** – chłopiec na posyłki Gutmana. Między Wilmerem a Spade'em kilkakrotnie dochodzi do utarczek słownych czy wręcz fizycznych. Z czasem Gutman zapoznaje Spade'a z historią poszukiwanego posążka. Okazuje się, że jest to drogocenna statuetka, podarowana niegdyś królowi Hiszpanii przez Zakon Kawalerów Maltańskich. Sokół zaginął w transporcie i od kilku wieków pozostaje obiektem poszukiwań kolekcjonerów, próbujących się wzbogacić.

W międzyczasie Spade wdaje się w romans z Brigid O'Shaughnessy, jednak nadal pozostaje wobec niej podejrzliwy. Przez całą powieść przewija się również postać **Ivy Archer** – wdowy po Milesie. Pani Archer miała romans ze Spade'em, a po śmierci męża wielokrotnie dzwoni do kochanka i nachodzi go. Przez chwilę na Ivę pada cień podejrzeń o zabójstwo Milesa, jednak wątek ten okazuje się mylnym tropem.

W trakcie śledztwa na jaw wychodzi, że Sokół ma przypłynąć do San Francisco na pokładzie statku **La Paloma**. Po zawinięciu statku do portu wybucha jednak tajemniczy pożar. Jakiś czas później w biurze detektywistycznym zjawia się, dowodzący La Palomą, **kapitan Jacobi**. Przekroczywszy próg, mężczyzna pada martwy. W rękę ściska statuettę przedstawiającą sokoła. Spade ukrywa figurkę.

Ostatecznie (w mieszkaniu detektywa) dochodzi do konfrontacji wszystkich bohaterów poszukujących Sokoła. Spade proponuje, by winą za zabójstwo Archera, Thursby'ego i Jacobiego obciążyć Wilmera. Gutman, mimo początkowej niechęci, zaczyna rozważać taką ewentualność. Bohaterowie spędzają całą noc w mieszkaniu detektywa, czekając, aż sekretarka Spade'a, **Effie Perine**, dostarczy statuettę. Gdy wreszcie Sokół ukazuje się oczom zainteresowanych, okazuje się być jedynie falsyfikatem. Gutman, Wilmer i Cairo wyruszają na dalsze poszukiwania, nie wiedząc, że pod drzwiami mieszkania czeka już na nich policja.

Gdy Spade zostaje sam z Brigid wyjawia jej, że od początku wiedział, iż to ona jest odpowiedzialna za morderstwa. Oznajmia, że za chwilę wyda ją w ręce policji. Z cynizmem wyraża przy tym nadzieję, że Brigid uniknie kary śmierci, gdyż wtedy będzie mógł na nią

czekać. Powieść zamyka scena, w której Spade zgadza się wreszcie na rozmowę z Ivą Archer. Czytelnik nie poznaje jednak przebiegu ich spotkania.

4.2 Multiadaptacja filmowa

Sytuacja, w której w odstępie zaledwie dziesięciu lat powstają aż trzy filmowe adaptacje danej powieści, jest rzadko spotykana. *Sokół maltański* (reż. Roy Del Ruth, 1931), *Satan Met a Lady* (reż. William Dieterle, 1936) i *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941) tworzą multiadaptację, czyli serię adaptacji tego samego utworu. Alicja Helman ujmuje to zjawisko następująco:

Seryjność adaptacji wielokrotnej jest zatem nie rzeczywistym faktem, lecz abstrakcyjnym konstruktem, zbudowanym przez teoretyka-komparatystę zainteresowanego szczególnym problemem badawczym, który to autor wyodrębnia swój materiał w postaci serii zbliżonych do siebie pod pewnym względem poczyni. [...] Tworzenie serii jako materiału badawczego ustanawia więź między tekstami, które powstały całkowicie niezależnie od siebie i nie były z reguły w żaden sposób na siebie zorientowane.

O ile każda z adaptacji powieści Hammetta rzeczywiście stanowi niezależną realizację, którą oglądać można bez znajomości pozostałych, elementem łączącym pozostaje produkujące je studio filmowe – Warner Bros. Co więcej, choć dziś „kanoniczną” filmową wersją *Sokoła maltańskiego* jest najpóźniejsza z nich, wszystkie trzy filmy układają się w swego rodzaju cykl obrazujący ewolucję podejścia studia filmowego do materiału źródłowego.

Co szczególnie ciekawe, mimo zaadaptowania przez Hollywood powieści Hammetta aż trzykrotnie w krótkim odstępie czasu, można wskazać wątki i sceny, które nie zostały przeniesione na ekran ani razu. Niektóre z nich zmieniają wydźwięk historii, dlatego przyjrzyć się im dokładniej.

Kluczowym elementem moich badań jest intermedialność konwencji filmu *noir*. Stąd, korzystając z narzędzi komparatystycznych, skupię się na relacji między filmem Hustona a komiksem McKaya i Willarda oraz między każdym z nich a powieścią Hammetta. Dwie pierwsze filmowe adaptacje *Sokoła maltańskiego* posłużą zaś jako ważny kontekst obrazujący, jak za pomocą poszczególnych zabiegów adaptacyjnych możliwa jest zmiana wydźwięku oryginalnej historii.

Podczas analizy będę się posługiwać pojęciami zaczerpniętymi od Eugenio Spedicato⁶, który wyszczególnił następujące techniki adaptatorskie:

- zrównanie – znalezienie najprostszego odpowiednika w innym medium (dosłowne zobrazowanie czegoś)
- substytucja – próba wyrażenia treści w inny sposób (reinterpretacja)
- amplifikacja – dodanie elementu do adaptowanego materiału (np. dodatkowa scena informująca o cesze charakteru bohatera)
- redukcja – pominięcie elementu (np. wątku lub postaci)
- dyfuzja – konkretyzacja treści, które w pierwotnym tekście nie wymagały dopowiedzenia (np. napisanie monologu dla postaci, gdy w powieści jest jedynie mowa, że bohater przemawia)
- kondensacja – ściślejsze powiązanie elementów (np. skrócenie czasu wykonywania czynności albo jej poszczególnych etapów)
- reorganizacja – zmiana układu/kolejności elementów (np. inna chronologia wydarzeń niż w adaptowanym tekście)

W toku analizy wskażę techniki adaptacyjne, które są najczęściej powielane w kolejnych realizacjach, a także te, które pozostają marginalizowane bądź całkowicie niewykorzystane. Wykażę również, w jakich obszarach twórcy poszczególnych adaptacji świadomie lub pośrednio odwołują się do rozwiązań wypracowanych przez swoich poprzedników oraz które elementy powieści Hammetta konsekwentnie wymykają się procesowi adaptacji i pozostają „nieadaptowalne”.

4.3 *Dangerous Female*⁷ – detektyw w pułapce namiętności

Pierwsza adaptacja powieści Hammetta trafiła na ekrany kin w 1931 roku i została wyreżyserowana przez Roya Del Rutha. Dość wiernie oddano w niej powieściową fabułę, dodając kilka scen i kondensując niektóre wątki. Co szczególnie istotne, jest to jedyna

⁶ E. Spedicato, *Literatur auf dem Leinwand am Beispiel von Luchino Viscontis „Morte a Venezia”*, Würzburg 2008.

Korzystam z przekładu na język polski, którego dokonała Adrianna Fiłonowicz w swojej dysertacji doktorskiej zatytułowanej: *Intermedialność Jane Austen. Filmowe i telewizyjne adaptacje Dumy i uprzedzenia* (Poznań 2024).

⁷ Dla przejrzystości wywodu w dalszej części tekstu będę posługiwać się alternatywnym (telewizyjnym) tytułem filmu Del Rutha, czyli *Dangerous Female*. Podobną praktykę stosują anglojęzyczni autorzy prowadzący badania komparatystyczne nad poszczególnymi adaptacjami *Sokoła maltańskiego*. Strategia ta wydaje się bardziej czytelną dla odbiorcy niż ciągłe posługiwanie się datami dwóch filmów o tym samym tytule.

adaptacja *Sokoła maltańskiego*, która powstała przed wprowadzeniem Kodeksu Haysa⁸. W konsekwencji cechuje ją największa swoboda w ujęciu kwestii obyczajowych. Wątek romantyczno-erotyczny odgrywa w filmie kluczową rolę i to kosztem – niezwykle ważnego dla pierwowzoru – wątku męskiej rywalizacji.

Już sama kreacja Sama Spade'a znacząco odbiega od wyobrażeń czytelnika prozy Hammetta na temat tejże postaci. Z twarzy granego przez Ricardo Corteza detektywa niemal nigdy nie schodzi szeroki uśmiech (Fot. 134). Chętnie wchodzi on w niezobowiązujące relacje romantyczno-erotyczne, co odróżnia go od noirowego detektywa podchodzącego do kobiet z większym dystansem. Film otwiera scena, w której z gabinetu Spade'a wychodzi kobieta poprawiająca pończochy i czule żegnająca się z detektywem. W kadrze w opisywanym momencie widoczne są jedynie jej nogi, dłoń lub cień. Tuż po pożegnaniu kochanki Sam zaczyna flirtować ze swoją sekretarką. Takie ustawienie wątków powoduje, że widz odbiera Spade'a przede wszystkim jako kobieciarza. Intuicja ta okazuje się słuszna – relacje romantyczno-erotyczne detektywa z kobietami będą stanowić centralny wątek filmu. Jak zauważa Phillipa Gates: „Pierwsze sceny ustanawiają Spade'a jako bardziej zainteresowanego badaniem [*investigating*] kobiecej seksualności niż zbrodni”⁹.



**Fot. 134 Ricardo Cortez jako pierwsza filmowa inkarnacja Sama Spade'a.
Charakterystyczny uśmiech towarzyszy bohaterowi niemal bez przerwy.**

⁸ Precyzyjniej: Kodeks Haysa istniał w czasie powstawania produkcji Del Rutha, jednak nie był jeszcze powszechnie obowiązujący – za oficjalną datę jego wprowadzenia przyjmuje się rok 1934.

⁹ P. Gates, *The Three Sam Spades: Shifting Model of American masculinity in the Three Films of the Maltese Falcon*, „Framework: The Journal of Cinema and Media”, Volume 49, Number 1, Spring 2008, s. 12.

Choć Spade w wykonaniu Corteza formalnie prowadzi śledztwo, w rzeczywistości wkłada w nie mniej pracy intelektualnej niż powieściowy detektyw. Jego zadanie ogranicza się właściwie do pojawienia się w odpowiednim miejscu i czasie oraz otrzymania stosownej informacji od postaci pobocznych. Apogeum nieprzydatności detektywa dokonuje się w finale filmu, w którym okazuje się, że Spade od początku wiedział, kto stoi za zabójstwem Archera, dzięki zeznaniom naocznego świadka – Chińczyka, z którym odbył rozmowę (w jego rodzimym języku)¹⁰ tuż po przybyciu na miejsce zbrodni.

Nadrzędność wątku romantyczno-erotycznego przejawia się w sposobie portretowania postaci kobiecych i ich relacjach z protagonistą. Effie Perine (sekretarka Spade'a) jest młoda i atrakcyjna (Fot. 135), a detektyw wprost z nią flirtuje: odzywa się do niej zalotnie, całuje ją w szyję i w dłoń. Ta wersja Effie nie jest partnerką intelektualną dla detektywa, a jedynie obiektem męskiego spojrzenia.



Fot. 135 Una Merkel jako Effie Perine w *Dangerous Female*. Sam Spade wielokrotnie okazuje zainteresowanie urodą swej sekretarki.

Dangerous Female jest przy tym adaptacją, w której najsilniej wybrzmiewa wątek romansu Sama z żoną współnika. Podczas gdy w powieści jest on jedynie wspominany¹¹,

¹⁰ Zabieg ten pozwala w prosty sposób ukryć rozwiązanie zagadki przed widzom.

¹¹ Między kochankami dochodzi do jednego pocałunku.

w adaptacji dodano scenę telefonicznego flirtu detektywa z kochanką. Co więcej, w tej wersji *Sokoła maltańskiego* Iva Archer w otwarty sposób wchodzi w rywalizację o względy detektywa z Brigid O'Shaughnessy¹². W filmie ma miejsce (nieobecna w powieści) scena, w której wzgardzona kochanka przychodzi do mieszkania Spade'a nazajutrz po wspólnej nocy detektywa i jego klientki. Iva, widząc rywalkę, okazuje rozdrażnienie faktem, że ma ona na sobie jej podomkę. Tym samym twórcy wprost dają widzowi do zrozumienia, że Spade sypiał do tej pory z żoną wspólnika – w powieści oraz pozostałych adaptacjach brak takiej dosadności. Rekwizyt (podomka) został w tej scenie wykorzystany, by w sposób symboliczny podkreślić zastąpienie starej kochanki nową.

W wątku romansu Spade'a z panią Archer uwagę zwraca również dobór aktora do roli Milesa. Walter Long w dniu premiery filmu miał bowiem 52 lata i był starszy od Ricardo Corteza o (aż!) 21 lat¹³. Dysproporcja wieku między mężczyznami jest dostrzegalna. Sam, jak zostało już wykazane, to typ bawidamka, który ma w zwyczaju flirtować z kilkoma kobietami równocześnie. Miles jawi się natomiast jako stateczny mężczyzna w średnim wieku, w dodatku dwukrotnie starszy od swojej temperamentnej żony¹⁴. W początkowej scenie telefonicznego flirtu kochanków, której przysłuchuje się pan Archer, twórcy z jednej strony implikują przyczyny małżeńskiej zdrady (różnica wieku i temperamentu), z drugiej zaś portretują Milesa jako osobę dość naiwną (jego podejrzliwość zostaje łatwo uśpiona przez Spade'a). To właśnie naiwność Archera doprowadzi do jego śmierci z rąk Brigid O'Shaughnessy. W wątku Archerów dokonano zatem amplifikacji – dodane sceny z ich udziałem pogłębiają portret psychologiczny bohaterów i ich relację z protagonistą, a także wyraźniej eksponują wątki o charakterze erotycznym.

Centralnym wątkiem *Dangerous Female* jest romans Sama Spade'a z Brigid O'Shaughnessy, która ostatecznie okazuje się morderczynią Milesa Archera (i Floyda Thursby'ego). W rolę klientki detektywa wcieliła się Bebe Daniels (Fot. 136) – aktorka uważana ówczesnie za ikonę kobiecości. Seksualność bohaterki jest wielokrotnie podkreślana. Jest to jedyna adaptacja *Sokoła maltańskiego*, w której Spade spędza noc ze swoją klientką. Co więcej, w rozgrywającej się następnego ranka dodanej scenie widz ma okazję zobaczyć Brigid w kąpeli – w kadrze widoczny jest wówczas fragment piersi aktorki.

¹² Warto zaznaczyć, że w *Dangerous Female* Brigid nazywa się Wonderly – w powieści jest to fałszywe nazwisko, którym bohaterka przedstawia się detektywom. Dla przejrzystości wywodu, analizując film Del Rutha, będę się posługiwać nazwiskiem O'Shaughnessy.

¹³ Dla porównania – analogiczna różnica w kolejnych adaptacjach wynosiła zaledwie 6 (*Satan Met a Lady*) i 2 lata (*Sokół maltański*). W powieści różnica wieku między mężczyznami wynosi około dziesięciu lat.

¹⁴ Thelma Todd miała wówczas 25 lat.



Fot. 136 Bebe Daniels jako pierwsza filmowa inkarnacja postaci Brigid O'Shaughnessy. Twórcy *Dangerous Female* wielokrotnie podkreślają seksualny wymiar jej relacji z Samem Spade'em

William H. Mooney zauważa, że w scenie ujawnienia winy panny O'Shaughnessy powieściowy monolog Spade'a ulega subtelnej, acz znaczącej zmianie. U Hammetta detektyw wypowiada wówczas słowa: „[Archer] Obejrzałby cię od stóp do głów, oblizał się i podszedł uśmiechnięty od ucha do ucha... a wtedy, w ciemnościach, mogłabyś stanąć tak blisko niego, jak tylko byś chciała, i wpakować mu kulkę z rewolweru, który tego wieczora podebrałaś Thursby'emu”¹⁵. W *Dangerous Female* natomiast ten sam fragment brzmi następująco: „A wtedy mogłabyś stanąć tak, **by twoje ciało było blisko jego**, a on uśmiechnąłby się od ucha do ucha i wtedy mogłabyś wpakować w niego kulkę” [podkr. – K.S.]¹⁶. Jest to kolejny przykład sceny, w której podkreślona została cielesność bohaterki i ściśle powiązana z nią seksualność. Mooney zwraca również uwagę na końcową scenę przeszukania Brigid przez Sama. Podczas gdy w powieści akcent kładziony jest na bezwzględność Spade'a, w filmie uwaga odbiorcy zostaje przekierowana na ciało aktorki: „Hammett, rozbierając ją, portretuje

¹⁵ D. Hammett, *Sokół maltański*, tłum. Gałązka T. S., Warszawa 2023, s. 251.

W oryginale cytat ten brzmi: „He'd've looked you up and down – and licked his lips and gone grinning from ear to ear - and then you could've stood as close to him as you liked in the dark and put a hole through him with the gun you had got from Thursby that evening”.

¹⁶ W oryginale: „And then you could have stood with your body close up against his, and he would have grinned from ear to ear, and you could've shot a hole right through him”.

«dumę wypierającą sprzeciw czy zawstydzenie», podczas gdy w filmie jej postawa jest wyzywająca, co przejawia się w pozowaniu niczym striptizerka i rzuceniu w Spade’a rękawiczką – jest to początek konkluzji centralnego dla filmu motywu odsłonięcia [*unveiling*)]”¹⁷.

Równocześnie, Brigid w wykonaniu Daniels jest mniej tajemnicza od swych następczyń: nie przedstawia się Spade’owi fałszywym nazwiskiem, nie zmienia miejsca pobytu, by zmylić detektywa¹⁸. W epilogu filmu Sam odwiedza kochankę w więzieniu i prosi strażniczkę o dobre traktowanie osadzonej. Jest to scena dodana na potrzeby filmu, niewystępująca w żadnej z kolejnych adaptacji. Za jej pomocą domknięty zostaje, centralny dla *Dangerous Female*, wątek romansu między dwojgiem bohaterów. W końcowych ujęciach filmu detektyw stoi przed więziennymi kratami. I choć w ramach diegezy znajduje się on przed celą, z perspektywy widza zdaje się być uwięziony (Fot. 137). Być może to właśnie ta scena zainspirowała Johna Hustona do wykorzystania w swojej wersji *Sokoła maltańskiego* równie symbolicznego, lecz subtelniejszego ujęcia końcowego, w którym twarz Brigid O’Shaughnessy przysłania krata windy, przywodząca na myśl kratę więzienną (Fot. 20).



Fot. 137 Końcowa scena *Dangeous Female* – Spade odwiedza Brigid w więzieniu.

¹⁷ W. H. Mooney, *Dashiell Hammett and the Movies*, New Brunswick, New Jersey, London, 2014, s. 103.

¹⁸ Ibidem, s. 100–101.

Dominacja wątku romantyczno-erotycznego dostrzegalna jest również w sposobie portretowania postaci drugoplanowych. Podczas gdy w powieści Hammetta kolejne konfrontacje Spade'a z szajką Gutmana stanowią rozbudowany element historii, w *Dangerous Female* wątki te zostały znacząco zredukowane. W tej adaptacji Kasper Gutman nie jest godnym przeciwnikiem dla detektywa, zaś Wilmer Cook występuje jedynie epizodycznie. Nawet pierwsze pojawienie się Joela Cairo wpisuje się w sposób prowadzenia narracji nacechowany obyczajową swobodą charakterystyczną dla kina przedkodeksowego. Przedstawiając szefowi nowego klienta, Effie używa w stosunku do niego określenia *knockout* (zwalający z nóg). Wcześniej sekretarka korzysta z tego samego terminu, by opisać Brigid. Gag w tej scenie opiera się na błędnym przekonaniu Sama, że za moment próg jego biura przekroczy kolejna piękna kobieta. Za pomocą tego prostego zabiegu subtelnie zostaje zasygnalizowana „kobieca” aura otaczająca bohatera, która miała stanowić poszlakę co do homoseksualności Cairo. Wątek ten zostanie rozwinięty przez Hustona w jego adaptacji *Sokoła maltańskiego*.

Podstawową strategią adaptacyjną twórców *Dangerous Female* okazuje się dość wierne podążanie za powieściową intrygą oraz wzbogacenie historii o sceny rozwijające wątki romantyczno-erotyczne. Za pomocą wielokrotnej amplifikacji podkreślona została rozwiązłość Sama Spade'a, seksualność Brigid O'Shaughnessy oraz erotyczny wymiar relacji detektywa z kobietami. Sceny eksponujące wątek małżeńskiej zdrady oraz seksualną naturę związku detektywa z klientką stały się problematyczne wraz z upowszechnieniem się Kodeksu Haysa. Stąd decyzja studia o tym, by ponownie wykorzystać prawa do adaptowania *Sokoła maltańskiego* i dostosować treść filmu do nowej rzeczywistości.

4.4. *Satan Met a Lady* – komedia pomyłek ze śledztwem w tle

W obawie przed naruszeniem postanowień Kodeksu Haysa studio Warner Bros. zdecydowało się tym razem kompletnie zmienić ton i wydźwięk pierwotnej historii. *Satan Met a Lady* (1936), bo takim właśnie tytułem opatrzona jest adaptacja Williama Dieterle'a, jest filmem wpisującym się w ramy konwencji *screwball comedy*. Wedle definicji Marka Hendrykowskiego, jest to:

[...] odmiana gatunkowa komedii obyczajowej wykształcona w kinie amerykańskim lat trzydziestych operująca humorem sytuacyjno-dialogowym, szybkim tempem i nagłymi zwrotami akcji, w rozwoju której zaskakujące gagi i pogodne wątki romansowe skutecznie rekompensują nikłą wiarygodność perypetii. Charakterystycznym wyróżnikiem *screwball comedy* są ponadto

portrety wyemancypowanych obyczajowo postaci kobiecych występujących w filmach tego gatunku¹⁹.

Co ciekawe, producentom bardzo zależało na zatajaniu powieściowego rodowodu adaptowanej historii – stąd nie tylko zmiana tytułu, ale i nazwisk każdej z postaci. Sam Spade jest w tej wersji Tedem Shayne'em, Brigid O'Shaughnessy to Valerie Purvis, zaś Kasper Gutman przeistacza się w Madame Barabbas²⁰. Co więcej, jest to jedyna adaptacja *Sokoła maltańskiego*, w której... nie ma Sokoła maltańskiego. Zastępuje go bowiem Róg Rolanda, który wedle legendy wypełniony jest kryształami. I choć szkielet fabularny i zarys postaci został zaczerpnięty od Hammetta, a bohaterowie niekiedy mówią cytatami z powieści, poszczególne sceny stanowią jedynie pretekst dla gagów sytuacyjnych i szermierki słownej między bohaterami. Tak dalekie odejście od materiału źródłowego nastrocza wielu problemów – na czele z tytułem, który bez powieściowego kontekstu staje się kompletnie nieczytelny²¹. Film Dieterle'a stanowi natomiast ciekawy obiekt badawczy właśnie ze względu na daleko idącą ingerencję w prozę Hammetta i przekształcenie kryminału w komedię z wątkiem detektywistycznym w tle.

Podobnie jak w przypadku *Dangerous Female* już pierwsza scena ustanawia ton całej historii. Sama Spade'a poznajemy w momencie, gdy opuszcza bliżej nieokreślone miasteczko. Obecni w tej scenie mężczyźni oznajmniają, że dla ich miasta odejście detektywa jest powodem do świętowania i przestrzegają go, by nigdy nie wracał. Mowa jest również o publicznym skandalu z udziałem Spade'a. Następnie bohater odbywa rozmowę w pociągu z kobietą nazwiskiem Arden, w trakcie której próbuje ją namówić do wynajęcia prywatnego ochroniarza, przestrzegając ją przed oszustami i oferując usługi swego znajomego (Archera). Za plecami Spade'a siedzi Brigid O'Shaughnessy (której widz jeszcze nie zna), przysłuchująca się rozmowie. W tej trwającej niespełna trzy minuty sekwencji odbiorca otrzymuje wszystkie niezbędne informacje o bohaterze: jego styl życia jest skandalizujący i prawdopodobnie utrzymuje się on z manipulowania ludźmi. Ponadto scena ta dostarcza informacji, iż Brigid celowo udaje się do biura Spade'a i Archera, uznając tego pierwszego za odpowiednią osobę do zaangażowania w jej sprawę (i być może zarazem za godnego intelektualnego przeciwnika). Podobnie jak w przypadku *Dangerous Female*, twórcy *Satan*

¹⁹ M. Hendrykowski, *Screwball comedy* [w:] op. cit., s 268.

²⁰ W dalszej części tekstu będę się posługiwała nazwiskami powieściowych pierwowzorów postaci, nie zaś nazwiskami padającymi w filmie.

²¹ Tytuł filmu odwołuje się do opisu Sama Spade'a z prologu powieści: „Wyglądał całkiem sympatycznie, jak blond szatan”. W adaptacji słowo „szatan” nie pada ani razu, pozostawiając widza z pytaniem, dlaczego miałby przypisać to określenie do głównego bohatera.

Met a Lady sięgają zatem po amplifikację już w pierwszej scenie, by nakreślić ton całej historii.

Sam Spade grany przez Warrena Williamsa od początku jawi się jako osoba bardziej zainteresowana wyłudzeniem pieniędzy niż rozwiązywaniem kryminalnych zagadek. Co więcej, film rozpoczyna się w momencie, w którym Miles Archer (wł. Milton Ames) prowadzi biuro detektywistyczne samodzielnie. Gdy Sam powraca do miasta postanawia ponownie podjąć z nim współpracę, pozostając zorientowanym na łatwe i szybkie wzbogacenie się. Wraz ze śmiercią współnika Sam zostaje zmuszony do wejścia w rolę detektywa. Mimo to, podobnie jak jego filmowy poprzednik, Spade Williamsa jest raczej obserwatorem niż sprawcą zdarzeń.

Centralnym wątkiem filmu jest relacja detektywa z Brigid O'Shaughnessy. Tym razem jednak nie jest ona oparta na wprost wyrażanym pożądanu, lecz sprowadza się do ciągłych utarczek słownych i prób wzajemnego przechytrzenia się. Już na poziomie castingu zauważalna jest znacząca zmiana podejścia – grająca Brigid Bette Davis nie uchodziła za typową hollywoodzką piękność. Była natomiast aktorką charakterystyczną, o niepowtarzalnym spojrzeniu²². W jej interpretacji ważniejszy od ciała panny O'Shaughnessy stał się umysł²³. Aktorka w każdej scenie jest ubrana w stroje zapinane aż pod szyję²⁴, co stanowi kontrast względem bardziej roznegliżowanych kreacji Daniels (Fot. 138).

Co więcej, w *Satan Met a Lady* nie ma ani jednej z czterech kluczowych dla powieści scen o podłożu erotycznym²⁵. Ich redukcja prowadzi do wyeksponowania wątku intelektualnego pojedynku, który Brigid prowadzi z detektywem do samego końca. Kobieta kilkakrotnie trzyma Spade'a na muszce, uśmiechając się przy tym triumfalnie. Gdy zaś detektyw niepostrzeżenie okrada ją z pieniędzy, szybko okazuje się, że panna O'Shaughnessy, równie niepostrzeżenie, zdążyła już odzyskać swą własność.

²² Rozpoznawalna cecha wizerunku aktorki została upamiętniona w piosence wykonywanej przez Kim Carnes, zatytułowanej wymownie: *Bette Davis Eyes*.

²³ W. H. Mooney, op. cit., s. 109.

²⁴ Najbardziej „odważnym” strojem Brigid w wykonaniu Davis jest sukienka, którą zakłada na randkę ze Spade'em, choć, co warto podkreślić, nawet ona nie posiada dekoltu.

²⁵ Są to kolejno: rozmowa Spade'a z Brigid, w której kobieta pyta go, czy ma zapłacić za jego usługi swym ciałem; wieczór poprzedzający wspólne spędzenie nocy przez bohaterów; poranek po tejże nocy oraz scena przeszukania Brigid przez detektywa.



Fot. 138 Bette Davis jako Valerie Purvis, czyli odpowiednik powieściowej Brigid O'Shaughnessy w *Satan Met a Lady*. Klientka Spade'a jest dla niego przede wszystkim godną przeciwniczką intelektualną.

Ostatnim aktem walki o dominację między dwójką bohaterów jest scena aresztowania Brigid, w której zastosowano substytucję w postaci zmiany miejsca akcji. Bohatera próbuje uciec pociągiem, kiedy zaś znajduje się w pułapce, postanawia pozbawić detektywa nagrody finansowej za schwytanie morderczyni, pozwalając się zatrzymać i oddać w ręce policji przypadkowej osobie. Na odchodnym Brigid wykrzykuje do Sama słowa: „Przeze mnie przejdziesz przez coś gorszego niż śmierć. Zawsze będziesz mnie pamiętał jako kobietę, której nie mogłeś zabrać i miłości, i pieniędzy. Jedynej kobiety, która raz za razem potrafiła cię przechytrzyć, aż do samego końca”²⁶. Takie portretowanie postaci kobiecej i jej relacji z bohaterem męskim stanowi modelowe wykorzystanie konwencji *screwball comedy* – interakcje między parą postaci opierają się na naprzemiennym flircie i słownej walce o dominację, stanowiącej ekwiwalent scen o podłożu jawnie erotycznym. Odstępstwem od reguł konwencji jest natomiast fakt, iż ostatecznie Brigid nie wiąże się z Samem. Nie jest to jednak aż tak rewolucyjne zakończenie, jak mogłoby się wydawać.

²⁶ W oryginale: „But for me you'll go through something that will be worse than death. Because you'll always remember me, the one woman you couldn't take for both love and money. The one woman who handed you double-cross for double-cross right up to the end”.

Rolę wybranki serca detektywa przejmuje bowiem jego sekretarka – Effie Perine (wł. panna Murgatroyd)²⁷, w związku z czym postać ta została znacząco rozbudowana. Effie jest młoda²⁸, naiwna i roztargniona (Fot. 139). Kreacja Wilson jest czysto komediowa, wręcz slapstickowa – w jednej ze scen bohaterka ma problem z przeliterowaniem własnego nazwiska, w innej zaś zostaje zamknięta przez włamywacza w szafie i nie potrafi się z niej samodzielnie wydostać.



Fot. 139 Grana przez Marie Wilson panna Murgatroyd stanowi zaprzeczenie powieściowej idei błyskotliwej i odnajdującej się w męskim świecie sekretarki z powieści *Hammetta*.

Wątek romansowy jest zarysowywany od pierwszych scen. Gdy Sam przekracza próg biura detektywistycznego w pierwszej kolejności dostrzega nogi stojącej na drabinie kobiety. Po chwili Spade bierze Effie w ramiona i zaczyna z nią flirtować, jakiś czas później zaś wybiera się z nią na randkę. Wątek ten przez cały czas pozostaje utrzymany w konwencji komediowej, a relacja bohaterów ma wymiar raczej platoniczny. Gdy związek z Brigid (morderczynią) okazuje się niemożliwy, w filmie pada sugestia, że Spade najprawdopodobniej zwiąże się ze swą sekretarką, co również przedstawiono w sposób

²⁷ Znamienne jest, że bohaterka nie posiada imienia.

²⁸ Grająca ją Marie Wilson miała zaledwie 20 lat, co czyni ją najmłodszą odtwórczynią tej roli.

komediowy²⁹. Związek Spade'a z Effie jest dużym odstępstwem od fabuły powieści, która koncentruje się na jego uwikłaniu w nietypowy trójkąt miłosny między obecną (Brigid) a dawną (Iva) kochanką. Zmiana podyktowana jest wymogami konwencji nakazującymi protagoniście w finale filmu związać się z kobietą.

Wymogami konwencji podyktowany jest również przebieg wątku Archerów. W *Satan Met a Lady* Spade nie ma romansu z Ivą (wł. Astrid Ames). Widz dowiaduje się jednak, że bohaterowie byli ze sobą związani w przeszłości – zanim Iva weszła w związek z Milesem. Każda scena z udziałem pani Archer ma wymiar czysto komediowy i jest właściwie zbędna dla rozwoju fabuły. W pierwszej z nich Spade przychodzi na kolację do Archerów jeszcze przed śmiercią Milesa. Gospodyni wyraźnie flirtuje z byłym partnerem, dochodzi wręcz do pocałunku. Wszystko to dzieje się na oczach Milesa i stanowi przedmiot żartu, nie zaś przesłankę na temat niewierności żony. W drugiej, Iva jest już wdową, jednak pozostaje bardzo teatralna w swej żałobie: jej płacz jest przesadzony, kobieta kilkakrotnie powtarza frazę „Bądź dla mnie dobry, Shayne” (*Be kind to me, Shayne*) i zostaje w komiczny sposób odepchnięta przez detektywa, gdy rzuca na niego cień podejrzeń o morderstwo. W trzeciej zaś, Iva odwiedza biuro Spade'a tuż przed finałową sekwencją filmu. Kobieta przerywa wówczas flirt detektywa z sekretarką, jednak jej pojawienie się nie niesie ze sobą żadnych znaczących konsekwencji dla fabuły – stanowi jedynie komediowy przerywnik³⁰.

W równie komediowy sposób sportretowana została przestępcza grupa poszukująca drogocennego artefaktu. Joel Cairo (wł. Anthony Travers) nie jest tu eleganckim dżentelmenem, ale wyjątkowo wysokim i szczupłym Brytyjczykiem, którego zachowanie dziś przywodzi na myśl skecze grupy Monty Pythona (Fot. 140). Zastępująca Gutmana Madame Barabbas z aparycji przypomina dobrotliwą, jowialną ciotkę, choć Spade wspomina, że jest ona poważana w kryminalnym świecie (Fot. 141). Jej starcie z detektywem ma wymiar komediowy: podczas gdy w powieści (i pozostałych interpretacjach) Gutman częstuje detektywa zatrutym drinkiem, po którym ten traci przytomność, Madame Barabbas jedynie podejmuje nieudaną próbę otrucia. Co więcej, Spade również próbuje otruć rozmówczynię, co zostaje obrócone w żart, z którego obie postacie gromko się śmieją. Z Wilmera (wł. Kennetha) uczyniono zaś siostrzeńca Madame Barabbas, co wzmacnia komediowy wydźwięk jej wątku. W tej interpretacji Wilmer jest najbardziej dziecinny (bawi się z kotem,

²⁹ Gdy Brigid oznajmia, że detektyw poślubi kiedyś kobietę inteligentniejszą od siebie, w kadrze pojawia się Effie, która (jak zwykle) zachowuje się bardziej jak dziecko niż dorosła kobieta.

³⁰ Jest to moment, w którym kilka postaci pobocznych równocześnie próbuje porozmawiać z detektywem.

jest strofowany przez ciotkę), zaś nazwisko grającego go aktora (Maynard Holmes) nie pojawia się nawet w czołówce filmu.



Fot. 140 Kadr z absurdalnej sceny przeszukania mieszkania detektywa przez odpowiednik Joela Cairo. Przestępca po chwili wraca na „miejsce zbrodni”, by przeprosić za pozostawiony bałagan.



Fot. 141 W *Satan Met a Lady* złowrogo wyglądający Kasper Gutman został zastąpiony przez niewzbudzającą obaw starszą panią – Madame Barabbas.

Oprócz kreacji postaci, wpływ konwencji komediowej zauważalny jest także w braku jakiegokolwiek konsekwencji w obieraniu perspektywy narracyjnej. Choć większość scen prezentowana jest z punktu widzenia detektywa, wielokrotnie dochodzi do przełamania tego paradygmatu. Widz jest świadkiem wielu wydarzeń, które pozostają niedostępne wzrokowi Spade'a: próba wymknięcia się Thursby'ego z cmentarza, przeszukanie mieszkania Spade'a przez Cairo, przesłuchanie recepcjonisty hotelowego przez policję, kradzież torby Sama przez Wilmera i jego konwersacja ze stróżem hotelowym, rozmowa telefoniczna Cairo z Madame Barabbas, a także dłuższa scena dialogowa z udziałem Wilmera i jego ciotki. Tak niekonsekwentne obieranie perspektywy narracyjnej jest kolejnym elementem oddalającym *Satan Met a Lady* od konwencji literatury *hard-boiled* oraz filmu *noir*. Detektyw nie jest tu fokalizatorem widza, przez co historia traci osobisty charakter.

Innym sprzecznym z wizją Hammetta aspektem *Satan Met a Lady* jest miejsce akcji. Podczas gdy autor powieści ogranicza akcję do zaledwie kilku lokacji (hotel, biuro detektywistyczne, mieszkanie Spade'a, pokój Brigid), między którymi przemieszczają się bohaterowie, w filmie Dieterle'a miejsc tych jest zdecydowanie więcej: detektyw odwiedza mieszkanie Archerów, klub nocny (kilkukrotnie), cmentarz (na którym w tej wersji dochodzi do zabójstwa Archera)³¹, pociąg, którym Brigid próbuje uciec, a także doki, w których rozgrywa się scena kulminacyjna. Twórcy rezygnują zatem z powieściowej ascezy, którą powielają pozostali adaptatorzy. Konwencja *screwball comedy* wymaga pozostawiania bohaterów w ciągłym ruchu, stąd widz nie może się przyzwyczaić do jednej lokacji. Dochodzi zatem do substytucji, czyli znalezienia odpowiednika powieściowej sceny przystającego do rzeczywistości wykreowanej w filmie.

Największym odstępstwem fabularnym względem powieści jest przebieg końcowej sekwencji. W powieści moment konfrontacji wszystkich postaci poszukujących statuetki sokoła stanowi kulminację całej kryminalnej intrygi. Niczym w klasycznym kryminale detektyw odkrywa przed czytelnikiem karty, ujawniając wszystkie kluczowe aspekty przebiegu śledztwa. Bohaterowie spędzają w mieszkaniu Spade'a wieczór i całą noc, najpierw rozmawiając i ustalając warunki rozejmu, następnie zaś czekając do rana na przyniesienie statuetki przez Effie Perine. Każda z adaptacji zachowuje zbliżoną do powieści proporcję długości trwania tej sceny względem reszty akcji.

W *Satan Met a Lady* akcja finałowej konfrontacji przenosi się do doków, w których zatrzymuje się statek La Paloma – na jego pokładzie ma się znajdować poszukiwany przez

³¹ Jest to wątek o tyle absurdalny, że cmentarz zostaje zidentyfikowany przez detektywa jako miejsce miłosnych schadzek, co wydaje się dość osobliwe.

wszystkich Róg Rolanda. Cała sekwencja trwa ok. 9 minut³², co stanowi zaledwie jedną dziesiątą czasu ekranowego. Jej przebieg przypomina bardziej komedię pomyłek niż starcie wielkich umysłów, próbujących się nawzajem przechytryć. Paradoksalnie, wybór finałowej lokacji sprawia, że to właśnie w tej adaptacji najbardziej wybrzmiewa wątek statku La Paloma, który w pozostałych wersjach został okrojony względem powieści. Substytucja z jednej strony prowadzi zatem do uwypuklenia wątku, który ulega redukcji w pozostałych adaptacjach, z drugiej zaś pozwala zachować w finale spójność tonalną z obraną przez twórców konwencją.

Posługując się terminologią zaproponowaną przez Geoffreya Wagnera, adaptację Dieterle'a można określić mianem komentarza do powieści Hammetta³³. Oryginalny tekst stanowi jedynie punkt wyjścia dla autorskiej reinterpretacji. Podstawową techniką adaptacyjną okazuje się substytucja – postaci, miejsc, wydarzeń. W konsekwencji, mimo zachowania podstawowego szkieletu fabularnego, odejście od powieściowego oryginału jest tak duże, że widz może mieć problem ze zidentyfikowaniem *Satan Met a Lady* jako adaptacji *Sokoła maltańskiego*. Choć sam pomysł dostosowania treści powieści *hard-boiled* do konwencji *screwball comedy* wydaje się absurdalny, przypadek filmu Dieterle'a dowodzi, że taki zabieg jest możliwy przy dokonaniu substytucji większości elementów materiału źródłowego. W 1941 studio Warner Bros. podjęło trzecią (ostatnią do tej pory) próbę adaptacji powieści Hammetta – tym razem decydując się oddać dość wiernie treść oryginału.

4.5 Film Johna Hustona i komiks Davida McKaya i Rodlowa Willarda

Adaptacja *Sokoła maltańskiego* w reżyserii Johna Hustona do dziś pozostaje najbardziej znaną i cenioną artystycznie. Uznaje się ją za dzieło prekursorskie dla konwencji filmu noir, choć, jak zostało już wspomniane (i jak wykażę w dalszej części wywodu), gdy wziąć pod uwagę aspekty wizualne, nie wpisuje się ona w pełni w ramy tejże konwencji. Podobnie jak *Dangerous Female*, *Sokół maltański* Hustona stanowi dość wierną (nawet wierniejszą od poprzednika) adaptację, jednak pomija wątki niewpisujące się w ramy wytyczone przez Kodeks Haysa. Tym samym twórcy rezygnują z wątków o charakterze erotycznym czy aluzji na temat nieheteronormatywności niektórych postaci.

W 1946 roku wydany został komiks pozostający do dziś jedyną adaptacją *Sokoła maltańskiego* w tymże medium. Autorem scenariusza jest David McKay, zaś za rysunki

³² Gwoli ścisłości: w scenie w dokach nie została zawarta ostatnia konfrontacja z Brigid, która rozgrywa się w pociągu.

³³ G. Wagner, *The Novel and the Cinema*, London 1975, s. 223–226.

odpowiada Rodlow Willard. Komiks ten stanowi przykład adaptacji o charakterze w dużej mierze odtwórczym, pozbawionej wyraźnego autorskiego rysu, przez co do dziś pozostaje dziełem raczej niszowym. Jest to jednak tekst kultury o tyle ciekawy badawczo, że twórcy mieli możliwość inspirowania się nie tylko wcześniejszymi, filmowymi adaptacjami powieści Hammetta, ale i (wciąż rozwijającym się wówczas) nurtem filmu *noir*.

Samotny detektyw i kryzys męskości

Podobnie jak w przypadku poprzednich adaptacji, już pierwsza scena *Sokoła maltańskiego* ustanawia typ bohatera, jakim jest Sam Spade. Otwarcie filmu Hustona jest niemal stuprocentowo wierne powieściowej scenie otwierającej: do biura detektywistycznego wchodzi klientka (Brigid O'Shaughnessy), która zwraca się do detektywa (Sam Spade) z prośbą o śledzenie narzeczonego jej siostry. Warto w tym miejscu przypomnieć, że jest to typ sceny, który Patrycja Włodek uznaje za tożsamościowy dla konwencji filmu *noir*, choć paradoksalnie nie występowała ona aż tak często w utworach przynależących do klasycznej odmiany tego nurtu³⁴. Z racji, iż *Sokół maltański* jest uznawany za film prekursora dla noiru, nie dziwi fakt, że ta właśnie scena mocno zapadła w zbiorowej pamięci widzów. Ustanawia ona postać Sama Spade'a jako detektywa – odbiorca od razu widzi go w trakcie wykonywania pracy.

Bohater grany przez Bogarta stanowi modelowe wcielenie (dopiero rodzącego się) wizerunku noirowego detektywa. Jest zgorzkniały, cyniczny, dystansujący się od otaczającego go świata, a jego twarz z reguły nie wyraża emocji. Jego relacje z kobietami są chłodne, co widać zarówno we wspólnych scenach z byłą kochanką (Iwą Archer), jak i z klientką (Brigid O'Shaughnessy), z którą zaczyna go łączyć dwuznaczna relacja. Nawet znajomość z partnerem zawodowym jest naznaczona piętnem zdrady. Film Hustona obfituje w sceny, w których Spade jawi się jako profesjonalny detektyw – przeszukujący nieprzytomnego Cairo oraz mieszkanie Brigid pod jej nieobecność, potrafiący przechytrzyć Gutmana, gubiący śledzącego go Wilmera. Nie dziwi zatem, że to właśnie kreacja Bogarta stała się wzorem filmowego noirowego detektywa.

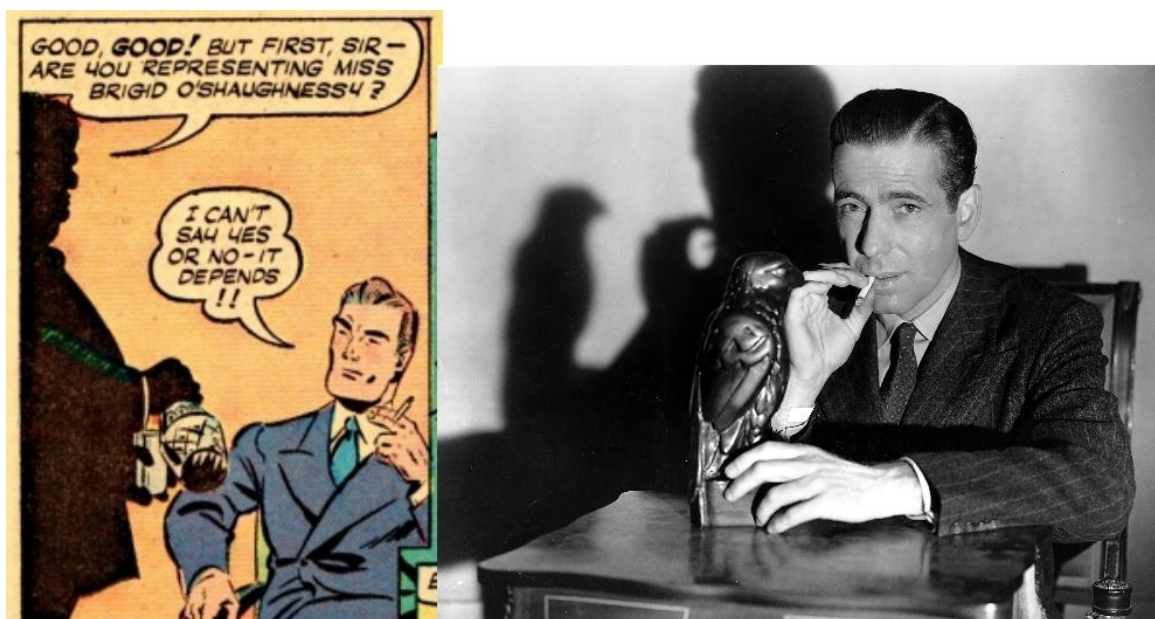
Komiks McKaya i Willarda otwiera scena analogiczna do tej z filmowego *Sokoła maltańskiego*. Różnica polega na tym, że w filmie, podobnie jak w powieści, widz poznaje bohatera poprzez jego działania – z kontekstu sceny i dialogów musi domyślić się, kim jest protagonista historii. Komiks zaś rozpoczyna się od dymka narracyjnego,

³⁴ P. Włodek, *Wszystko „noir”?...*, op. cit., s. 17–18.

niepozostawiającego pola do interpretacji: „Samuel Spade, młodszy partner prywatnego biura detektywistycznego »Spade & Archer«”.

Twórcy komiksu zdecydowali się wzorować swego bohatera na ikonicznej kreacji Humphreya Bogarta. Już sam wygląd Spade’a jest jawnie inspirowany fizjonomią aktora: wyraźnie zarysowana szczeka, zakola, poważny wyraz twarzy (Fot. 142). Komiksowy detektyw niemal w każdym kadrze pali papierosa albo popija alkohol. Medium komiksu najchętniej adaptuje zatem szczególnie wyraziste wizualne cechy postaci granej przez Bogarta, nie będąc w stanie w pełni oddać specyficznej wymowy aktora czy niuansów jego mimiki. Podobnie jak w filmie Hustona jest to bohater działający – konsekwentnie prowadzący śledztwo, stale się przemieszczający i używający siły fizycznej, gdy zajdzie taka potrzeba. Z jego postawy bije pewność siebie, co dostrzegalne jest nie tylko w dialogach, ale i w pozach, w jakich jest rysowany. W relacjach z kobietami często przejmuje inicjatywę, wydając im polecenia bądź (w przypadku Brigid) w otwarty sposób flirtując.

Przeprowadzona wcześniej analiza dwóch pierwszych filmowych wcieleń Sama Spade’a pozwala zestawić je z ikoniczną kreacją Humphreya Bogarta. Kompleksowej komparatystyki poszczególnych filmowych wcieleń tej postaci dostarcza artykuł autorstwa Philippy Gates: *The Three Sam Spades: Shifting Model of American Masculinity in the Three Films of the Maltese Falcon*. Autorka wykazuje w nim, że każda z filmowych wersji postaci Sama Spade’a jest reprezentatywna dla czasów powstania danego filmu.



Fot. 142 Zestawienie komiksowego Spade'a z wizerunkiem utrwalonym w kulturze popularnej przez Bogarta.

Na wizerunek poszczególnych wcieleń Spade'a znacząco wpłynęły realia czasów powstania każdego z filmów. Postacie Corteza i Williamsa żyją w czasach Wielkiego Kryzysu, postać Bogarta natomiast – w czasie II wojny światowej. Z tego powodu dwie pierwsze kreacje określić można mianem bohaterów *soft-boiled* – uprzejmych i czarujących dżentelmenów, którzy „mogą się cieszyć relacjami z wieloma różnymi kobietami i robią to bez poczucia winy czy konsekwencji”³⁵. Taka wizja bohatera odpowiadała na potrzebę eskapizmu ze strony widowni, która w kinie poszukiwała przede wszystkim ucieczki od szarej, przytłaczającej codzienności. W kontraście, „wojenny” Spade Bogarta (i jego komiksowy odpowiednik) stanowi odzwierciedlenie depresyjnych nastrojów społecznych. Jego relacje z kobietami powodują zgorzknienie³⁶, a otaczający go świat nie daje nadziei na lepsze jutro.

Gates zwraca również uwagę, że cechy *soft-boiled hero* nie bez powodu stały się niepożądane w wojennym i powojennym czasie: „elokwencja, elegancja, egotyzm i majątność [...] zostały stanowczo przypisane złoczyńcy, ponieważ wojna na nowo zdefiniowała zagrożenie dla amerykańskiego społeczeństwa jako »inne«, a konkretnie europejskie”³⁷. Stąd Spade w filmie Hustona i wzorowana na nim komiksowa postać posiadają szorstki typ urody, rzadko się uśmiechają i trzymają ludzi na dystans, reprezentując w ten sposób przeciętnego Amerykanina o proletariackim pochodzeniu. Postacie grane przez Corteza i Williamsa bardziej przypominały brytyjskich detektywów – w wojennym czasie stały się już reliktem przeszłości. Jak zatem widać, dla wiernego oddania charakteru protagonisty powieści Hammetta niezbędna okazała się zmiana sytuacji geopolitycznej, która wytworzyła zapotrzebowanie hollywoodzkich studiów filmowych na nowy typ bohatera.

Klientka, kochanka, sekretarka – kobiety w *Sokole maltańskim*

Nie sposób nie patrzeć na postacie kobiece w powieściowym *Sokole maltańskim* inaczej niż przez pryzmat ich relacji z detektywem. Tę samą zależność zauważyć można w każdej z adaptacji, choć sposób portretowania kobiet jest w nich (niekiedy wręcz diametralnie) różny. Co jednak wspólne dla analizowanych utworów, w każdym z nich występują trzy postacie kobiece: Brigid O'Shaughnessy, Effie Perine oraz Iva Archer³⁸. Film

³⁵ P. Gates, op. cit., s. 15.

³⁶ Ibidem.

³⁷ Ibidem, s. 16.

³⁸ Pomijam oczywiście statystki i postacie epizodyczne, takie jak kochanka Spade'a, która pojawia się w *Dangerous Female* dosłownie na kilka sekund. Warto jednak zaznaczyć, że, gdyby poszerzyć pulę bohaterek kobiecych o tego typu postacie, ich liczba nadal pozostawałaby niewielka. Wynika to po pierwsze

Hustona jest pierwszą adaptacją, w której dość wiernie odwzorowano powieściowe postacie sekretarki i byłej kochanki Spade'a.

U Hammetta Effie pełni funkcję nie tylko sekretarki, ale i asystentki detektywa. Sam omawia z nią niektóre szczegóły śledztwa oraz zleca zadania, takie jak ukrycie Brigid czy transport (fałszywego) Sokoła maltańskiego. William H. Mooney trafnie zauważa, że powieściowa Effie jest tzw. *one of the boys*, czyli kobietą, która jest traktowana przez bohaterów męskich jak równa im³⁹. Choć w jej rozmowach z szefem pojawia się element flirtu, pozostaje on dość subtelny i nie definiuje relacji bohaterów.

Grającą tę rolę w *Sokole maltańskim* Lee Patrick miała wówczas 40 lat, co czyni ją najstarszą spośród odtwórczyń. Effie w jej wykonaniu jest zdecydowanie bardziej dojrzała od poprzedniczek, a także od powieściowego pierwowzoru (Fot. 143). Mało tego, jest to jedyna odtwórczyni tej roli, która nie posiada młodzieńczego wyrazu twarzy (*baby face*), co dodatkowo dodaje jej powagi. *Sokół maltański* to również jedyna adaptacja powieści Hammeta, w której Effie jest intelektualną partnerką Spade'a: nie flirtuje z detektywem (ani on z nią), podejrzewa Ivę Archer o zabójstwo męża i zgadza się ukryć u siebie Brigid O'Shaughnessy.



Fot. 143 Effie Perine grana przez Lee Patrick pozostaje wcieleniem najwierniej oddającym charakter powieściowej postaci.

z kameralności fabuły *Sokoła maltańskiego*, skupionej na zaledwie kilku postaciach, po drugie zaś (w przypadku filmów) z męskocentryczności ówczesnego kina głównego nurtu.

³⁹ W.H. Mooney, op. cit., s. 104.

Komiksowa Effie występuje w stosunkowo wielu scenach, jednak jej rola ogranicza się do przekazywania Spade'owi (i czytelnikowi) informacji od innych postaci. Jest rysowana jako atrakcyjna kobieta, która w zachowaniu sprawia wrażenie pewnej siebie (Fot. 144). Jej relację z detektywem określić można jako partnerską. Warto zaznaczyć, że jest to jedyna adaptacja, w której Effie wierzy w niewinność Brigid i wymusza na Spade'ie obietnicę chronienia jej – podobnie, jak ma to miejsce w powieści.



Fot. 144 Komiksowa wersja Effie Perine. Drugi kadr pochodzi ze sceny, w której Effie przekonuje szefa, że musi się on zatroszczyć o Brigid O'Shaughnessy.

Kolejna spośród kobiet, Iva Archer, pojawia się w powieści jedynie trzykrotnie, jednak jej obecność jest odczuwalna przez cały czas trwania historii – nęka Spade'a telefonami, usilnie próbuje się z nim spotkać. Detektyw przez cały czas zbywa kochankę i unika rozmowy z nią, okazując w ten sposób niechęć do rozstrzygnięcia kwestii natury ich dalszej relacji. W epilogu powieści detektyw decyduje się wreszcie skonfrontować z Ivą.

Bohaterka filmowego *Sokoła maltańskiego* wyraźnie przypomina swój powieściowy odpowiednik. Jest pogrążoną w żałobie wdową, a równocześnie kobietą zazdrosną o potencjalną rywalkę (Brigid). Cały wątek oscylujący wokół żony Archera przebiega niemal identycznie jak w powieści. Twórcy filmu redukują sceny z jej udziałem⁴⁰, ale dbają o spójność fabularną. Mimo zachowania względnej wierności wobec powieści, Huston (podobnie jak twórcy poprzednich adaptacji) rezygnuje z puenty wątku Ivy, czyli decyzji detektywa o konfrontacji z nią.

⁴⁰ W filmie Iva nie odbywa rozmowy z Samem pod jego mieszkaniem, a jedynie obserwuje go z samochodu. Widz nie otrzymuje również informacji o jej natarczywych telefonach do biura detektywistycznego.

Na obecność Ivy w komiksie, w równym stopniu co faktyczny udział postaci w poszczególnych scenach, składają się informacje na jej temat przekazywane protagoniście przez postacie poboczne (Effie wspominająca o natarczywych telefonach, prawnik relacjonujący przebieg rozmowy z panią Archer). Jest to element bardzo wierny duchowi powieści Hammetta, w której widmo szczerej rozmowy z byłą kochanką unosi się nad Spade'em. Przy pierwszej lekturze komiksu może się wydawać, że wątek Ivy został zaadaptowany wiernie. Gdy jednak wziąć pod uwagę samą treść komiksu (w oderwaniu od powieściowego oryginału i pozostałych adaptacji), przez długi czas brak w nim jasnych przesłanek na temat romansu Sama Spade'a z panią Archer. Dopiero w trakcie rozmowy detektywa z prawnikiem pojawia się subtelna sugestia, że dwójkę bohaterów mogło łączyć uczucie.⁴¹ W efekcie niejasnym staje się, dlaczego Iva z taką intensywnością narzuca się Samowi i dlaczego bycie ignorowaną złości ją do tego stopnia, że kieruje na niego podejrzenia policji. Jest to jeden z wielu przykładów kondensacji treści w komiksowej adaptacji, która sprawia, że bez znajomości powieści Hammetta (lub innej jej adaptacji) wątek staje się nieczytelny.

Najistotniejszą z punktu widzenia fabuły postacią kobiecą w każdej z wersji *Sokoła maltańskiego* jest Brigid O'Shaughnessy. W rolę najbardziej pamiętnej inkarnacji tej postaci wcieliła się Mary Astor (Fot. 145), która w momencie premiery filmu miała 35 lat, co czyni ją najstarszą odtwórczynią tej roli (Daniels: 30, Davis: 28). Choć nie jest to duża różnica wieku, w kreacji Astor dostrzegalna jest większa dojrzałość, wynikająca w dużym stopniu z położenia przez twórców akcentu na inne aspekty charakterologiczne postaci. Mimo dojrzałości, Brigid w wykonaniu Astor wchodzi w rolę bezradnej kobiety, potrzebującej pomocy zaradnego mężczyzny, nie zaś kokietki (Daniels) czy przeciwniczki godnej intelektualnych potyczek (Davis). Rola tej postaci w filmie Hustona jest ograniczona względem pierwowzoru literackiego i poprzednich adaptacji. *Sokół maltański* skupia się przede wszystkim na relacji Sama Spade'a z innymi mężczyznami (Gutmanem, Cairo, Wilmerem), a dzieje się to kosztem czasu ekranowego przypisanego postaci Astor. Twórcy dokonali zatem kondensacji powieściowego materiału w celu uniknięcia kłopotliwych (ze względów obyczajowych) wątków oraz wzmocnienia wydziwisku innego wątku (męska rywalizacja).

⁴¹ Czytelnik dowiaduje się, że Iva chciała rozwodu, a w dodatku prawnik żartobliwie pyta detektywa, czy zamierza poślubić wdowę.



Fot. 145 Rola Mary Astor jest najbardziej rozpoznawanym wcieleniem postaci Brigid O'Shaughnessy. Jej ubiór nie konotuje dostępu do sfery seksualnej, zaś zachowanie świadczy o silnej zależności od mężczyzn.

W filmie wyraźnie dostrzegalna jest redukcja wątków erotycznych, zarówno na poziomie wyboru kostiumów, jak i prowadzenia fabuły. Ciało Astor przez cały czas jest niemal całkowicie zakryte: „Jej stroje w całym filmie wzmacniają rolę osoby, która nigdy nie może się w pełni otworzyć, raczej podkreślają dobry gust i udawaną przyzwoitość klasy średniej”⁴². Mimo iż po zabójstwie Archera Brigid przyjmuje Spade’a w szlafroku, ubranie posiada prosty krój i wzór w paski – w żaden sposób nie konotuje dostępu do sfery seksualnej, jak miało to miejsce w analogicznych scenach z udziałem Bebe Daniels. W scenie pierwszego pocałunku panna O'Shaughnessy nie proponuje Spade’owi „płacenia ciałem” – to sam detektyw niewerbalnie składa jej taką propozycję. W powieści Sam okłamuje Brigid, że Wilmer wciąż stoi pod jego mieszkaniem po to, by spędzić noc z klientką. W filmie, gdy w analogicznej scenie prawie dochodzi do pocałunku, kamera wykonuje bardzo sugestywny najazd na stojącego za oknem mężczyznę, do zbliżenia zaś nie dochodzi. Romans między postaciami granymi przez Bogarta i Astor rozgrywa się jedynie na płaszczyźnie symbolicznej. Ich relacja ma charakter emocjonalny, nie zaś erotyczny (jak w *Dangerous Female*) czy intelektualny (*Satan Met a Lady*).

⁴² W. H. Mooney, op. cit., s. 120.

Komiksowa panna O'Shaughnessy jest postacią jednowymiarową, której podmiotowość została mocno ograniczona. Twórcy bardziej niż na jej charakterze skupiają się na fizjonomii. To właśnie wizerunek tej inkarnacji Brigid jest najbardziej zgodny z opisem Hammetta: długie, pofalowane włosy oraz stój, który ma na sobie w pierwszej scenie – kapelusz, niebieska sukienka i czarne rękawiczki (Fot. 146). Ciężko jednak wskazać jakiegokolwiek charakterystyczne cechy tej postaci. Podobnie jak Archer jest ona bardziej figurą, która musi odegrać swoją rolę w fabule, niż pełnoprawną bohaterką.

Jej postawa wobec Spade'a najbardziej przypomina kreację Mary Astor. Komiksowa Brigid od początku odgrywa rolę damy w opalach. Mimo iż jest rysowana jako niezwykle atrakcyjna kobieta, w jej mowie ciała brak pewności siebie. Jedynie w scenie rozmowy z Joelem Cairo dostrzegalna jest większa swoboda w zachowaniu kobiety, co również koresponduje z wizerunkiem postaci z filmu Hustona (Fot. 146). Jednak, co szczególnie ciekawe, w tej adaptacji to właśnie panna O'Shaughnessy prosi, by któryś z detektywów osobiście śledził Thursby'ego, podobnie jak ma to miejsce w powieści⁴³. Choć zatem twórcy komiksu ewidentnie inspirowali się kreacją Astor, w tej jednej scenie objawia się bezwzględność klientki manipulującej detektywami.



Fot. 146 Kreacja komiksowej Brigid stanowi wierne odzworowanie opisu Hammetta, choć nie oddaje charakteru powieściowej bohaterki. Zestawienie dwóch kadrów wydobywa różnicę w mowie ciała Brigid w scenie rozmowy z Cairo względem pozostałych scen z komiksu.

⁴³ Jedyną filmową adaptacją powielającą ten trop jest *Satan Met a Lady*.

Na przykładzie postaci Brigid O'Shaughnessy dostrzegalny jest regres w sposobie portretowania postaci kobiecych, jaki dokonał się w kinie hollywoodzkim na przestrzeni zaledwie dziesięciu lat. Podczas gdy w grze aktorskiej dwóch pierwszych odtwórczyń tej roli dostrzegalna jest pewność siebie (skorelowana z atrakcyjnością fizyczną bądź intelektem), Brigid w wykonaniu Astor (i wzorowana na niej komiksowa wersja) od początku do końca sprawia wrażenie zdanej na łaskę mężczyzn, mimo iż okazuje się bezwzględną zabójczynią.

Sposób prowadzenia narracji

Gdy wziąć pod uwagę przebieg fabuły, zarówno filmowy, jak i komiksowy *Sokół maltański* pozostają bardzo wierne względem powieści Hammetta. Twórcy obu adaptacji nie rozwijają żadnego z powieściowych wątków (jak ma to miejsce w *Dangerous Female*) ani nie traktują materiału źródłowego jedynie jako źródła inspiracji dla własnej wizji (*Satan Met a Lady*). Tym, co zwraca uwagę w komiksie McKaya i Willarda, jest fotograficzna wręcz wierność poszczególnym fragmentom powieści. W komiksie postacie wielokrotnie powielają powieściowe gesty oraz wykonują te same czynności w danej scenie (Fot. 147, Fot. 148, Fot. 149). Drobiazgowość przekładu zauważalna jest chociażby na przykładzie połamane go płotu w scenie rozgrywającej się na miejscu zbrodni. Mimo iż z komiksowych dialogów nie wynika, że został on uszkodzony przez upadającego Archera, rysownik przenosi ten element tła wprost z powieści. Nagromadzenie bezpośrednich cytatów świadczy o uważnej lekturze prozy Hammetta przez twórców i stanowi jeden z licznych przykładów tego, że komiks pełni przede wszystkim funkcję ilustracyjną.

O ile jednak film Hustona pozostaje dziełem nie tylko wiernym, ale i koherentnym, o tyle komiks McKaya i Willarda jest dość specyficznym przykładem tekstu kultury, który, zachowując wierność adaptowanemu materiałowi, dokonuje uproszczeń zaburzających ciągłość fabularną. Za przyczynę tego zjawiska uznaję niedostosowanie sposobu prowadzenia narracji do formy komiksu.

Podstawowym zabiegiem adaptacyjnym, wykorzystywanym przez twórców, okazuje się kondensacja. Niekiedy jest ona w pełni uzasadniona i nie zaburza ciągłości fabularnej: rozdział siódmy i ósmy zostały połączone w jedno, rozdział piętnasty został natomiast pominięty, jednak pojawiającą się w nim informację na temat Thursby'ego⁴⁴ zawarto w dialogu w rozdziale trzecim. Wielokrotnie jednak poszczególne czynności trwają zbyt krótko i nie wybrzmiewają: w jednej scenie Brigid równocześnie mówi i jest całowana

⁴⁴ Chodzi o pełnienie funkcji ochroniarza pewnego hazardzisty.

(Fot. 150), przeszukanie mieszkania panny O'Shaughnessy przez Spade'a zajmuje tylko jeden kadr (Fot. 151), zaś Effie przynosi figurkę Sokoła w kadrze następującym tuż po tym, w którym detektyw wykonuje do niej telefon (Fot. 152). Rozdział zatytułowany *Sobotnia noc*, który w powieści obfituje w zdarzenia i jest zapisem całej tytułowej nocy, w komiksie składa się z zaledwie jednej, jakby naprędce przygotowanej strony (Fot. 153).



Fot. 147 „Gdy Spade dotarł do swojego biura następnego ranka o dziesiątej, Effie Perine była już na stanowisku, otwierała poranną pocztę.” (s. 31)



Fot. 148 „Spade nie spojrzął na pistolet. Uniósł ręce, odchylił się w fotelu i splótł palce za głową. Jego spojrzenie, niewyrażające niczego szczególnego, nie opuszczało śniadej twarzy pana Cairo.” (s. 56)



Fot. 149 „[Brigid] Wstała z sofki, podeszła do kominka poprawić ogień.” (s. 69)



Fot. 150 Dla oszczędności miejsca postacie wykonują niekiedy symultanicznie dwie czynności odległe w czasie.



Fot. 151 W pierwszym kadrze Spade przeszukuje mieszkanie Brigid. W następnym kobieta budzi się w mieszkaniu detektywa, który zdążył już wrócić.



Fot. 152 W pierwszym kadrze Spade dzwoni do Effie Perine. W drugim sekretarka dostarcza Sokola. Zarówno w powieści, jak i w filmowych adaptacjach między tymi wydarzeniami mija cała noc.



Fot. 153 W komiksie cały obszerny rozdział zatytułowany *Sobotnia noc* został skondensowany do jednej, sześciokadrowej strony. W efekcie czytelnik może odnieść błędne wrażenie, że między poszczególnymi wydarzeniami upłynęło zaledwie kilka chwil.

Uproszczenia w komiksie potrafią wręcz prowadzić do poważnych nielogiczności. Przemieszczaniu się postaci między kolejnymi lokacjami brak płynności – czasem można odnieść wrażenie, że bohaterowie wręcz się teleportują (Fot. 154). Dialogi, choć wierne powieściowemu, wielokrotnie zostają okrojone do tego stopnia, że wydają się urwane w połowie (Fot. 155). W powieściowym rozdziale zatytułowanym *Trzy kobiety* Spade odbywa rozmowę z Ivą Archer, następnie z Effie Perine, na koniec zaś przedsięwzięcie kroki zmierzające do odnalezienia Brigid O'Shaughnessy. W komiksowej adaptacji rozmowa z Effie została znacząco skrócona, co powoduje, że tytuł rozdziału traci swój pierwotny sens. W rozdziale jedenastym komiksu Effie informuje Sama, że Brigid nie dotarła do mieszkania jej matki. Dialog ten nie ma sensu, gdyż twórcy pominęli scenę, w której detektyw prosi sekretarkę o pomoc w ukryciu Brigid, a ta godzi się ugościć ją w mieszkaniu swej matki. W powieści, gdy Brigid policzkuje Cairo, a ten przymierza się do oddania ciosu, Spade uprzedza go i wymierza mu policzek⁴⁵. W komiksie natomiast Cairo nie wykazuje woli uderzenia Brigid – stąd spoliczkowanie go przez Spade'a nie jest niczym umotywowane (Fot. 156).



Fot. 154 W obrębie czterech kadrów Sam Spade dwukrotnie zmienia lokację.

⁴⁵ Ta scena jest interpretowana jako jedna z wielu poszlak na temat homoseksualności Cairo – Spade nie uderza go pięścią (jak mężczyznę), ale stosuje uderzenie wierzchem dłoni, czyli postępuje z nim tak, jak postąpiłby z kobietą.



Fot. 155 Rozmowa z Iwą kończy się tuż po zadaniu jej pytania przez Spade'a. W następnym kadrze detektyw zakłada płaszcz i wychodzi z biura (Fot. 154).



Fot. 156 W powieści Spade uderza Cairo w geście obrony Brigid. W komiksie stosuje przemoc bez żadnej przyczyny.

Wszystkie wymienione przykłady dowodzą, że choć komiksowa adaptacja *Sokoła maltańskiego* pozostaje bardzo wierna powieści pod względem przebiegu zdarzeń, gubi istotne niuanse i sprawia wrażenie mechanicznej adaptacji, pozbawionej w wielu miejscach powieściowego klimatu czy wręcz logiki. W reguły medium komiksu wpisana jest konieczność kondensacji wydarzeń i dialogów, stąd zaledwie 50 stron okazuje się niewystarczające dla tak szczegółowego oddania treści powieści. W ujęciu teorii Helmuta

Kreuzera, komiksową wersję *Sokoła maltańskiego* można określić mianem ilustracji. Jest to typ adaptacji, która, dążąc do zachowania najwyższego stopnia wierności, stanowi przykład przesadnie wiernego odwzorowania oryginału, nieuwzględniającego konieczności dostosowania adaptowanego materiału do potrzeb innego medium⁴⁶.

Film Hustona nie wykazuje tego rodzaju problemów. Forma filmowa okazuje się bardziej podatna na względnie wierną adaptację fabuły powieści. Znaczącym odstępstwem w sposobie prowadzenia narracji jest natomiast wcześniejsze poinformowanie odbiorcy, czym jest tytułowy Sokół. W powieści wraz z upływem czasu przed czytelnikiem ujawniane są kolejne informacje o drogocennej figurce. Początkowo działania szajki Gutmana są niejasne, z czasem zaś pojawiają się strzępki informacji na temat relacji między poszczególnymi postaciami oraz obiektu ich poszukiwań. Mniej więcej w połowie powieści ma miejsce scena, w której Gutman szczegółowo opisuje Spade'owi genezę i losy Sokoła maltańskiego. Przez cały czas czytelnik posiada jedynie te informacje na temat statuetki, którymi dysponuje detektyw.

W przypadku filmowych adaptacji zauważalna jest tendencja do informowania widza, czym jest tytułowy Sokół, na dość wczesnym etapie rozwoju fabuły. Decyzja ta wynika zapewne z obawy studia filmowego co do czytelności komplikującej się z czasem fabuły. W efekcie żadna filmowa adaptacja nie oddaje w pełni nastroju tajemnicy, którym powieść Hammetta jest prześiknięta od pierwszych stron. Adaptacja z 1941 roku jest pod tym względem najbardziej radykalna – film otwiera plansza streszczająca historyczne losy Sokoła maltańskiego (amplifikacja). Tym samym jeden z głównych wątków powieści zostaje odarty z atmosfery tajemnicy. Detektyw od początku wie mniej niż widz, a w scenie rozmowy z Gutmanem dochodzi do zdublowania informacji.

Komiks McKaya i Willarda w tym względzie wykazuje natomiast wierność nie tylko literze, ale i duchowi powieści Hammetta. Czytelnik poznaje historię Sokoła dopiero w rozdziale dwunastym (z osiemnastu), analogicznym do powieściowego rozdziału *Dar cesarza*. Wcześniej nie pojawiają się żadne poszlaki co do znaczenia tytułu komiksu. W momencie jego wydania (1946 r.) filmowa wersja *Sokoła maltańskiego* z Humphreym Bogartem w roli głównej była dobrze znana masowemu odbiorcy. Z pewnością można było zatem założyć, iż ten sam odbiorca, sięgający po komiks, nie potrzebuje dodatkowych

⁴⁶ H. Kreuzer, *Arten der Literaturadaption*, [w:] *Literaturverfilmung*, red. W. Gast, Bamberg 1981, s. 27, za: A. Fiłonowicz, *Intermedialność Jane Austen. Filmowe i telewizyjne adaptacje Dumy i uprzedzenia*, praca doktorska, Poznań 2024, s. 25.

wskazówek wyjaśniających tytuł utworu. W efekcie to właśnie komiksowa adaptacja *Sokoła maltańskiego* najlepiej oddaje detektywistyczny klimat powieści Hammetta.

Kwestie obyczajowe

Jednym z bardziej kłopotliwych aspektów literatury *hard-boiled*, z jakim musieli mierzyć się adaptatorzy, okazują się kwestie obyczajowe. O ile bowiem Dashiell Hammett posiadał dużą swobodę wyrazu artystycznego, o tyle w świecie filmu od połowy lat trzydziestych obowiązywał Kodeks Haysa. W filmie z 1941 roku pominięto zatem nie tylko wspomniany już wątek relacji seksualnej Spade'a z Brigid, ale i scenę przeszukania nagiej kobiety przez detektywa. Podobną strategię zastosowali twórcy komiksu, choć w 1946 roku nie obowiązywał jeszcze Kodeks Komiksowy. Do przeszukania Brigid ostatecznie nie dochodzi⁴⁷, zaś w scenie nocowania w mieszkaniu Sama kobieta śpi na kanapie, co zostaje podkreślone w dialogu.

Ciekawą kwestią pozostaje wątek homoseksualności Joela Cairo. W powieści orientacja seksualna bohatera stanowi jego cechę dystynktywną i jest praktycznie pierwszą informacją, jaka pada na jego temat⁴⁸. Nietypowy („niemęski”) wygląda Cairo jest wielokrotnie podkreślany. Mężczyzna przeważnie jest nazywany „Lewantyńczykiem”, co wskazuje na jego pochodzenie (wschodnie wybrzeże Morza Śródziemnego), a co za tym idzie, odmienny od typowo zachodniego, typ urody jako cechę dystynktywną. Ubiór i gesty Joela są dystygowane, jego krzyk jest określany jako „kobiecy”, zaś narrator wielokrotnie zwraca uwagę na woń używanych przez niego perfum. Ponadto w jednej ze scen Brigid O'Shaughnessy wspomina o chłopaku, którego Cairo „miał” w Konstantynopolu, a którego, jak złośliwie zauważa Joel, ona nie mogła uwieść.

W żadnej z adaptacji nie ma tak jawnych aluzji do homoseksualności bohatera jak w powieści, choć pojawiają się pewne subtelne poszlaki. Grający tę rolę w *Sokole maltańskim* Peter Lorre ze względu na swój niski wzrost (165 cm), charakterystyczną urodę i akcent⁴⁹ wyróżnia się spośród typowo amerykańskich twarzy reszty obsady. Ważnym rekwizytem Cairo jest jego laska. Co prawda, pojawia się ona już w *Dangerous Female*, jednak pozostaje rekwizytem praktycznie niewykorzystanym. W *Sokole maltańskim*, w trakcie rozmowy ze Spade'em, Cairo bawi się laską – obraca ją w dłoniach, a w pewnym momencie bierze ją do ust (Fot. 157). Scena ta jest interpretowana jako sugerująca homoseksualność bohatera,

⁴⁷ ...choć Gutman (podobnie jak w powieści) udaje, że został okradziony, żeby sprokurować reakcję detektywa.

⁴⁸ Effie Perine, anonsując klienta biura detektywistycznego, używa względem niego pojęcia „queer”, które ówczesnie było obraźliwym określeniem homoseksualnego mężczyzny.

⁴⁹ Lorre pochodził z terenów ówczesnych Austro-Węgier.

ze względu na falliczną symbolikę rekwizytu i wykonywanych gestów. Równie wymowny jest moment wejścia Cairo do biura detektywa: jego wizytówka pachnie gardenią, w tle rozbrzmiewa frywolna muzyka, kamera zaś wykonuje subtelne zbliżenie na zaskoczoną twarz Spade'a. Użycie amplifikacji ma na celu uwydatnienie cech postaci za pomocą filmowych środków wyrazu (manieryczne gesty, wykorzystanie rekwizytu, ścieżka dźwiękowa). W dalszej partii filmu odtworzona zostaje scena rozmowy dotycząca kochanka Cairo, która jest jednak mniej czytelna niż w powieści⁵⁰.

W komiksie kwestia orientacji seksualnej Cairo nie została poruszona ani razu. Jedyną poszlaką pozostaje zaczerpnięty z powieści krótki dialog z Brigid (na temat chłopaka z Konstantynopola), który jest jednak nieco mniej wulgarny⁵¹. Podobnie jak w filmie Hustona, Cairo wyróżnia się spośród pozostałych postaci swą fizjonomią. Uwagę zwracają stylizowane „na żel” włosy i brwi układające się w monobrew (Fot. 158). Choć postać jest rysowana tak, by sprawiała wrażenie obcokrajowca, twórcy nie wykorzystują stylizacji językowej w dymkach dialogowych.



Fot. 157 Joel Cairo w interpretacji Petera Lorre'a. Wykonywane przez niego gesty są uznawane przez interpretatorów za wskazówkę na temat nieheteronormatywności bohatera.

⁵⁰ Brigid wspomina o przeciąganiu chłopaka „na swoją stronę”.

⁵¹ Brigid używa określenia „fixed” („umawiałeś się”/”spotykałeś się”).



Fot. 158 Joel Cairo w komiksie McKaya i Wilarda.



Fot. 159 Rozmowa Spade'a z Gutmanem.

Kwestie związane z seksualnością komplikują się w przypadku postaci Gutmana i Wilmera. W obu tych powieściowych kreacjach krytycy dopatrują się sugestii homoseksualności, choć są one mniej wyraźne niż w przypadku Cairo⁵². Stąd też filmowe

⁵² W powieści w odniesieniu do Wilmera używane jest określenie „gunsel”, które oznacza zarówno chłopca na posyłki, jak i młodego homoseksualnego mężczyznę związanego ze starszym partnerem (którym mógłby być Gutman).

adaptacje nie zawierają jawnych przesłanek co do orientacji seksualnej bohaterów, skupiając się w tym aspekcie co najwyżej na Cairo⁵³. Interpretatorzy filmu Hustona wskazują natomiast na wykorzystanie rekwizytów w celu podkreślenia seksualnego napięcia w scenie pierwszego spotkania Spade'a z Gutmanem. W trakcie rozmowy mężczyźni piją alkohol, a znajdująca się przed nimi karafka oraz trzymane w dłoni detektywa cygaro mają przywodzić na myśl falliczne kształty i erotyczne gesty (Fot. 159)⁵⁴. W tej scenie dochodzi zatem do kumulacji motywu alkoholowego (definiującego relacje Spade'a z mężczyznami) i motywu erotycznego (definiującego jego relacje z kobietami)⁵⁵. Co warto podkreślić, w każdej z adaptacji Sam Spade wypada bardziej „męsko” na tle postaci drugoplanowych – czy to biorąc pod uwagę jego relacje z kobietami (*Dangerous Female* i *Satan Met a Lady*), czy ogólną szorstkość charakteru (*Sokół maltański* i komiks pod tym samym tytułem).

Opowiadanie słowem vs opowiadanie obrazem

Prozę Hammetta, jak zostało już wspomniane, cechuje przede wszystkim zwięzłość. Autor celowo unika wszelkiego rodzaju językowych ozdobników, dialogi są dynamiczne i często podszyte ironią, a język zarówno narratora, jak i postaci – surowy i pozbawiony emocji. Oszczędność stylu Hammetta w dużej mierze wynika z jego doświadczenia pisywania do pulpowego magazynu *Black Mask*⁵⁶.

Adaptatorzy filmowi stają przed niełatwym zadaniem wyrażenia tych cech w ramach innego medium. O ile bowiem charakterystyczny styl wypowiedzi bohaterów jest stosunkowo łatwy do przełożenia na język filmu, o tyle nie sposób wprost przełożyć wypowiedzi narratora bez uciekania się do skrajnie niefilmowego zabiegu polegającego na ciągłej narracji z offu. Ponadto, film, w przeciwieństwie do powieści, operuje przede wszystkim kodem wizualnym, stąd potrzeba odpowiedniego doboru środków filmowego wyrazu. Na podobną trudność napotyka twórca komiksowy, z tą różnicą, że w komiksie bardziej dopuszczalna jest ciągła narracja w postaci dymków narracyjnych⁵⁷. Komiks, w o wiele większym stopniu niż film, zмага się natomiast z problemem metrażu. Choć w teorii możliwe jest stworzenie komiksowej adaptacji powieści liczącej setki stron, w praktyce byłaby to objętość nie do przyjęcia dla przeciętnego czytelnika. Stąd rola mechanizmu dookreślenia często okazuje się

⁵³ Ciekawy wyjątek dostrzec można w *Dangerous Female*, w którym Spade implikuje homoseksualność nie tylko Wilmerowi, ale i Dundy'emu – jednemu z przesłuchujących go kilkakrotnie policjantów.

⁵⁴ Ibidem, s. 124.

⁵⁵ W. H. Mooney, op. cit., s. 119.

⁵⁶ W. Marling, *The American Roman Noir. Hammett, Cain and Chandler*, Athens, 1995, s. 114.

⁵⁷ Oczywiście liczba i długość wypowiedzi narracyjnych jest w komiksie wyraźnie ograniczona względem tworzywa literackiego.

większa niż w przypadku w pełni autorskich historii, z góry rozplanowanych pod komiksową formę.

Ciekawego studium przypadku dostarcza, chętnie analizowana przez badaczy prozy Hammetta, scena, w której Spade dowiaduje się o śmierci partnera. Piotr Stasiewicz streszcza ją następująco:

Scena ta składa się z sześciu akapitów: pierwszy podaje zdawkowe informacje dotyczące podstawowych okoliczności wydarzeń i przytacza wypowiedzi Spade'a. Narrator „nie słyszy” głosu w słuchawce telefonu, więc z całego dialogu czytelnik może przeczytać tylko urywane zdania detektywa. Następne dwa krótkie akapity (łącznie pięć zdań) opisują pokój Sama Spade'a. Czwarty akapit jest najśłynniejszy: następuje w nim drobiazgowy, obejmujący siedemdziesiąt cztery słowa (w polskim przekładzie), opis skręcania przez Spade'a papierosa. Dwa kolejne akapity to krótki opis nagiego ciała bohatera i szczegółowa lista elementów garderoby, jakie nakłada na siebie, przed udaniem się na miejsce zbrodni⁵⁸.

Choć styl prowadzonej w tej scenie narracji można opisać jako modernistyczny, znaczące wyłamanie z konwencji stanowi brak opisu przeżyć wewnętrznych bohatera⁵⁹. Czytelnik obserwuje Spade'a w działaniu i wyłącznie na tej podstawie może wysunąć wnioski na temat emocji bohatera.

Film Hustona może poszczycić się najciekawszą realizacją przywołanej sceny. Początkowo w kadrze widoczna jest jedynie (stojąca przy łóżku) nocna szafka, na której znajduje się gazeta, budzik, książka i telefon. W pomieszczeniu panuje mrok, zaś szafka oświetlana jest wyłącznie światłem padającym przez znajdujące się w tyle kadru okno. Oświetlenie tylne powoduje charakterystyczny efekt światłocienia (Fot. 160). Gdy bohater podnosi słuchawkę telefonu, widz może się spodziewać poziomej panoramy albo oddalenia, które sprawi, że postać będzie widoczna w kadrze. Zamiast tego twórcy decydują się pozostać przy statycznym ujęciu ukazującym nocną szafkę. Dopiero po zakończeniu rozmowy, gdy Spade odkłada słuchawkę i zapala nocną lampkę, następuje zmiana parametrów kadrowania i oczom widza ukazuje się zaspana i zszokowana twarz detektywa. Ponownie chwyta on za słuchawkę, tym razem, by zadzwonić do Effie Perine i nakazać jej poinformowanie Ivy Archer o śmierci jej męża⁶⁰.

⁵⁸ P. Stasiewicz, op. cit., s. 72.

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ Scena ta w powieści ma miejsce dopiero po obejrzeniu przez Spade'a miejsca zbrodni.



Fot. 160 Scena zawiadomienia Spade'a o śmierci Archera w *Sokole maltańskim*.



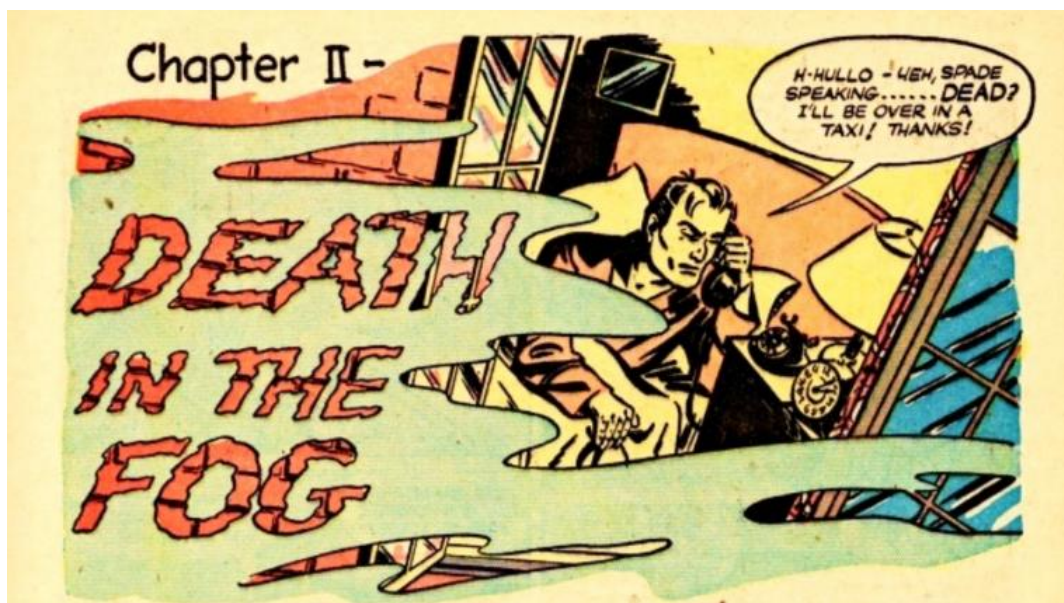
Fot. 161 Scena z *Dangerous Female*, która zapewne stanowiła inspirację dla Hustona.

Spośród sześciu przywołanych akapitów, składających się na tę scenę w powieści, w adaptacji zachował się jedynie pierwszy, czyli poinformowanie odbiorcy o śmierci Archera za pomocą fragmentów rozmowy telefonicznej. Z oczywistych względów pominięto opis pokoju, jednak, co warto zauważyć, zamiast zastąpić go ruchem kamery, który objąłby całość pomieszczenia, w obiektywie widoczny pozostaje rekwizyt, odgrywający najważniejszą rolę w scenie. W filmie brak również sceny skręcania papierosa. Gdyby została ona sfilmowana, akcent byłby zapewne postawiony na czas trwania czynności. W powieści zaś uwagę zwraca przede wszystkim drobiazgowość opisu działania mało istotnego dla przebiegu fabuły. W obu przypadkach scena skręcenia papierosa działałaby na zasadzie retardacji. Twórcy filmu postanowili jednak zachować ciągłość akcji, co jest zabiegiem charakterystycznym dla stylu zerowego klasycznego kina hollywoodzkiego. Z tych samych względów w filmie brak odpowiednika dwóch ostatnich powieściowych akapitów, skupiających się na ciele i garderobie bohatera. Mimo tak znaczącego odejścia od powieściowej estetyki, scena ta pozostaje charakterystyczna dzięki świadomie wykorzystanym środkom filmowego wyrazu (statyczny kadr i oświetlenie tylne).

Analogiczna scena znalazła się w *Dangerous Female*. Nie jest ona tak finezyjna jak w późniejszej adaptacji, jednak także tutaj wykorzystano światło tylne, którego diegetyczne źródło stanowi okno (Fot. 161). Znany fakt jest, iż Huston stosował zapożyczenia wizualne z filmu Del Rutha, stąd przypuszczać można, że to właśnie ta scena zainspirowała go podczas pracy nad *Sokołem Maltańskim*.

W komiksie przywołana scena została radykalnie skondensowana. Składa się na nią wyłącznie jeden kadr przedstawiający zaspanego detektywa odbierającego telefon. W następnym kadrze Spade jest już na miejscu zbrodni. Uwagę w całej sekwencji zwraca element wizualny w postaci mgły spowijającej kadry od momentu odebrania przez detektywa telefonu aż do opuszczenia przez niego miejsca, w którym zginął Archer (Fot. 162). Zamiast literackich środków wyrazu, rysownik wykorzystuje zatem wizualne właściwości komiksu. Na przykładzie tej jednej sceny zaobserwować można różne strategie adaptacyjne. W każdej wersji jednak elementy wizualne z powodzeniem zastępują opis literacki.

W kontekście opowiadania obrazem warto zwrócić uwagę na jeszcze jedno zjawisko, zauważalne w komiksie McKaya i Willarda. Twórcy wykazują bowiem zaskakującą niekonsekwencję w sięganiu po typowo komiksowe środki wyrazu. Choć w komiksowym *Sokole maltańskim* można wskazać przykłady scen, w których wykorzystano techniki charakterystyczne dla medium, z równym powodzeniem można wytypować zabiegi ewidentnie „niekomiksowe”.



Fot. 162 W komiksie charakterystyczna powieściowa scena została ograniczona do jednego kadru, jednak jego kompozycja pozostaje przemyślana.

Jednym z przykładów wykorzystania właściwości komiksu dla wyrażenia powieściowej treści jest scena rozmowy Brigid O'Shaughnessy i Joela Cairo na temat Gutmana. W powieści nazwisko gangstera nie zostaje wówczas wypowiedziane. Zamiast tego Brigid rysuje w powietrzu literę G – inicjał nazwiska. Scena ta została bezpośrednio przeniesiona do komiksu. Ruch palca bohaterki sygnalizowany jest poprzez obecność konturów litery G rysowanej w powietrzu (Fot. 163). Warto podkreślić, że przywołana scena nie znalazła się w żadnej z filmowych adaptacji, choć wydaje się bardzo filmowa.

W komiksowym *Sokole maltańskim* wykorzystano również charakterystyczny dla medium sposób obrazowania scen walki. Kadry, w których Spade uderza Cairo albo sam przyjmuje ciosy od porucznika Dundy'ego, przywodzą na myśl komiksy superbohaterskie: kolorystyka jest żywa (odcienie czerwieni), a uderzeniom towarzyszą dynamizujące linie (Fot. 164).

Twórcy nie boją się również sięgać po typowo komiksowe przerysowanie. Ich Gutman jest równie monumentalny, co filmowy, a dzieje się to dzięki karykaturalizacji fizjonomii bohatera: twarz komiksowego Gutmana składa się z wielu fałd tłuszczu, a jego oczy są praktycznie niewidoczne. Gdy pojawia się on po raz pierwszy, masywna postać zajmuje cały kadr (Fot. 165). Sposób portretowania Gutmana przywodzi na myśl mangowy styl rysowania postaci złoczyńców.



Fot. 163 Scena rysowania litery G w powietrzu została zaadaptowana jedynie na potrzeby komiksu.



Fot. 164 W scenach bójki Willard zastosował wyrazisty kolor tła oraz dynamizujące linie.



Fot. 165 Komiksowa, przerysowana inkarnacja otyłego Kaspera Gutmana.

Na uwagę zasługuje również sekwencja historyczna, obrazująca dzieje Sokoła maltańskiego. Opowieści Gutmana (która w każdej z filmowych adaptacji przybierała formę statycznego monologu) towarzyszą kadry przedstawiające skrótowo tę samą historię w postaci wizualnej (Fot. 167). Sekwencja ta odbiega estetycznie od reszty komiksu pod względem układu kompozycyjnego strony (jeden kadr zajmujący całą stronę i dwa mniejsze wchodzące w jego skład), a także kompozycji poszczególnych kadrów (są one bardziej zatłoczone i zróżnicowane kolorystycznie). Dzięki temu kluczowa scena wyróżnia się już przy pobieżnej lekturze komiksu.

Mimo opisanych przykładów korzystania z elementów komiksowego języka dla wyrażenia wyniesionych z powieści treści, *Sokół maltański* miejscami wykazuje dobitną „niekomiksowość”. W scenach, w których z powodzeniem można by zastosować typowo komiksowe środki wyrazu, rysownik z takowych rezygnuje. Gdy policja zjawia się przed drzwiami mieszkania Brigid, czytelnik zostaje poinformowany o tym fakcie poprzez kwestię dialogową bohaterki: „Dzwonek do drzwi!”. Naturalniejszym dla komiksu zabiegiem wydaje się użycie obrazu dźwięku (onomatopei umieszczonej tuż obok drzwi). Jest to o tyle zastanawiające, że (dokładnie po trzech kolejnych kadrach) gdy policjanci słyszą dobiegające z mieszkania krzyki, pojawiają się obrazy dźwięku („Pomocy!”, „Policja!”) (Fot. 166)



Fot. 166 Przykład braku konsekwencji rysownika w wykorzystywaniu komiksowych środków wyrazu.



Fot. 167 Sekwencja streszczająca dzieje Sokola maltańskiego.

Uwagę zwraca również niekonsekwencja w korzystaniu z dymków narracyjnych na przestrzeni całego komiksu. Przez pierwsze osiem (z szesnastu) rozdziałów pojawiają się one trzykrotnie: we wspomnianym już otwierającym kadrze, w scenie wizyty śledczych w mieszkaniu detektywa („Godzinę później – mieszkanie Spade’a”) oraz w kadrze zamykającym pierwszą rozmowę Spade’a z Cairo („Przeszukanie Cairo nie przyniosło żadnych rezultatów”). W efekcie czytelnik przez dłuższy czas może nie nadążać za wciąż

zmieniającymi się lokacjami i błyskawicznym przechodzeniem jednego wątku w drugi. Sytuacja zmienia się w scenie przeszukania mieszkania Brigid przez Spade'a (rozdział dziewiąty). Od tego momentu zaobserwować można intensyfikację używania dymków narracyjnych, które pozwalają rozeznaczyć się w dynamicznie zmieniającej się sytuacji. W efekcie czytelnik odnosi wrażenie, że poszczególne części komiksu były pisane przez inną osobę.

Jak zatem widać, zarówno w przypadku filmu Hustona, jak i komiksu McKaya i Willarda można wskazać przykłady kreatywnych decyzji, które sprawiają wrażenie sprzecznych z regułami danego medium. Mimo to, twórcy obu adaptacji wielokrotnie dokonują stosownej substytucji, uznając obraz za podstawowe tworzywo filmu i komiku.

W stronę noirowej estetyki

Mimo rozbudowanej warstwy symbolicznej w filmie Hustona nie ma wielu elementów typowo noirowych z zakresu warstwy wizualnej, co wydaje się paradoksalne w kontekście uznawania tego filmu za prekursorski w obrębie całego nurtu. Możliwe jest jednak wskazanie scen, w których dostrzegalne są symptomy rodzenia się nowego kierunku artystycznego. Jednym z takich zabiegów jest, wspomniane już, użycie cienia krat windy jako metafory uwięzienia (Fot. 20). Innym przykładem jest wymowne ujęcie typu P.O.V. na puste biurko Archera, tuż po jego śmierci, podkreślające samotność Spade'a. Niezwykle ważną rolę pełnią rekwizyty, na czele z przewijającymi się przez cały film butelkami z alkoholem, które w subtelny sposób zarysowują wątek nałogu detektywa, charakterystyczny dla rodzącej się konwencji filmu *noir*⁶¹. Równie noirowy jest sposób filmowania Kaspera Gutmana, monumentalizujący jego sylwetkę. Grający tę rolę Sydney Greenstreet był wówczas masywnym mężczyzną (160 kg), dla którego ekipa filmowa musiała przygotować specjalne, szyte na miarę ubrania oraz fotele wytrzymujące jego ciężar. Dla podkreślenia jego roli głównego adwersarza detektywa, jest on kilkakrotnie filmowany w ujęciach z niskiego kąta (Fot. 168). Gutman w wykonaniu Greenstreeta jawi się jako potężny mężczyzna stanowiący zagrożenie dla detektywa zarówno na poziomie dosłownym, jak i symbolicznym (starcie dwóch męskich figur). Co zatem warte podkreślenia, choć filmowy *Sokół maltański* nie zawiera wielu wizualnych elementów charakterystycznych dla konwencji filmu *noir*, z pewnością dostarczył noirowym twórcom inspiracji także w tym obszarze właśnie dzięki wspomnianym zabiegom.

⁶¹ W. H. Mooney, op. cit., s. 124.



Fot. 168 Sydney Greenstreet w roli Kaspera Gutmana. Ujęcia z niskiego kąta pozwalają podkreślić masywną sylwetkę aktora, grającego głównego adwersarza Sama Spade'a.

Komiks McKaya i Willarda został wydany w 1946 roku, co oznacza, że twórcy mogli być zaznajomieni z niejednym filmem *noir*⁶². Należy jednak pamiętać, że nurt ten nie był wówczas jeszcze należycie rozpoznany i przebadany, stąd rozwiązania, które dziś mogą wydawać się oczywiste, nie były takowe w połowie lat czterdziestych. W tym kontekście wykorzystanie przez twórców komiksu noirowych środków wyrazu jawi się jako szczególnie godne uwagi.

Wielokrotnie zastosowano efekt polegający na zastąpieniu rysunku postaci czarnym obrazem jej sylwetki, jak gdyby jedyne źródło światła znajdowało się za bohaterem (Fot. 169, Fot. 170, Fot. 171). Najbardziej wymowne jest pierwsze użycie tego efektu – w scenie przestąpienia progu biura detektywistycznego przez Brigid O'Shaughnessy (Fot. 169). Pojawieniu się bohaterki towarzyszy aura tajemnicy. Znając fabułę *Sokoła maltańskiego* lub założenia noirowej konwencji, mroczną sylwetkę można odczytać jako zapowiedź kłopotów, z którymi będzie musiał się zmierzyć detektyw.

⁶² Sam termin został wprowadzono przez Nino Franka dokładnie w tym samym roku.



Fot. 169 Pierwsze pojawienie się Brigid O'Shaughnessy.



Fot. 170 Rozmowa „panny Wonderly” z detektywami.



Fot. 171 Klótnia Spade'a z klientką.



Fot. 172 Ujęcia z perspektywy nieboszczyka.



Fot. 173 Konfrontacja bohaterów ujęta z wysokiego kąta.



Fot. 174 Spade obnaża kłamstwa swojej klientki.

Innym iście noirowym (choć rzadziej wykorzystywanym) zabiegiem są przypadki zastosowania ujęcia z niskiego bądź wysokiego kąta. Żabia perspektywa została wykorzystana w scenie oględzin miejsca zamordowania Archera oraz tuż po śmierci kapitana Jacobiego. W obu przypadkach niejako przyjęto punkt widzenia zmarłego (Fot. 172). Ujęcie z lotu ptaka pojawia się natomiast w końcowej sekwencji konfrontacji bohaterów, w kadrze ukazującym Wilmera przeciwstawiającego się Spade'owi (Fot. 173). Nieco później Gutman postanowi obarczyć swego podwładnego winą za dotychczasowe zabójstwa i wydać go w ręce policji. Ujęcie z wysokiego kąta koresponduje z kompozycją kadru i wzmacnia jej symbolikę: Wilmer stoi na drodze Spade'a do Gutmana (osłania go) tylko po to, by za chwilę otrzymać metaforyczny cios w plecy.

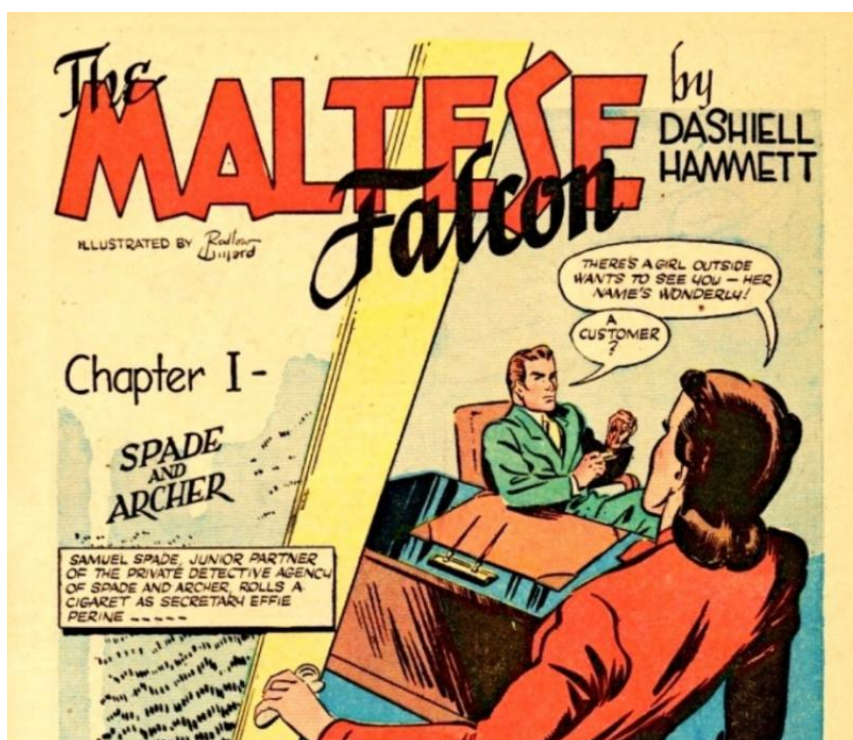
Równie wymowną kompozycję kadru zastosowano w rozdziale ósmym, w trakcie sprzeczki Spade'a z Brigid (Fot. 174). Kadr jest na tyle ciasny, że twarze bohaterów nie mieszczą się w nim w całości. Postacie stoją naprzeciwko siebie (są rysowane z profilu), zaś tło tworzy naturalną linię podziału (barwy po każdej ze stron kontrastują ze sobą nawzajem). Wszystkie te elementy oddają konfrontacyjny charakter rozmowy, w trakcie której detektyw zarzuca swojej klientce kłamstwo.

Bodaj najciekawszym zabiegiem wizualnym w komiksie jest stylizacja tytułów rozdziałów tak, by typografia budziła skojarzenie ze znaczeniem samych słów bądź wykorzystanie elementów znajdujących się w kadrze w tym samym celu. Oprócz wspomnianego już rozdziału „Śmierć za mgłą”, wymienić można chociażby rozdział „Spade i Archer”, którego tytuł jest równocześnie napisem na szybie drzwi biura detektywistycznego (Fot. 175) czy „Niewyrośnięty cień” – tuż pod tytułem rozdziału znajduje się Sam Spade oraz śledzący go (znacznie mniejszy) Wilmer – obaj rzucają wyraźny cień na ścianę (Fot. 176). Zabieg ten nie ma bezpośredniego odpowiednika w filmach noir, jednak sama idea jest bliska założeniom ekspresjonizmu filmowego (teatralizacja przestrzeni, wizualizacja atmosfery).

Inspiracje tym nurtem dostrzegalne ją również w makabrycznej scenie śmierci kapitana Jacobiego (Fot. 177). Bohater już w momencie upadania bardziej przypomina zwłoki niż człowieka: jego ciało jest nienaturalnie przechylone, po jego dłoni ścieka krew, która sprawia wrażenie rozkładu ręki, zaś paczka (zawierająca falsyfikat Sokoła) sama wypada mu z rąk.

Jak zatem widać, twórcy zarówno filmowej, jak i komiksowej adaptacji *Sokoła maltańskiego* operują estetyką filmu *noir* w sposób oszczędny, acz znaczący. Film Hustona nie eksponuje jeszcze pełnego repertuaru noirowych środków wyrazu, jednak wyraźnie zarysowuje jego fundamenty (użycie światłocienia, sugestywne kąty widzenia kamery,

symboliczne wykorzystanie przedmiotów). Twórcy komiksu adaptują noirowy styl selektywnie, co wynika zapewne z faktu, iż założenia teoretyczne konwencji nie były jeszcze wówczas ukształtowane. Inspiracje filmowe dostrzegalne są w kompozycji kadrów, wykorzystaniu cienia oraz teatralizacji przestrzeni.



Fot. 175 Tytuł rozdziału „Spade & Archer” został zapisany na drzwiach biura detektywistycznego.



Fot. 176 Wizualna reprezentacja tytułu rozdziału: „Niewyrośnięty cień”.



Fot. 177 Makabryczna scena śmierci kapitana Jacobiego.

Zakończenie i wątki pominięte

Równie ciekawe, co elementy występujące w kolejnych wersjach *Sokoła maltańskiego*, okazują się te pominięte w procesie adaptacji. Twórcy wykazują bowiem zastanawiającą konsekwencję w eliminowaniu powieściowych wątków, w tym dwóch scen kluczowych dla interpretacji powieści.

Pierwszą ze zredukowanych scen jest rozmowa Spade'a ze swoim prawnikiem – Sidem Wise'em. W powieści detektyw wysyła Ivę Archer do prawnika po to, by następnie poznać od niego szczegóły zeznań kochanki w sprawie nocy śmierci jej męża. Tym samym pani Archer zostaje oczyszczona z podejrzeń o dokonanie zabójstwa. Wprowadzenie postaci Wise'a stanowi wytrych fabularny dla rozwiązania wątku pobocznego skupionego wokół Ivy, a jego relacja z Samem zostaje jedynie subtelnie nakreślona. Nie dziwi zatem, że niemal każdy z adaptatorów zdecydował się na pominięcie tego wątku. Wyjątek stanowi komiks McKaya i Willarda. Jest to decyzja o tyle zastanawiająca, że to właśnie ta adaptacja – z racji wspomnianych już ograniczeń medium – najbardziej domaga się redukcji wątków pobocznych. Postać Wise'a pojawia się w scenie analogicznej do tej z powieści. Rozmowa Spade'a z prawnikiem pozwala oczyścić z podejrzeń Iwę Archer, co można uznać za pewien rodzaj rozwiązania jej wątku. Warto w tym miejscu wspomnieć, że w wersji Hustona Wise

„pojawia się” jako postać, do której Spade dzwoni, by uzyskać poradę prawną. Scena ta nie jest jednak znacząca i stanowi rodzaj subtelnej ukłonów w stronę powieści Hammetta.

Druga pomijana scena skupia się na postaci Rhei – córki Kaspera Gutmana. W powieści wątek ten jest równie krótki, co scena z Wise’em, jednak zdecydowanie ciekawszy. Podczas poszukiwań Brigid (tuż przed finałem powieści) Spade zastaje Rheę Gutman w pokoju hotelowym odzianą jedynie w szlafrok, ledwo stojącą na własnych nogach. Szybko okazuje się, że nastolatka została odurzona przez własnego ojca. Po chwili oczom detektywa jawi się widok pokaleczonego, wciąż krwawiącego ciała dziewczyny, która od dłuższego czasu dźga się szpilką w korpus, by zachować przytomność. Już sam pobieżny opis tej sceny wystarczy, by zrozumieć decyzję adaptatorów o jej pominięciu. Postać odurzonej narkotykami, okaleczającej się młodej kobiety okazała się zbyt makabryczna nawet jak na hollywoodzkie standardy sprzed wprowadzenia Kodeksu Haysa. Jest to również wątek łatwo pomijalny. W powieści, gdy Spade dociera na miejsce wskazane przez Rheę, gdzie ma się znajdować Brigid, zastaje pusty dom. Po powrocie do hotelu po córce Gutmana nie ma śladu. Hammett pozostawia czytelnika z pytaniem, co stało się z dziewczyną oraz z przeświadczeniem o bezwzględności Gutmana, który nie waha się przed skrzywdzeniem własnej córki dla osiągnięcia korzyści.

W każdej z filmowych wersji *Sokoła maltańskiego* rozmyślnie zrezygnowano z tego wątku. W komiksie natomiast Rhea pojawia się na krótką chwilę (Fot. 178). Sekwencja trwająca trzy kadry i składająca się na zaledwie jednostronicowy rozdział jest mniej makabryczna niż jej powieściowy pierwowzór – brak w niej motywu nakłuwania ciała dla zachowania przytomności, choć z dialogu wprost wynika, że dziewczyna została odurzona. Ten wyjątkowo krótki rozdział (jak zostało już wspomniane) jest na tyle chaotyczny, iż decyzja o zachowaniu wątku córki Gutmana pozostaje zaskakująca – zwłaszcza, gdy weźmie się pod uwagę cenzurę obyczajową w odniesieniu do sceny wspólnej nocy Spade’a i Brigid O’Shaughnessy.

Filmowe wątki obu przywołanych postaci były konsekwentnie redukowane przez kolejnych adaptatorów, z racji bycia mniej istotnymi dla przebiegu akcji. Twórcy komiksu zdecydowali się pozostawić w swej interpretacji *Sokoła maltańskiego* obie postacie, co wpisuje się w założenie jak najwierniejszego przeniesienia fabuły powieści, które z pewnością im przyświecało. Efektem ubocznym jest zwiększenie chaosu narracyjnego, który zauważalny jest na przestrzeni całego komiksu wielokrotnie.

W przeciwieństwie do wątku Wise’a i Rhei Gutman dwie kolejne pomijane w adaptacjach sceny znacząco zmieniają wydźwięk historii. W pierwszej z nich Spade

podejmuje decyzję o konfrontacji z Ivą Archer, której od czasu śmierci partnera z uporem unikał. W epilogu powieści Sam nakazuje sekretarce wpuścić panią Archer do gabinetu. Jest to moment zmierzenia się bohatera z losem. Moment, w którym Sam, naznaczony poszukiwaniami Sokoła maltańskiego i świeżo zakończonym romansem z morderczynią, decyduje się przestać uciekać przed odpowiedzialnością oraz podjąć trudną rozmowę z kochanką. Hammett daje czytelnikowi do zrozumienia, że jego bohater przeszedł wewnętrzną przemianę – nie jest już tą samą osobą, którą poznaliśmy na pierwszych stronach powieści. Równocześnie pozostawia odbiorcę z pytaniem, jak przebiegnie ta długo odwiekana rozmowa i czy bohaterowie wejdą w stały związek.

Brak przywołanej sceny w każdej z adaptacji nie tylko pozostawia wątek Ivy bez puenty, ale i zaburza rys charakterologiczny Spade'a, który w finale każdej z tych historii wydaje się być tym samym człowiekiem, co w prologu. Co warto podkreślić, każdy z filmowych adaptatorów zamyka swoje dzieło zupełnie inną sceną. U Del Rutha jest to (nieobecna w powieści) wizyta detektywa w więzieniu, w którym zostaje zamknięta Brigid. Dieterle zostawia widza z nadzieją na uformowanie się związku między Spade'em a jego sekretarką. Huston natomiast przerywa opowieść w momencie aresztowania panny O'Shaughnessy, dodając przy tym autorską kwestię dialogową, w której Spade określa Sokoła jako „coś, z czego zbudowane są marzenia” („the stuff that the dreams are made of”). Zdanie to jest dziś uznawane za jeden z najbardziej kultowych cytatów w historii kina⁶³ – amplifikacja w znaczącym stopniu przyczyniła się zatem do zagwarantowania adaptacji statusu filmu kultowego. Komiks McKaya i Willarda, mimo wierności względem oryginału, również nie zawiera epilogu polegającego na decyzji o rozmowie z Ivą. Zakończenie wydaje się być inspirowane filmem Hustona: w ostatnich kadrach detektyw oddaje policjantom statuetkę sokoła i stojąc samotnie wypowiada powieściową kwestię: „Jeśli wyjdiesz za dwadzieścia lat, będę na ciebie czekał, skarbie!... Jeśli cię powieszą... Będę o tobie pamiętał!” (Fot. 179). W zakończeniu komiksu, podobnie jak w najnowszej filmowej adaptacji, akcent został położony na przedmiot pożądania bohaterów oraz na decyzję detektywa wybierającego samotność zamiast romansu z morderczynią.

⁶³ Por.: <https://www.afi.com/afis-100-years-100-movie-quotes/> [dostęp: 13.08.2025].



Fot. 178 Twórcy komiksu jako jedyni spośród adaptatorów zdecydowali się zachować kontrowersyjną scenę z udziałem córki Gutmana.



Fot. 179 Ostanie kadry komiksu: samotny detektyw, któremu towarzyszy jedynie jego cień.

Wreszcie, najistotniejszą spośród pomijanych w adaptacjach *Sokoła maltańskiego* scen jest rozmowa Sama z Brigid, w trakcie której detektyw opowiada historię Flitcrafta. Redukcja tego dialogu zwraca uwagę każdego interpretatora filmowych adaptacji⁶⁴, co jest w pełni uzasadnione. Historia dotyczy nagłego zniknięcia mężczyzny nazwiskiem Flitcraft, do którego odnalezienia został wynajęty Spade. Po latach okazuje się, że impulsem do opuszczenia rodziny i zostawienia za sobą całego dotychczasowego życia, było

⁶⁴ Por.: J. Anderson, *The World of the Maltese Falcon*, „Southwest Review”, Summer 1988, Vol. 73, No. 3 (Summer 1988), P. Gates, op. cit., P. Stasiewicz, op. cit., W.H. Mooney, op. cit.

doświadczenie bliskie śmierci – przechodząc obok budowy, mężczyzna w ostatniej chwili uniknął uderzenia przez spadającą belkę konstrukcyjną. Dochodzi on wówczas do wniosku, iż „jego życie mogła losowo przeciąć spadająca belka, więc on losowo odmieni swoje życie, po prostu opuszczając miasto”⁶⁵. Co jednak szczególnie ciekawe, nowe życie Flitcrafta szybko okazuje się bliźniaczo podobne do dotychczasowego: mężczyzna wiąże się z kobietą podobną z charakteru do porzuconej przez niego żony i ma z nią dziecko, zakłada dochodowy biznes, a nawet grywa w golfa o tej samej godzinie, co w poprzednim życiu. Spade podsumowuje tę historię słowami:

Nie żałował swojego postępu. Wydawało mu się to całkiem rozsądne. Chyba nawet sobie nie uświadamiał, że w naturalny sposób wpadł w te same koleiny, z których wyskoczył w Tacomie. Właśnie jednak to najbardziej mi się w tym wszystkim podobało. Facet oswoił się ze spadającymi belkami, a skoro przestały spadać, to przyzwyczał się i do tego, że nie spadają⁶⁶.

Analizując historię Flitcrafta, Piotr Stasiewicz stawia tezę, że to właśnie dzięki niej *Sokół maltański* stał się „prawdopodobnie pierwszą powieścią w historii literatury kryminalnej, która domaga się zabiegów interpretacyjnych”⁶⁷. Zwraca również uwagę, że interpretacja tejże historii nie jest oczywista i tak podsumowuje rozpoznania poszczególnych badaczy:

We wszystkich tych odczytaniach kluczowe wydaje się – mówiąc paradoksalnie – racjonalne zaakceptowanie nieracjonalności. Skoro człowiekowi obdarzonemu rozumem przyszło działać w świecie, który w swej istocie nie jest racjonalny, i wieść życie, które nie układa się w serię logicznych i przewidywalnych zdarzeń, zostają tylko dwa wyjścia: z jednej strony filozoficzna akceptacja tego faktu, z drugiej wytworzenie własnej filozofii, która będzie do pewnego stopnia racjonalizowała egzystencję⁶⁸.

Zdaniem Johna T. Irwina, *Sokół maltański* jest zaprzeczeniem powieści kryminalnej w tym sensie, że istotniejszy od kryminalnej zagadki jest moralny dylemat Spade’a, czy związać się z Brigid, zabójczynią swego partnera⁶⁹. O pozorności kryminalnej intrygi

⁶⁵ D. Hammett, op. cit., s. 78.

⁶⁶ Ibidem, s. 78–79.

⁶⁷ P. Stasiewicz, op. cit., s. 77.

⁶⁸ Ibidem, s. 80–81.

⁶⁹ J.T. Irwin, *Unless the Threat of Death Is Behind Them. Hard-Boiled Fiction and Film Noir*, Baltimore 2006.

świadczy fakt, że detektyw dochodzi do jej rozwiązania praktycznie od razu (choć „zataja” ten fakt przed czytelnikiem), zaś poszukiwania tytułowego Sokoła nie przynoszą żadnego rezultatu. Końcowa decyzja o skonfrontowaniu się z (domagającą się uwagi przez cały czas trwania powieści) Ivą Archer staje się zatem nie tylko decyzją o wzięciu odpowiedzialności za własne życie, ale i dobrowolnym powrotem do dotychczasowej rutyny, przerwanej przez śmierć współnika. Stasiewicz tak konkluduje ten wątek:

W tych rozterkach [czy związać się z Brigid – K.S.] ujawnia się znaczenie paraleli z historii Flitcrafta: Brigid jest czynnikiem irracjonalnym, który pojawia się w życiu detektywa. Związek z nią będzie oznaczał przerwanie logicznego, racjonalnego i uporządkowanego życia rozumianego jako seria przewidywalnych decyzji (analogicznie, jak porzucenie swojego dawnego życia przez Flitcrafta). O ile jednak Flitcraft powraca do swej dawnej rutyny nieświadomie, Spade robi to samo, czyli wybiera rutynę, zrozumiałwszy przedtem, o czym mówi *expressis verbis*, sens historii swojego dawnego klienta⁷⁰.

Decyzja o rezygnacji z monologu Spade’a w każdej z adaptacji wydaje się o tyle uzasadniona, że formuła klasycznego kina hollywoodzkiego skutecznie uniemożliwiała dosłowne przeniesienie tego rodzaju scen. Dodatkowo należy wziąć pod uwagę fakt, że w powieści Hammetta znajduje się jeszcze obszerniejszy monolog dotyczący genezy tytułowej statuetki, z którego, siłą rzeczy, nie da się zrezygnować. Prawdopodobnie dlatego właśnie każdy z filmowych adaptatorów zdecydował się na pominięcie drugiej retardacyjnej sceny. Twórcy komiksu mieli pod tym względem więcej możliwości. I choć historia o Sokole została przedstawiona za pomocą kadrów obrazujących jego losy i towarzyszącej im narracji, w komiksie nie znalazła się historia Flitcrafta, którą można by przecież sportretować w podobny sposób.

Co ciekawe, w 2008 roku opublikowany został krótki, zaledwie pięciostronicowy komiks adaptujący wyłącznie historię Flitcrafta, zatytułowany *The Flitcraft Parable* (*Przypowieść o Flitcraftcie*). Jego twórcą jest Stan Shaw – artysta związany z miastem Tacoma, z którego ucieka powieściowy Flitcraft. To właśnie w Tacomie Hammett poznał swą przyszłą żonę – pielęgniarkę, gdy przebywał w szpitalu z powodu gruźlicy. Związek między pisarzem a miastem stanowi istotny element komiksu.

⁷⁰ P. Stasiewicz, op. cit., s. 83.

Planując szatę graficzną swojego komiksu, Shaw zdecydował się na regularny i dyskretny układ kadrów, którym chciał zjednać sobie przychyłność odbiorców nieprzyzwyczajonych do czytania komiksów⁷¹. Tekstura kartek przypomina stary papier, zaś kolory wzorowane są na ilustracjach z *Reader's Digest* – magazynu ogólnotematycznego, założonego w latach dwudziestych XX wieku, w którym przedrukowywane były teksty Hammetta⁷². Stroje postaci zostały natomiast zaczerpnięte z katalogu Searsa. Każdy z tych zabiegów dodaje komiksowi pulpowego charakteru.

Konstrukcja fabularna *The Flitcraft Parable* jest szkatułkowa i składa się z pięciu segmentów: rozmowa Spade'a z Brigid, retrospekcja przedstawiająca śledztwo w sprawie zaginięcia Flitcrafta, opowieść Flitcrafta (retrospekcja wewnątrz retrospekcji), powrót do rozmowy Spade'a z zaginionym, powrót do rozmowy z Brigid. Twórca wykorzystuje zatem wizualne właściwości komiksu dla zobrazowania powieściowego monologu, który posiada tylko jednego narratora. Tym, co Shaw dodaje do powieściowej sceny, jest rozwój relacji Spade'a i Brigid, jaki dokonuje się w trakcie snucia przez detektywa opowieści. Pierwszy i ostatni kadr komiksu stanowią klamrę kompozycyjną. Podczas gdy w *Sokole maltańskim* panna O'Shaughnessy zdaje się nie rozumieć sensu wysłuchanej historii⁷³, w komiksie różnica w mowie ciała bohaterów między pierwszym a ostatnim kadrem jasno sugeruje bardziej otwartą postawę klientki względem detektywa po wysłuchaniu historii Flitcrafta. O odwzajemnieniu odczucia świadczy fakt, iż Spade również narysowany jest w mniej konfrontacyjnej pozie (Fot. 180).

Wizerunki bohaterów *The Flitcraft Parable* są wzorowane nie tylko na twórczości Hammetta, ale i jego życiu. Shaw zaznacza, iż – ze względu na stosunkowo małą ilość miejsca na opowiedzenie historii – zdecydował się oddać nastrój przede wszystkim poprzez wygląd postaci⁷⁴. Wizerunek Sama Spade'a inspirowany jest, wspomnianym już, cytatem z powieści: „Wyglądał całkiem sympatycznie, jak blond szatan”. Brigid jest wzorowana na zdjęciu sekretarki Hammetta, z którą ten miał mieć romans, a która prawdopodobnie stanowiła źródło inspiracji dla stworzenia postaci panny O'Shaughnessy. Twarz Flitcrafta przypomina natomiast twarz samego Hammetta, co pozwala na odczytanie historii w kluczu powiązań pisarza z miejscem akcji (Fot. 181).

⁷¹ S. Shaw, *Hey Kids, Comics: The Flitcraft Parable!*, 31 maja 2009.

<https://drawstanley.blogspot.com/2009/05/hey-kids-comics-flitcraft-parable.html> [dostęp: 18.12.2025].

⁷² Ibidem.

⁷³ Co prawda, wypowiada wówczas słowa: „Ależ to fascynujące”, jednak tuż potem zmienia temat rozmowy.

⁷⁴ S. Shaw, op. cit.



Fot. 180 Paralelne kadry w *The Flitcraft Parable*.



Fot. 181 Od lewej: zdjęcie Dashiella Hammetta, komiksowy portret pisarza autorstwa Stana Shawa, komiksowy wizerunek Flitcrafta.

Choć lokacje w *The Flitcraft Parable* są nieliczne, każda z nich jest wzorowana na rzeczywistych budynkach, znajdujących się w stanie Waszyngton. Inspiracją dla wystroju hotelu były zdjęcia z wnętrza Davenport Hotel w Spokane, zaś za budynek banku posłużył The Washington Building – zbudowany mniej więcej w czasie, gdy Hammett zamieszkał w Tacomie⁷⁵. Shaw wydobywa w ten sposób osobisty wymiar historii i powiązanie autora *Sokoła maltańskiego* z miastem, w którym ten osadził opowieść o Flitcraftcie.

Wiodącym motywem wizualnym jest belka konstrukcyjna, której upadek motywuje bohatera do porzucenia dawnego życia. W trzecim kadrze na stronie drugiej jej reprezentację stanowi snop światła padający na oczy Flitcrafta oraz analogiczny przeblysk widoczny za jego plecami (Fot. 182). W następnym kadrze belka wisząca nad głową bohatera niejako zapowiada wydarzenia, które zostaną przedstawione w kolejnej retrospekcji (Fot. 182).

⁷⁵ Ibidem.

W drugim kadrze na stronie trzeciej upadająca tuż przed nogami Flitcrafta belka została narysowana tak, by przypominała uderzający w ziemię piorun (Fot. 183). W dziesiątym kadrze na tej samej stronie otaczające bohatera belki stanowią symboliczną reprezentację możliwych alternatywnych ścieżek życiowych, które mógł on obrać (Fot. 184)⁷⁶. Shaw ponownie wykorzystuje właściwości komiksu, by uzupełnić treść monologu o jego symboliczne wizualizacje.



Fot. 182 Twórca *The Flitcraft Parable* kilkakrotnie wykorzystuje motyw belki konstrukcyjnej, niekiedy w nieoczywistych kontekstach.



Fot. 183 Moment upadku belki przywodzi na myśl uderzenie pioruna.

⁷⁶ Na tę interpretację naprowadza sam autor: S. Shaw, op. cit.



Fot. 184 Nagromadzenie belek w kadrze reprezentuje alternatywne możliwości rozwoju historii Flitcrafta.

Twórca *The Flitcraft Parable* słusznie uznaje swój komiks za utrzymany w duchu *noir*⁷⁷. Stylizacja na strony z pulpowego magazynu, charakterystyczny styl rysunku i metaforyzacja przestrzeni wpisują się w klimat twórczości Hammetta. Wykorzystanie zdjęć rzeczywistych osób i lokacji, z którymi związany był autor *Sokoła maltańskiego*, jako inspiracji dla rysunków sprawia, że komiks stanowi pomost między twórczością a życiem Hammetta, płynnie się w nim przeplatającymi. *The Flitcraft Parable* jest przykładem ambitniejszego przetworzenia prozy Hammetta niż komiks McKaya i Willarda, wykraczającego poza funkcję ilustracyjną. Należy jednak mieć na uwadze, że komiks Shawa powstał dużo później, gdy zarówno sztuka komiksowa, jak i badania nad konwencją filmu *noir* były o wiele bardziej rozwinięte. Autor adaptuje przy tym jedynie krótki fragment *Sokoła maltańskiego*, co pozwala mu opowiedzieć historię bez konieczności nadmiernej kondensacji i redukcji treści. Krótka forma ułatwia także skupienie się na detalach, które stanowią o sile komiksu Shawa, będącego ciekawym uzupełnieniem pracy McKaya i Willarda.

4.6. Podsumowanie

Przeprowadzona analiza pozwala wskazać, które zabiegi adaptacyjne są dominujące w danej wersji *Sokoła maltańskiego*. Twórcy pierwszej adaptacji – *Dangerous Female*, najchętniej sięgają po amplifikację, czyli dodanie nowych elementów do materiału źródłowego. Fabuła filmu Del Rotha pozostaje dość wierna powieści Hammetta, zaś wprowadzenie nowych scen służy przede wszystkim wzmocnieniu wydźwięku wątku romantyczno-erotycznego skupionego wokół Sama Spade'a i jego relacji z kobietami.

⁷⁷ Ibidem.

W drugiej adaptacji – *Satan Met a Lady*, kluczowym zabiegiem okazuje się substytucja, czyli wyrażenie powieściowych elementów w inny sposób. Zmianie ulegają portrety psychologiczne postaci, miejsca akcji czy wręcz przebieg niektórych wydarzeń. Takie podejście do materiału źródłowego jest umotywowane obraniem konwencji *screwball comedy*, wymuszającej zwiększenie dynamiki wydarzeń oraz uwypuklenie elementów komediowych. Zmiana konwencji powoduje, że film Dieterle’a najmniej oddaje ducha powieści Hammetta i może zostać nierozpoznany przez widza jako adaptacja. Zarówno w *Dangerous Female*, jak i w *Satan Met a Lady* uwagę zwraca amplifikacja w pierwszej scenie każdego z nich, która pozwala twórcom nakreślić zupełnie nowy portret charakterologiczny protagonisty.

W ostatniej filmowej adaptacji oraz w wersji komiksowej podstawową strategią adaptacyjną okazuje się zrównanie, czyli znalezienie najprostszego odpowiednika w innym medium. Film Hustona jest adaptacją zarazem wierną treści, jak i duchowi powieściowego *Sokoła maltańskiego*. Drobne zmiany polegają przede wszystkim na ściślejszym powiązaniu poszczególnych elementów (kondensacja) i pominięciu fragmentów niebędących niezbędnymi dla przebiegu fabuły (redukcja). W filmie brak wyraźnych przykładów amplifikacji – kluczowym okazuje się dodanie kwestii dialogowej Sama Spade’a w finale filmu („coś, z czego zbudowane są marzenia”). W komiksie McKaya i Willarda ingerencja w materiał źródłowy ogranicza się niemal wyłącznie do kondensacji wydarzeń, która utrudnia lekturę. Twórcy, wiernie podążając za tekstem powieści, przesadnie stosują zrównanie, nie korzystając przy tym w odpowiednim stopniu z redukcji. W aspektach wizualnych zauważalne jest czerpanie inspiracji zarówno z opisów literackich autorstwa Hammetta, jak i rozwiązań zaczerpniętych z filmu Hustona i wciąż powstających w tym czasie klasycznych filmów *noir*.

W żadnej z adaptacji nie ma wyraźnej reorganizacji treści. Co prawda, dostrzegalne są drobne zmiany⁷⁸, jednak żadna z nich nie jest znacząca dla interpretacji. Podstawowy szkielet fabularny powieści Hammetta pozostaje praktycznie nienaruszony nawet w przypadku tak autorskich adaptacji jak *Satan Met a Lady*. W każdej z interpretacji *Sokoła maltańskiego* uwagę zwraca powielanie typizacji czy wręcz karykaturalizacji postaci, będącej jedną z kluczowych przyczyn popularności powieści Hammetta. W żadnej z adaptacji nie udało się

⁷⁸ Jednym z przykładów jest zmiana kolejności wydarzeń następujących tuż po śmierci Archera w filmie Hustona. W powieści Spade dzwoni do Effie i prosi ją o zawiadomienie wdowy po jego współniku dopiero po obejrzeniu miejsca zbrodni. W filmie dzieje się to tuż po otrzymaniu telefonu od policji.

wskazać wyraźnych przykładów dyfuzji, czyli konkretyzacji treści powieści. Być może wynika to z oszczędności stylu pisarstwa Hammetta, niedomagającego się dopowiedzeń.

Co szczególnie ciekawe, wszyscy adaptatorzy wykazują konsekwencję w konstruowaniu zakończenia swoich dzieł. W każdej z adaptacji *Sokoła maltańskiego* relacja Sama z Brigid O'Shaughnessy i decyzja o oddaniu jej w ręce sprawiedliwości jest kluczowym wątkiem. Jednak brak konfrontacji detektywa z Ivą oraz klucza interpretacyjnego, podsuwanego odbiorcy za pomocą parabolicznej opowieści o Flitcrafcie, sprawia, że wydźwięk historii oraz waga decyzji bohatera zostają mocno spłycone. W efekcie w żadnej z adaptacji nie wybrzmiewa przemiana dokonująca się w detektywie na kartach powieści. Mimo iż w każdym z badanych tekstów kultury dostrzegalny jest metaforyczny sens poszukiwań drogocennej statuetki, brak w adaptacjach dwóch wspomnianych powieściowych scen spłyca historię Hammetta, uznawaną przez teoretyków literatury za przełomową.

5. Emancypacja *femme fatale*. Konstrukcja postaci kobiecej w *Fatale* Eda Brubakera i Seana Phillipsa¹

Niewielka grupa żałobników zgromadzona wokół grobu, przygaszona paleta barw, smugi deszczu i narracja z offu: „Opowiem wam, jak moje życie legło w gruzach w ciągu jednego dnia. Zaczęło się na pogrzebie Dominica Rainesa...” – takim kadrem rozpoczyna się komiks *Fatale*, od samego początku wprowadzając czytelnika w klimat rodem z klasycznego filmu *noir*. Konwencję dopełnia wizerunek, pojawiającej się kilka kadrów później, tajemniczej kobiety, skrywającej twarz pod parasolem² (Fot. 185). Nicolas Lash, narrator, chrześniak zmarłego, w jednej chwili pada ofiarą uroku nieznajomej, przedstawiającej się jako Josephine – wnuczka dawnej ukochanej denata. Gdy tego samego wieczora Nicolas odnajduje tajemniczy maszynopis nieopublikowanej dotąd książki ojca chrzestnego, zostaje napadnięty przez grupę mężczyzn o aparycji gangsterów. Z pomocą przychodzi mu Josephine. Po dramatycznej nocy, w trakcie której dochodzi do strzelaniny oraz pościgu samochodowego, Nicolas budzi się w szpitalu, pozbawiony nogi. Zarówno Josephine, jak i rękopis przepadają bez śladu. Od tej pory Nicolas staje się owładnięty obsesją na punkcie odnalezienia tajemniczej nieznajomej i dotarcia do prawdy o niezwykle wydarzeniach, w które został wplątany. I choć z początku wydawać by się mogło, że głównym bohaterem tej kryminalnej historii będzie właśnie Nicolas Lash, po kilkustronicowym prologu nie tylko traci on status jedyne narratora opowieści, ale i przestaje być protagonistą na rzecz Josephine.

Za powstanie wydawanego w latach 2012–2014 *Fatale* odpowiedzialny jest duet Ed Brubaker (scenarzysta) i Sean Phillips (rysownik). Duet ten, jak zostało już wspomniane, wyspecjalizował się w historiach kryminalnych, zwłaszcza zaś w utworach osadzonych w konwencji filmu *noir*. Tym, co wyróżnia *Fatale* spośród innych komiksów o tematyce kryminalnej, jest uczynienie z postaci kobiecej głównej bohaterki. Sam Brubaker, w posłowie do pierwszego tomu zbiorczego serii, zauważa wyjątkowość tego rozwiązania fabularnego: „Nigdy nie natknąłem się na podobny zamysł, by z *femme fatale* zrobić główną postać, z którą czytelnik mógłby sympatyzować – prawdziwą osobę, a nie tylko ucieleśnienie zguby dla niektórych mężczyzn”³. Uczynienie z *femme fatale* protagonistki jest zabiegiem nowatorskim

¹ Zaprezentowane w niniejszym rozdziale rozważania zostały wcześniej przedstawione w artykule jako: K. Sruł, „Bo to jej udało się uciec” – droga do emancypacji Josephine w komiksie *Fatale* Eda Brubakera i Seana Phillipsa, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, tom 37, nr 46, 2024.

² Na schematyczność i symptomatyczność sceny otwierającej komiks zwraca również uwagę Justyna Czaja, por. J. Czaja, *Na skrzyżowaniu tekstowych światów – o powieściach graficznych inspirowanych czarnym kryminałem*, [w:] *Powieść graficzna. Wprowadzenie*, red. S.J. Konefał, J. Szyłak, Poznań–Warszawa 2023, s. 146.

³ E. Brubaker, S. Phillips, *Fatale*, t. 1, tłum. R. Lipski, Warszawa 2017, posłowie.

nie tylko w świecie komiksu, ale i w świecie filmu. Spośród osiemdziesięciu przebadanych przez Angelę Martin klasycznych filmów *noir* z postaciami kobiecymi w centrum jedynie w ośmiu główne bohaterki można określić mianem *femme fatale*, przy czym przypisanie niektórym z nich tej roli pozostaje kwestią dyskusyjną⁴.



Fot. 185 Fragmenty sceny otwierającej *Fatale*, która z miejsca pozwala przypisać komiks do nurtu *noir*.

O niezwykłości historii Brubakera i Phillipsa świadczą zarówno fakt skupienia na kobiecej bohaterce w ramach tradycyjnie uznawanego za męski filmowego nurtu⁵, jak i sama konstrukcja postaci. Josephine jest bowiem obdarzona nieśmiertelnością oraz mocą kontrolowania męskich pragnień i zachowań. Oba te „dary” są dla niej przekleństwem, skazującym ją na wieczne odgrywanie tej samej historii, w finale której mężczyźni giną bądź popadają w obłęd. Czytelnik śledzi losy Josephine, podążając za nią poprzez kolejne dekady, z których każda jest dla twórców okazją do przyjrzenia się ówczesnej kulturze popularnej i amerykańskiemu społeczeństwu. Za bohaterką podąża też lovecraftowski kult⁶, chcący złożyć ją w ofierze swemu bóstwu. Wyjście poza ramy klasycznej opowieści z gatunku filmu *noir* dokonuje się zatem także poprzez wykorzystanie elementów konwencji horroru czy opowieści fantastycznych.

Przedmiotem mojej analizy jest konstrukcja postaci Josephine zmierzająca do wykazania, w jaki sposób twórcy *Fatale* dokonują przetworzenia konwencji filmu *noir* na

⁴ A. Martin, 'Gild Didn't Do Any of Those Things You've Been Losing Sleep Over!': *The Central Women of 40s Film Noirs*, [w:] *Women in Film Noir*, op. cit., s. 209.

⁵ O czym więcej w dalszej części tekstu.

⁶ Alter ego Lovecrafta pojawia się zresztą w jedenastym zeszytzie *Fatale*, pod postacią mężczyzny o personaliach Alfred Ravenscroft.

potrzeby medium komiksu. W toku badań przedstawię, jak skonstruowana jest podmiotowość głównej bohaterki *Fatale*, w jaki sposób w obrębie serii komiksowej dochodzi do rozpadu tradycyjnej rodziny oraz jak kształtuje się sprawczość bohaterki, aby na tej podstawie prześledzić proces emancypowania się Josephine, którego kulminacja następuje w finale serii.

5.1. Wzorce uległości i dominacji – kobieca podmiotowość w filmie *noir*

Punktem odniesienia dla moich rozważań nad podmiotowością Josephine jako bohaterki kobiecej będzie tekst Christine Gledhill zatytułowany *Klute 1: A Contemporary Film Noir and Feminist Criticism*⁷. Autorka wymienia w nim pięć elementów konwencji filmu *noir*, które, jej zdaniem, składają się na specyficzne położenie postaci kobiecych w filmach z tego nurtu.

Pierwszym z czynników jest **śledcza struktura narracji**. W klasycznej fabule filmu *noir* „kobieta staje się przedmiotem męskiego śledztwa”, a relacje męskiego protagonisty z kobietami determinują wszelkie zwroty akcji⁸. „Zamiast obnażania socjoekonomicznych wzorców politycznej oraz finansowej władzy i korupcji, co jest cechą specyficzną dla filmu gangsterskiego czy thrillera, film *noir* zgłębia tajemnice kobiecej seksualności oraz męskiego pożądania w ramach wzorców uległości i dominacji”⁹. Prześledzenie owych wzorców w serii *Fatale* jest kluczowe dla zrozumienia procesu emancypowania się głównej bohaterki.

Prolog historii Brubakera i Phillipsa sugeruje dość tradycyjne podejście do struktury narracyjnej skupionej wokół śledztwa, którego przedmiotem jest kobieta. Jednak, jak zaznaczyłam już na wstępie, Nicolas Lash nie jest centralną postacią tej historii. Sekwencje z jego udziałem stanowią jedynie przerywnik w zwartej narracji skupionej wokół rozgrywającej się na przełomie wielu dekad historii Josephine. Każdy z epizodów z życia protagonistki rozpoczyna się od perspektywy nowo wprowadzonej postaci męskiej. Jedynie pierwszą retrospekcję (zeszyt pierwszy) oraz segment finałowy (zeszyt dwudziesty) otwiera narracja z punktu widzenia Josephine¹⁰. Wielokrotne przyjmowanie przez twórców męskocentrycznej perspektywy narracyjnej implikuje typowe dla konwencji filmu *noir* śledztwo skupione wokół pytania o status kobiety. Konsekwencją owego śledztwa za każdym razem jest próba ocalenia bohaterki przez mężczyzn przed ścigającymi ją siłami zła. Przełamywanie tej konwencji sekwencjami z perspektywą narracyjną Josephine nie tylko nadaje postaci kobiecej specjalny status, ale i łamie zasady klasycznego noirowego śledztwa.

⁷ C. Gledhill, op. cit., s. 20–34.

⁸ Ibidem, s. 28.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Jest to szczególnie znaczące w kontekście, dokonującej się w finale, emancypacji bohaterki.

To w tych sekwencjach bowiem czytelnik często poznaje nowe szczegóły z życia protagonistki i stopniowo otrzymuje odpowiedzi na pojawiające się w trakcie lektury pytania. Zabieg ten niejako pozbawia „detektywów” ich roli, czyniąc mężczyzn mniej sprawczymi i mniej istotnymi dla przebiegu kryminalnej zagadki.

Dominacja Josephine nad mężczyznami zauważalna jest zarówno na poziomie narracji i w poszczególnych rozwiązaniach fabularnych, jak i w warstwie wizualnej komiksu. Bohaterka *Fatale* początkowo nie jest w stanie panować nad wpływem, jaki jej aura wywiera na mężczyzn. Jak wspomina w zeszycie jedenastym: „Mężczyźni **śledzili** ją lub bili się o to, kto **postawi** jej drinka./ Lub atakowali jej kompana **jak bestie**”¹¹. Wypracowanie umiejętności kontrolowania męskiego pożądania i ukierunkowywania go na preferowane przez kobietę działanie stanowi punkt zwrotny w historii Josephine, która staje się w ten sposób panią własnego losu. Dominacja bohaterki nad mężczyznami na poziomie wizualnym dostrzegalna jest przede wszystkim w scenach erotycznych, co łączy się z ideą zgłębiania tajemnic „kobiecej seksualności oraz męskiego pożądania w ramach wzorców uległości i dominacji”. W każdej z licznych scen erotycznych z udziałem bohaterki jest ona stroną dominującą, o czym świadczy nie tylko sama pozycja seksualna, ale i zabiegi takie jak przekrzywienia kadru (mężczyzna „popychany” w stronę ziemi) (Fot. 186) czy ujmowanie postaci męskich w ujęciach z wysokiego kąta, a Josephine – z niskiego, górującą nad kochankami (Fot. 187).

Drugim elementem konwencji filmu *noir*, wpływającym na kreację postaci kobiecych, są techniki filmowe takie jak **głos z offu i flashbacki**. Liczne retrospekcje w filmach *noir* niejako pozbawiają narratora kontroli nad wydarzeniami domagającymi się złożenia w logiczną całość w toku śledztwa¹². Co więcej: „akcja zdominowana jest przez pytania o kobiecą seksualność oraz relacje seksualne, w tym sposoby na oszustwo, uwodzenie i zatajenie faktów, nie zaś przez dedukcję skupioną na wykryciu kryminalnej aktywności na podstawie sieci wskazówek”¹³. Filmy *noir* odczytywać można w kluczu ciągłej walki o przejęcie kontroli nad narracją. Ponieważ głos z offu domyślnie należy do postaci męskich, a narracja kobieca zawsze stanowi odstępstwo od konwencji, jest to obszar chętnie eksplorowany przez krytykę feministyczną¹⁴.

¹¹ Zeszyt 11, s. 8, kadry 2–3. Ten i kolejne cytaty pochodzą z polskiego wydania *Fatale* składającego się z pięciu tomów zbiorczych, wydanych przez wydawnictwo Mucha Comics, w tłumaczeniu Roberta Lipskiego – oznaczam je, wskazując numery zeszytów, stron i kadrów; wszelkie podkreślenia w cytatach występują w komiksie.

¹² C. Gledhill, op. cit., s. 29.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem, s. 29–30.



Fot. 186 Znaczące przekrzywienie kadru wpływa na odbieranie bohaterki kobiecej jako stronę dominującą.



Fot. 187 Kadr ukazujący dominację Josephine nad partnerem seksualnym.

Do takiego właśnie wyłomu dochodzi w *Fatale*. Co szczególnie intrygujące, narracja pierwszoosobowa występuje jedynie w sekwencjach rozgrywających się w teraźniejszości, których narratorem jest Nicolas Lash. W sekwencjach retrospektywnych (dominujących w całej serii) wykorzystywany jest narrator trzecioosobowy, przyjmujący w poszczególnych

segmentach narracyjnych perspektywę postaci (w danej chwili) centralnej. Poprzez obieranie punktu widzenia konkretnego bohatera, wgląd w jego odczucia i obserwacje oraz ograniczenie wiedzy narratora do stanu wiedzy postaci, narracja trzecioosobowa mocno zbliża się do narracji pierwszoosobowej, stanowiąc niejako jej ekwiwalent. Zabieg ten powoduje, że Josephine (a wraz z nią poboczne postacie kobiece) otrzymuje namiastkę kontroli nad opowieścią, co stanowi odstępstwo od tradycyjnej narracji w filmie *noir*.

Trzeci wyznacznik filmowej konwencji – **mnogość punktów widzenia** – w znacznej mierze wynika z poprzedniego. Ograniczona możliwość sprawowania kontroli nad narracją powoduje, że postacie kobiece w filmie *noir* częściej pełnią funkcję przedmiotu męskiej obserwacji, niż stają się obserwatorkami. Na obraz kobiety składają się różne (przeważnie męskie) perspektywy narracyjne bądź momenty w czasie, co prowadzi do licznych niespójności¹⁵. Jako typowe dla klasycznego filmu *noir* wyszczególnić można dwa rodzaje schematów narracyjnych: walkę o kontrolę nad obrazem toczoną między bohaterami męskimi (tak dzieje się na przykład w *Laurze*) oraz tę samą walkę toczoną między mężczyznami a kobietą (ten schemat występuje o wiele częściej, a sztandarowym przykładem jest *Gilda*)¹⁶. Tym, co daje władzę postaciom kobiecym, jest natomiast odgrywanie przez nie ról „performerek” – tancerek, piosenkarek oraz innych obiektów męskiego spojrzenia. Taki typ postaci reprezentują bohaterki *Gildy*, *Mieć i nie mieć*¹⁷ czy *Nightmare Alley* (reż. Edmund Goulding, 1947)¹⁸. Nie jest to zatem władza nad punktem widzenia, lecz nad obrazem¹⁹.

W *Fatale* schemat ten jest powielany poprzez stosowanie wspomnianej już polifonii męskich perspektyw narracyjnych. Każdy z mężczyzn posiada własny obraz Jo, zależny od tego, w jakim momencie jej długiego życia ich ścieżki się przecinają. Josephine poznana przez Milesa w roku 1978 – dostojna dama, izolująca się w ogromnej, pustej willi w Los Angeles²⁰ – nie jest tą samą Josephine, którą Lance znajduje nagą i zakrwawioną na środku drogi w Seattle w roku 1995²¹. Nawet w obrębie jednego planu czasowego czytelnik zostaje zapoznany z perspektywą narracyjną kilku różnych mężczyzn. W ten sposób w *Fatale*

¹⁵ Ibidem, s. 30.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Marie „Slim” Browning, grana przez Lauren Bacall, zatrudnia się w hotelu jako piosenkarka. Co ciekawe, bohaterka jest działaczką ruchu oporu, co czyni ją postacią wyjątkowo sprawczą na tle innych noirowych bohaterek. Mimo to Slim postanawia wejść w stereotypową rolę „performerki”.

¹⁸ Akcja filmu rozpoczyna się w cyrku, w którym kobiety pracują jako wróżki i akrobatki.

¹⁹ Ibidem, s. 30–31.

²⁰ Warto zaznaczyć, że jest to historia nawiązująca w wielu miejscach do klasyka filmu *noir* – *Bulwaru Zachodzącego Słońca*.

²¹ Scena ta budzi skojarzenie ze sceną otwierającą *Śmiertelny pocałunek* (reż. Robert Aldrich, 1955). W filmie kobieta odziana wyłącznie w płaszcz biegnie środkiem drogi i zatrzymuje przypadkowego kierowcę, który stanie się głównym bohaterem historii.

realizowany jest schemat polegający na walce mężczyzn o kontrolę nad obrazem kobiety. Drugi z nich (walka o tę kontrolę między mężczyznami a kobietą) znajduje zaś odzwierciedlenie w przeplataniu męskich punktów widzenia perspektywą Josephine.

W komiksie Brubakera i Phillipsa dochodzi również do ciekawego przetworzenia motywu odgrywania przez bohaterkę roli „performerki”. W zeszycie osiemnastym Josephine przyjmuje propozycję wystąpienia jako tancerka w teledysku grunge’owego zespołu, którego wokalistą jest Lance. Podczas tańca na planie filmowym moc Jo (cierpiącej wówczas na amnezję) wymyka się spod kontroli do tego stopnia, że wszyscy wynajęci do pracy przy teledysku aktorzy oddają się orgii oraz brutalnym aktom przemocy. Kobieta, poprzez swój performance, rozbudza pierwotne popędy widzów, nie jest jednak w stanie świadomie nimi władać. Analizując tę sekwencję w kontekście całej serii, można zauważyć, że moc Josephine staje się najbardziej niebezpieczna, gdy bohaterka nie ma nad nią kontroli²². Poddawanie się narzuconej roli *femme fatale* i bycie jedynie biernym obiektem męskiego spojrzenia jest dla Josephine i jej otoczenia o wiele bardziej destrukcyjne niż wychodzenie przez nią poza tę rolę oraz świadome dysponowanie swoim urokiem osobistym. Ta konstatacja jest kolejnym istotnym czynnikiem na drodze do emancypacji bohaterki.

Czwartym czynnikiem kształtującym kreację postaci kobiecych w filmach *noir* jest **niestabilny charakter bohaterek**. Choć przeważnie kobietom powierzona jest jedna z dwóch stereotypowych ról: *femme fatale* bądź cierpiącej żony (dziewicy-odkupicielki), przypisanie danej postaci do odpowiedniej kategorii nie zawsze jest oczywiste. Wynika to z faktu, iż „męski głos z offu nie kontroluje fabuły, a wręcz przeciwnie, reprezentuje bohatera poszukującego prawdy”²³. „Zamiast spójnego ujęcia niestabilnej, zdradzieckiej kobiety, w filmie *noir* zazwyczaj występuje seria szczątków charakterystyk zestawionych ze sobą, niekoniecznie ukazanych w sposób ciągły, lecz oddzielonych przerwami czasowymi (jak w *Człowieku z przeszłością*) i często stojących ze sobą w dosadnej sprzeczności”²⁴. Przykładem konstruowania w ten sposób postaci kobiecej jest grana przez Lanę Turner Cora w filmie *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (1946) – bohaterka wchodząca w liczne, kontrastujące ze sobą role społeczne²⁵. „Taki sposób charakteryzowania [...] stanowi wyraźny kontrast wobec spójnej moralnej trajektorii mężczyzny, który, choć może być

²² Świadczą o tym również jej wspomnienia z czasów, kiedy dopiero poznawała swe moce.

²³ C. Gledhill, op. cit., s. 31.

²⁴ Ibidem.

²⁵ R. Dyer, *Four Films of Lana Turner*, „Movie” 1977/78, nr 25.

zdezorientowany lub niepewny co do relacji między pozorami a rzeczywistością, przynajmniej zachowuje spójność wartości”²⁶.

W *Fatale*, jak zostało już wykazane, obraz głównej bohaterki pełen jest niespójności. Josephine na zmianę wchodzi w rolę ofiary – niemal całkowicie zależnej od woli mężczyzn i potrzebującej wybawiciela – oraz niezależnej kobiety posiadającej własną agendę i konsekwentnie ją realizującą. Ta pozorna niespójność jest typowa dla kreacji *femme fatale*, z jednej strony posiadającej władzę nad mężczyznami, z drugiej zaś nieustannie ograniczanej regułami męskiego świata, w którym przyszło jej lawirować. Brak ciągłości wspomnianych charakterystyk jest również pochodną kilkunasto-, czy wręcz kilkudziesięcioletnich odstępów czasowych między poszczególnymi historiami. Co jednak nietypowe dla konwencji filmu *noir* – pełnienie przez Josephine roli protagonistki serii (a co za tym idzie: jej częsta obecność, liczne sekwencje prezentowane z jej perspektywy oraz introspekcje) pozwala uspójnić pełen sprzeczności wizerunek kobiety.

Ostatnim spośród wyszczególnionych elementów *noir*owej konwencji jest **ekspresjonistyczny styl wizualny oraz seksualizowanie wizerunku kobiet**. Obraz kobiety w filmie *noir* przeważnie koresponduje z charakterystyczną dla konwencji mroczną atmosferą świata przedstawionego, którą filmowcy wydobywają przy użyciu scenografii, kadrowania oraz oświetlenia. „Bohaterka filmu *noir* wyłania się z cienia; jej surowa, biała twarz, fotografowana bez użycia zmiękczających filtrów, staje się częścią abstrakcyjnych planów oświetleniowych”²⁷. Niezwykle istotnym elementem wizerunku *femme fatale* jest jej seksualność. Przeważnie góruje ona nad mężczyzną w ujęciach ustanawiających, natomiast jej ciało ulega fragmentaryzacji²⁸. Nie bez znaczenia jest również dobór kostiumu. Dominują w tym względzie dwie strategie: ubiór podkreślający kobiecość (długie, ozdobne suknie) bądź skorelowany z męskością (garnitur w paski, marynarka lub sukienka z klapkami na ramionach) – implikujący niezależność i agresję²⁹.

Seksualizacja postaci Josephine odbywa się przede wszystkim poprzez bardzo częste ukazywanie jej w negliżu. Wśród ilustracji stworzonych przez Seana Phillipsa występują liczne kadry, których nadrzędną funkcją jest fetyszyzacja wiecznie młodego ciała głównej bohaterki³⁰. W *Fatale* odnaleźć można również ilustracje przedstawiające nagie ciało

²⁶ C. Gledhill, op. cit., s. 31.

²⁷ Ibidem, s. 32.

²⁸ Ibidem.

²⁹ Ibidem.

³⁰ Zeszyt 1, s. 19, kadr 5; zeszyt 15, s. 21, kadr 1; zeszyt 16, s. 18, kadr 6; zeszyt 24, s. 14, kadr 3 – jest to jedynie kilka przykładów.

Josephine, które zostały podzielone na trzy mniejsze kadry³¹ – zabieg ten można potraktować jako ekwiwalent filmowego fragmentaryzowania kobiecego ciała poprzez ruch kamery, stopniowo odsłaniającej kolejne elementy sylwetki (Fot. 188).



Fot. 188 Przykład fragmentaryzacji ciała Josephine

Ukazywanie kobiet w pełnym negliżu nie mogło mieć miejsca w klasycznych filmach *noir* ze względu na ówczesną obyczajowość oraz obowiązujący Kodeks Haysa. Zabieg ten pojawia się jednak w neo-noirowych realizacjach³². Fetyszyzacja kobiecego ciała jest bowiem trwale wpisana w konwencję filmu czarnego, a granice służących jej zabiegów wyznaczone są normami obyczajowymi panującymi w danym momencie historii. Twórcy *Fatale* wykorzystują ten zabieg bardzo świadomie. Ciało Josephine stanowi jednak narzędzie do kontrolowania męskich popędów. W zeszycie siódmym czytelnik poznaje poboczną postać ogrodnika, Jorge, który po ujrzeniu Jo podczas kąpieli, popada w obsesję na punkcie kobiety. Ponadto, częste przedstawianie bohaterki w negliżu odczytywać można jako metazabieg, mający na celu wejście w grę z czytelnikiem – rysownik zdaje się kontrolować pożądanie odbiorcy, nęcąc go niezwykle estetycznymi i zmysłowymi wizerunkami nagiego kobiecego ciała.

Podsumowując, podejście twórców *Fatale* do konstrukcji postaci kobiecej wykracza poza ramy tradycyjnej historii utrzymanej w konwencji filmu *noir*. Każdy z wymienionych przez Christine Gledhill czynników wpływających na specyficzne

³¹ Zeszyt 2, s. 13, kadry 4–6; zeszyt 20, s. 6, kadry 1–3.

³² Denis Villeneuve posunął się w tej kwestii do ekstremum w *Blade Runnerze 2048*, ukazując gigantycznych rozmiarów projekcję postaci Joi (granej przez Anę de Armas) w pełnym negliżu.

położenie bohaterek w badanych filmach ulega twórczemu przetworzeniu. Josephine, pozostając obiektem fetyszyzacji, posiada podmiotowość i sprawczość, której pozazdrościć mogłyby jej bohaterki klasycznych filmów *noir*. Dzięki przypisaniu tych cech protagonistce komiksowej serii możliwy jest finał, w którym dochodzi do emancypacji Josephine. Ograniczeniem, z którym bohaterka musi się zmierzyć, zanim do tegoż wyzwolenia dojdzie, jest narzucona *femme fatale* rola społeczna.

5.2. Mroczna dama kontra dziewica-odkupicielka – rola społeczna kobiety w filmie *noir*

W rozdziale poświęconym wyznacznikom konwencji filmu *noir* przytoczyłam rozpoznania badaczek na temat komplementarności figury *femme fatale* i tzw. dziewicy-odkupicielki. Josephine w oczywisty sposób wpisuje się w archetyp demonicznej kusicielki. Ucieleśnieniem drugiego archetypu w *Fatale* jest Sylvia – żona Hanka Rainesa, dziennikarza, którego kochanką w latach pięćdziesiątych jest Josephine, a od którego pogrzebu rozpoczyna się cała historia³³. Choć jest to postać poboczna, występująca w zaledwie jednym zeszytcie serii, sposób jej portretowania jest niezwykle znaczący.

Kontrast między kobietami dostrzegalny jest już na poziomie wizualnym. Josephine jest długowłosą brunetką o zgrabnej figurze, Sylvia zaś krótkowłosą blondynką w zaawansowanej ciąży. Szczególnie warte uwagi są dwa komplementarne kadry z pierwszego zeszytu serii. Ostatni kadr na stronie dziewiętnastej przedstawia Josephine leżącą nago w łóżku, palącą papierosa i przywołującą myślami (przy użyciu swych nadprzyrodzonych mocy) Hanka. Strona dwudziesta rozpoczyna się od kadru przedstawiającego wyrwanego ze snu Rainesa oraz śpiącą obok niego Sylvię. Zestawienie ze sobą tych kadrów dobitnie wydobywa różnicę w obrazowaniu obu kobiet. Josephine śpi nago, co konotuje dostęp do sfery seksualności, a Sylvia – w białej koszuli nocnej symbolizującej czystość oraz wpisującej się w ówczesne normy obyczajowe. Istotnym elementem różnicującym obie kobiety jest wspomniana ciąża żony Hanka. Jej zaawansowanie implikuje brak bądź znaczne ograniczenie kontaktów seksualnych między małżonkami. Zmysłowość i jej absencja wydobywane są także poprzez kolorystkę: kadr przedstawiający Josephine jest skąpany w odcieniach czerwieni i różu, natomiast kadr z Sylwią i Hankiem utrzymany jest w odcieniach błękitu (Fot. 189).

³³ W latach pięćdziesiątych Dominic Raines posługuje się swoim drugim imieniem – Hank, stąd pozorna niespójność personaliów w prologu.



Fot. 189 Dwie kontrastujące ze sobą sceny, wydobywające różnice między figurą *femme fatale*, a dziewczyny-odkupicielki.

Na poziomie fabuły i konstrukcji postaci kontrast między kobietami jest nader oczywisty: Sylvia realizuje model cierpiącej żony, która odkrywszy romans męża może jedynie rozpaczać, Josephine zaś to kusicielka odciągająca mężczyznę od domowego ogniska. Wkład Jo w rozpad tradycyjnej rodziny w szerszej perspektywie odczytywać można jako kontestację zastanego porządku społecznego. Jak wskazuje Sylvia Harvey, rodzina funkcjonuje w kulturze jako „jeden z ideologicznych kamieni węgielnych zachodniego społeczeństwa industrialnego”³⁴. Rodzina to „mikrokosmos zawierający w sobie wszelkie wzorce dominacji i poddania, charakterystyczne dla większego społeczeństwa”. Wreszcie, rodzina uosabia zbiór tradycyjnych wartości takich jak miłość względem rodziny, względem

³⁴ S. Harvey, *Woman's Place: The Absent Family of Film Noir*, [w:] *Women in Film Noir*, op. cit., s. 36.

ojca (odgrywającego rolę władcy), a wręcz względem kraju³⁵. Zamach na rodzinę jest zatem zamachem na fundamenty ideologiczne zachodniego (zwłaszcza amerykańskiego) społeczeństwa.

Do dalszych rozważań konieczne jest wyszczególnienie funkcji społecznych pełnionych przez rodzinę. Po pierwsze jest to zatem **reprodukcja i socjalizacja**, rozumiana jako nieodpłatna praca żony/matki polegająca na wychowaniu nowego członka społeczeństwa. W tym tradycyjnym modelu ojciec jest władcą, a dziecko pozostaje całkowicie zależne od woli swych rodziców – „metafora hierarchicznego i autorytarnego społeczeństwa”³⁶. Drugą funkcją jest realizacja **potrzeb seksualnych** w ściśle określonych ramach. Sposób ukazywania tego aspektu w kulturze ma paradoksalny charakter. W kinie lat czterdziestych i pięćdziesiątych, za sprawą wymogów cenzury, ekranowe pary będące ze sobą po ślubie zmuszone były spać w oddzielnych łóżkach, żeby nie budzić zgorszenia – „rodzina równocześnie legitymizuje i *maskuje* seksualność”³⁷. Trzecią funkcją jest realizowanie potrzeby **romantycznej miłości**, zmitologizowanej wręcz przez kinematografię. Spełniona miłość prowadzi do utworzenia „stabilnej instytucji małżeństwa”, natomiast brak owej miłości bądź jej destrukcja doprowadzić może do rozpadu rodziny – schemat ten jest domeną filmu *noir*³⁸.

Do rozpadu rodziny, a więc i systemu wartości, dochodzi w *Fatale* we wspomnianym wątku pozamałżeńskiego romansu Hanka. „W jakiś sposób planowanie oszustw, może nawet morderstwa.../ ...zdradzanie żony.../ ...przy niej wydawało się **romantyczne**”³⁹ – takie myśli towarzyszą Rainesowi podczas erotycznego zbliżenia z Josephine. Poszukiwanie spełnienia miłosnego poza instytucją rodziny prowadzi do katastrofalnych konsekwencji. Sylvia, pod nieobecność męża w domu, pada ofiarą kultu ścigającego Jo. Zostaje w brutalny sposób zamordowana, a jej dziecko wycięte z macicy matki. Gdy Hank po dłuższym czasie powraca do domu, jego rodzina już nie istnieje. Pozostający pod wpływem uroku Josephine mężczyzna nie jest w stanie nawet należycie przejść żałoby po bliskich: „Hank nie może nic na to poradzić. Jej [Josephine] widok łamie mu serce./ Zatraca się w marzeniach o ich nowym życiu, gdzieś w jakimś nowym mieście.../ Ale chciałby móc opłakiwać to, co utracił”⁴⁰ (Fot. 190). Znaczący jest również kontekst obyczajowy tego wątku, wynikający z osadzenia

³⁵ Ibidem.

³⁶ Ibidem, s. 37.

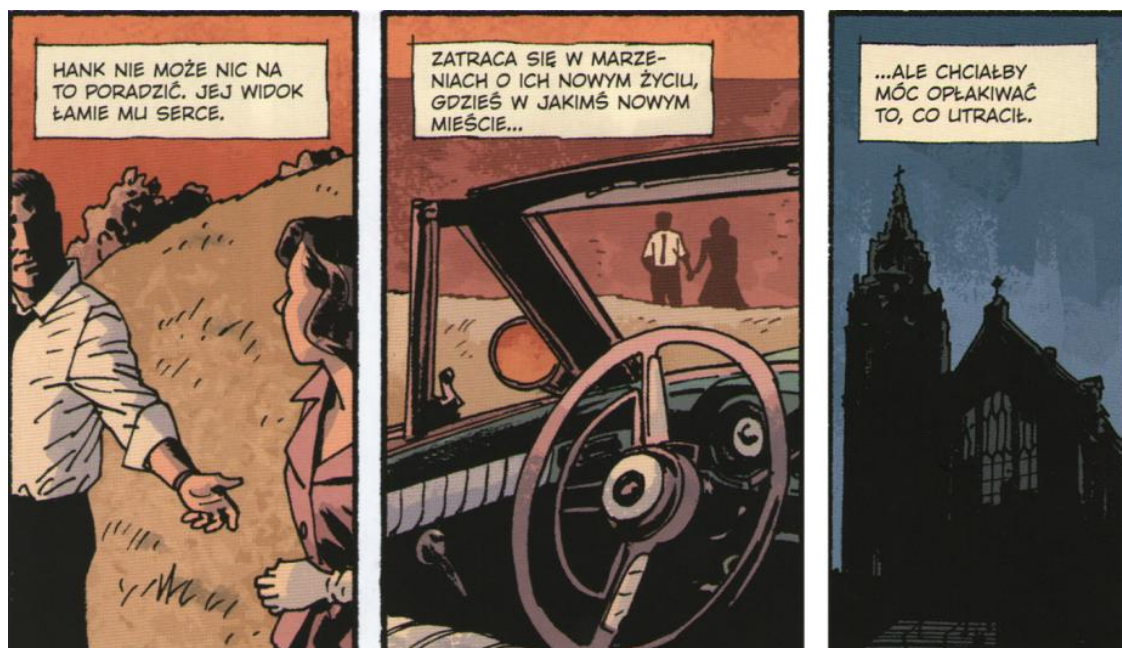
³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibidem.

³⁹ Zeszyt 2, s. 13, kadr 1.

⁴⁰ Zeszyt 5, s. 22, kadry 6–7 i s. 23 kadr 1.

akcji pierwszego tomu komiksu w Stanach Zjednoczonych lat pięćdziesiątych. Jest to bowiem dekada silnie zmitologizowana przez popkulturę oraz późniejszą politykę Ronalda Reagana, której dominującą cechą był konserwatyzm obyczajowy, poprzedzający erę rewolucji seksualnej lat sześćdziesiątych. Josephine, rozbijając modelową amerykańską rodzinę, niejako sprzeciwia się narzuconym przez społeczeństwo wzorcom życia rodzinnego i staje się zwiastunką nadchodzących zmian obyczajowych.



Fot. 190 Pozostający pod wpływem uroku *femme fatale* Hank nie może przejść żaloby po żonie i nienarodzonym dziecku.



Fot. 191 Wizualna reprezentacja izolacji bohaterki.

Protagonistka komiksowej serii reprezentuje typowe zagrożenie, jakie w filmie *noir* niesie za sobą kobieca seksualność. „Skupienie na sobie zamiast poświęcenia się mężczyźnie jest zazwyczaj grzechem pierworodnym kobiety w filmie *noir* oraz metaforą seksualności jako zagrożenia dla mężczyzny”⁴¹ – jest to bezpośrednia konsekwencja wspomnianych konserwatywnych, patriarchalnych norm obyczajowych. W *Fatale* „skupienie na sobie” przybiera dwie kluczowe postacie: realizowanie **potrzeby bliskości** oraz **potrzeb seksualnych**. Oba z tych pragnień są konsekwentnie tłumione przez Josephine, w obawie przed nadużywaniem swych nadprzyrodzonych mocy. Potrzeby Josephine znajdują ujście dopiero w tomie czwartym, w którym bohaterka traci pamięć. Nieświadoma istnienia swych mocy Jo nie tylko niemal od pierwszej chwili pozwala zbliżyć się do siebie emocjonalnie nowo poznanemu mężczyźnie, ale i z dużą swobodą podejmuje kontakty seksualne, zarówno z Lance’em, jak i z jego kolegą z zespołu. Jej zachowanie stoi w kontraście z postawą prezentowaną we wcześniejszych historiach, zwłaszcza z wydarzeniami z tomu drugiego. Josephine udaje się w nim na dobrowolną banicję: zamyka się w willi, gdzie ma u boku wyłącznie jedną kobietę (a zatem osobę niepodatną na jej urok), zatrudnioną jako pomoc domowa. Samotność Jo na poziomie wizualnym wydobywana jest poprzez liczne kadry przedstawiające bohaterkę wyglądającą przez okno, którego ramy przywodzą na myśl więzienne kraty (Fot. 191). Dopiero wyzbycie się narzuconej roli społecznej, które dokonuje się za sprawą utraty pamięci, pozwala dojść do głosu głęboko tłumionym potrzebom. Gdy w finale czwartego tomu Josephine odzyskuje wspomnienia, jedną z pierwszych myśli jest tęsknota za brakiem zahamowań emocjonalnych: „Od tak dawna nie pozwalała się nikomu dotykać./ Wciąż czuła na sobie jego dłonie. Samotność, do której przywykła, teraz ją przytłaczała”⁴². W świecie, w którym seksualność i emocje mogą realizować się jedynie w ściśle określonych ramach, nie ma miejsca dla kobiety bezrefleksyjnie podążającej za tymi potrzebami.

Spotkanie na swej drodze *femme fatale* niesie dla mężczyzn katastrofalne skutki w postaci nie tylko rozpadu już istniejącej rodziny, lecz także odebrania możliwości wchodzenia w jakiegokolwiek romantyczne relacje. Gdy Nicolas Lash, bohater interludiów serii, przypomina sobie, że w dzieciństwie zetknął się z Josephine, zaczyna się zastanawiać nad wpływem, jaki to spotkanie wywarło na całe jego dorosłe życie: „Zdaję sobie sprawę, że odkąd spotkałem Jo, nie myślałem o innych kobietach.../ Czy od tamtej pory skrywała się

⁴¹ J. Place, op. cit., s. 57.

⁴² Zeszyt 19, s. 6, kadry 4–5.

w mojej **podświadomości**?/ Czy to **dlatego** żaden z moich związków nie przetrwał dłużej?”⁴³. Fakt, iż moce Josephine wpływają nawet na kilkuletnich chłopców, jest szczególnie tragiczny. Przypadkowe spotkanie kobiety w Disneylandzie wpływa na całe dorosłe życie Wulfa, antagonisty tomu czwartego – niewinny chłopiec przeistacza się w seryjnego mordercę kobiet owładniętego obsesją odnalezienia Josephine. Najbardziej dramatyczna historia chłopięcej fascynacji urokiem *femme fatale* ujawniona zostaje w ostatnim tomie serii, o czym przyjdzie powiedzieć więcej w kontekście emancypacji głównej bohaterki.

Warto w tym miejscu wspomnieć o jeszcze jednej typowej konsekwencji spotkania na swej drodze *femme fatale*. Jak zostało wspomniane we wstępie niniejszych rozważań, w wyniku pościgu samochodowego, mającego miejsce w prologu, Nicolas Lash traci jedną z nóg. Kalectwo postaci męskiej jest motywem często pojawiającym się w filmach *noir* (por. *Podwójne ubezpieczenie*, *Dama z Szanghaju*), interpretowanym przez badaczy jako metafora impotencji⁴⁴. Figura *femme fatale* stanowi w tym kontekście „atrakcyjną metaforę mizoginistycznych lęków, które nawiedziły amerykańskie społeczeństwo tuż po zakończeniu II wojny światowej”⁴⁵. Mężczyzna powracający do domu z frontu mógł obawiać się nie tylko braku własnego miejsca w sfeminizowanym świecie, lecz także niemożności sprostanienia potrzebom seksualnym żony ze względu na odniesione na wojnie obrażenia psychiczne i fizyczne⁴⁶. W tym kontekście trwałe kalectwo Nicolasa, w które zaangażowana jest Josephine, odczytywać można jako ekwiwalent rany wojennej – wątek ten wpisuje się zatem w ramy noirowej konwencji. Co więcej, gdy bohater wdaje się w przelotny romans, tuż po upojnej nocy zostaje ogłuszony przez okazującą się oszustką kochankę przy pomocy własnej protezy (zeszyt ósmy). Upokorzenie Nicolasa, zostaje spotęgowane poprzez wykorzystanie przeciwko niemu jego niepełnosprawności przez atrakcyjną kobietę, które dokonuje się po akcie seksualnym – „mizoginistyczny lęk” okazuje się uzasadniony (Fot. 192).

Bycie przyczyną męskich tragedii staje się klątwą Josephine. W ostatnim tomie serii czytelnik dowiadyuje się, że bohaterka, nie mogąc znieść ciągłej konieczności bronięcia się przed męskim pożądaniem oraz wyrządzanych przez nią szkód, wielokrotnie popełniała samobójstwo i za każdym razem odradzała się na nowo. Podjęcie decyzji o każdym kolejnym akcie odebrania sobie życia stanowi desperacką, z góry skazaną na niepowodzenie próbę ucieczki od narzuconej roli społecznej.

⁴³ Zeszyt 8, s. 5, kadry 2–4.

⁴⁴ J. Place, op. cit., s. 42.

⁴⁵ R. Syska, *Panorama kontekstów amerykańskiego noir*, „Studia Filmoznawcze” 2010, t. 31, s. 39.

⁴⁶ Ibidem.



Fot. 192 Symboliczny atak kochanki na męskość Nicolasa.

5.3. Droga Josephine do uzyskania sprawczości

Wszystkie przywołane do tej pory konteksty składają się na obraz kobiety uwięzionej w ramach obyczajowej i filmowej konwencji. W świecie skupionym wokół mężczyzn kobieta może wpisać się w rolę (cierpiącej) oddanej żony i matki bądź sprowadzić na siebie zagładę, jeśli egoistycznie podąża za własnymi potrzebami. W klasycznie przeprowadzonej fabule filmu *noir* postać *femme fatale* zostaje ostatecznie ukarana za swoje przewinienia albo ocalona przez męskiego protagonistę⁴⁷. Ciągłość losów kobiet została wydobyta przez twórców *Fatale* poprzez umieszczenie w połowie serii (tom trzeci) dwóch historii o charakterze retardacyjnym. W zeszycie dwunastym czytelnik poznaje historię Mathildy – żyjącej w trzynastowiecznej Francji kobiety oskarżonej o paranie się czarną magią. Bohaterką kolejnego zeszytu, którego akcja rozgrywa się w dziewiętnastym wieku, jest Bonnie – wyjęta spod prawa kowbojka. Obie kobiety, ze względu na bycie ofiarami tej samej klątwy co Josephine, zmuszone są do życia na marginesie społeczeństwa. Fakt posiadania przez nie władzy nad mężczyznami sytuuje je w pozycji outsiderów, ukrywających się przed bohaterami męskimi, pragnącymi przejąć nad nimi kontrolę, a zatem przywrócić „naturalny” porządek rzeczy. Za pomocą obu tych historii Brubaker i Phillips zwracają uwagę czytelnika na mechanizmy wikłające kobietę w koło historii, z którego ciężko się wyrwać. Na poziomie wizualnym podobieństwo wszystkich czterech historii zaprezentowanych w tomie trzecim⁴⁸

⁴⁷ L. Mulvey, op. cit., s. 102.

⁴⁸ Oprócz historii Mathildy i Bonnie w tomie tym znajdują się dwie opowieści z życia Josephine, sięgające czasów początków klątwy i obrazujące proces osławiania nadprzyrodzonych mocy.

podkreślone jest poprzez identyczną kompozycję pierwszej strony każdej z tych mikronarracji: podział na dwa kadry, w proporcji 1:2, z których górny kadr przedstawia niebo i wychodzącą z poprzedniego kadru linię pionową (dym bądź linie napięcia), dolny zaś przedstawia rozległy krajobraz (Fot. 193)⁴⁹.

W komplementarnej pułapce tkwią bohaterowie męscy. Niemal każdy mężczyzna, który spotyka na swojej drodze Mathildę, Bonnie bądź Josephine, prędzej czy później zostaje zamordowany albo popada w obłęd. Znamienne w tym kontekście są słowa wypowiedziane przez podstarzałego Lance'a⁵⁰ do Nicolasa Lasha: „Myślisz, że jesteś **pierwszym facetem**, któremu spięrzyła życie?”⁵¹. Mężczyźni w *Fatale* są uwikłani w pułapkę utkaną z pożądania i wiecznego nienasycenia – dwóch czynników, które determinują w tym świecie relacje damsko-męskie i wykluczają szczęśliwe zakończenie dla obojga kochanków. Utworzenie modelowej rodziny wiązałoby się bowiem z koniecznością stłumienia popędów na rzecz życia w ściśle określonych ramach obyczajowych.

Warte odnotowania są momenty emancypacyjne w historiach poprzedniczek Josephine. Mathilda pada ofiarą wcześniejszej inkarnacji kultu ścigającego Jo. Sama obecność bohaterki sprowadza urok na mężczyzn z okolicznych wiosek: „Kobiety skarżyły się na nienasycone apetyty mężów.../ ...I na to, że w nocy budziły ich gorączkowe sny o kobiecie mieszkającej niedaleko skraju lasu”⁵². Kobięca seksualność ponownie portretowana jest jako zagrożenie dla tradycyjnej rodziny. Mathilda zostaje poddana inkwizycyjnym torturom i spalona na stosie (Fot. 194). Po kadrze ukazującym śmierć kobiety następuje wąski kadr spowity w czerni, symbolizujący odrodzenie, które dokona się w kolejnym kadrze⁵³ (Fot. 195). Mathilda odzyskuje sprawczość i dokonuje rzezi na swych oprawcach. Nagość bohaterki w scenach tortur konotuje seksualność – uwydatnia zarówno winę kobiety, jaką jest „obnoszenie się” ze swoją seksualnością, jak i perwersyjny wymiar torturowania jej przez grupę mężczyzn posiadających władzę. W kadrach przedstawiających rzeź dokonaną przez Mathildę nagość zostaje odarta z erotycznych skojarzeń, stając się metaforą odrodzenia, stanięcia w prawdzie i braku wstydu. Ostatni z tych czynników, choć dostrzegalny już w przywołanej scenie, zostaje uświadomiony przez bohaterkę dopiero w finale historii. Gdy kobieta ponownie dokonuje rzezi, w jej głowie pojawiają się

⁴⁹ W oryginalnym wydaniu w górnym kadrze znajduje się tytuł zeszytu. W wydaniu polskim tytuły umieszczono na sąsiedniej, białej stronie.

⁵⁰ Byłego członka zespołu grunge'owego z tomu czwartego.

⁵¹ Zeszyt 19, s. 22, kadr 4.

⁵² Zeszyt 12, s. 3, kadry 1–2.

⁵³ Zeszyt 12, s. 4, kadry 1–3.

następujące myśli: „Po raz pierwszy nie czuje wstydu. Jest wolna./ Wyzwolona./ Potężniejsza niż kiedykolwiek./ Ostatniego zabija samym spojrzeniem./ To przyjemne uczucie”⁵⁴.



Fot. 193 Zestawienie kadrów otwierających poszczególne zeszyty trzeciego tomu *Fatale*.

⁵⁴ Zeszyt 12, s. 22.



Fot. 194 Sposób obrazowania tortur nad Mathildą wydobywa ich erotyczny charakter.



Fot. 195 Mathilda odzyskująca kontrolę nad swoim życiem.

Brutalność i rządza mordu ogarniające kobietę w chwili odzyskania sprawczości korespondują z historią Josephine. W zeszytce dziesiątym Jo dopuszcza się masakry na członkach kultu. Towarzyszy jej wówczas poczucie winy z powodu satysfakcji, jaką daje jej krwawa zemsta: „Jo wstydziła się tego, ile radości sprawiały jej jego **wrzaski**.../ Tego, jak **łatwo** było nakłonić mężczyznę, by się zabił.../ Tego, jak **dobrze** było być wolną... swobodną...”⁵⁵. O ile wstyd przed dokonywaniem brutalnych aktów mordu jest w pełni

⁵⁵ Zeszyt 10, s. 15, kadry 7–9.

zrozumiały, o tyle poczucie winy z powodu uzyskania wolności i wpływu na własny los to brzemień zrozumiałe w pełni jedynie w kontekście cierpiętniczej roli przypisanej kobiecie w ramach konwencji filmu *noir*.

Historia Bonnie również ma wydźwięk emancypacyjny. Już sam fakt uczynienia bohaterki kowbojką dowodzącą grupą mężczyzn implikuje przyznanie sprawczości postaci kobiecej. We wstępie historii pada sugestia, że przejęcie dowodzenia nad męską gromadą możliwe jest dzięki nadprzyrodzonym mocom Bonnie: „Opanowała jednak **władzę**, jaką miała nad mężczyznami. **Crock i jego banda** słuchali się jej.../ ...Ale dawali jej spokój, gdy tego chciała”⁵⁶. Co więcej, to właśnie w tym zeszytu po raz pierwszy w całej serii podniesiony zostaje temat zagrożenia napaścią seksualną, będącą konsekwencją rozbudzenia przez klątwę najbardziej pierwotnych instynktów. W historii z zeszytu trzynastego są to jedynie dwa wymowne kadry, z których pierwszy przedstawia kąpiącą się nago w jeziorze Bonnie i podglądającego ją mężczyznę, drugi zaś – konsekwencję próby gwałtu: „Nie mogła kontrolować ich snów... Ani pragnień... Ale teraz już potrafiła dopilnować, by żaden z nich jej nie dotknął./ Ostatni, który próbował, powiesił się za to, co zrobił”⁵⁷ (Fot. 196).

Umiejętność podporządkowania męskich zachowań swej woli (w tym wypadku zmuszenie do popełnienia samobójstwa) staje się formą obrony przed męską agresją. Analogiczny wątek pojawia się w historii Josephine, w kolejnym tomie serii. Gdy bohaterka wchodzi w relację erotyczną z dwoma członkami zespołu muzycznego, wzbudza zazdrość w perkusiście – Skipie. Frustracja i fizyczne cierpienie wynikające z nieokiełznanego pożądania w połączeniu z niemożnością rozładowania tegoż napięcia doprowadzają mężczyznę do ataku na Josephine. Kobieta, nadal cierpiąca na amnezję, początkowo nie jest w stanie obronić się przed oprawcą. Dopiero po prawie dwóch stronach przedstawiających brutalną szarpaninę następuje przełom. Josephine (jeszcze nie w pełni świadomie) zamiera i z kamienną twarzą używa siły swej perswazji, aby zmusić Skipa do popełnienia samobójstwa poprzez zanurzenie głowy w sedesie⁵⁸ (Fot. 197). W obu przywołanych historiach wątek napaści seksualnej skorelowany jest ze wspomnianymi wcześniej wzorcami uległości i dominacji, tak charakterystycznymi dla konwencji filmu *noir*. Poprzez wykorzystanie fantastycznego wątku magicznego oddziaływania uroku osobistego kobiet na męskie żądze sytuacje przedstawione w *Fatale* zostają doprowadzone do ekstremum – mężczyźni opętani pożądaniem stają się bezmyślnymi bestiami. Twórcy komiksu, dając

⁵⁶ Zeszyt 13, s. 4, kadry 4–5.

⁵⁷ Zeszyt 13, s. 5, kadry 1–2.

⁵⁸ Zeszyt 17, s. 20–21 i 24.

swym bohaterkom narzędzie do obrony przed napaścią na tle seksualnym, przyznają im sprawczość i siłę w sytuacjach, w których w prawdziwym życiu kobiety są jej pozbawiane. Wątki te mają zatem charakter katartyczny, zwłaszcza zapewne, dla czytelniczek serii.



Fot. 196 Nadnaturalne moce Bonnie pozwalają jej uchronić się przed gwałtem.



Fot. 197 Josephine przejmująca kontrolę nad swoim oprawcą.

Warto w tym miejscu ponownie przywołać tezę o paradoksalności konstrukcji postaci kobiecych w filmie *noir*⁵⁹. Z jednej strony, bohaterkom kobiecym przypisana jest jedna z dwóch stereotypowych, archetypicznych ról, z drugiej zaś – przyznanie im sprawczości jest cechą wyróżniającą film *noir* spośród klasycznych hollywoodzkich konwencji filmowych. Helen Hanson wymienia film *noir* obok *female gothic films* (kobiecych filmów gotyckich) jako dwa nurty filmowe kontestujące typowe w latach czterdziestych przypisywanie sprawczości wyłącznie bohaterom męskim. W myśl teorii narratologicznej postaci to „podmioty zaangażowane w akcję, które posiadają sprawczość”⁶⁰, a sprawczość to „zdolność podmiotu do powodowania zdarzeń”⁶¹. Według tychże definicji każda postać, niezależnie od płci, posiada sprawczość. Formalne definicje stoją jednak w sprzeczności z faktycznym stanem kinematografii omawianego okresu:

Więc w gatunkach takich jak western, męsko-męskie i, co ważne, publiczne, konflikty są rozwiązywane przez działania bohatera, co prowadzi do rozwiązania, w którym cywilizowane wartości wyłaniają się z chaosu dziczy. Podobnie w filmach kryminalnych, prawo i porządek zostają przywrócone dzięki męskim czynnościom śledczym prowadzącym do transgresji. Definiowane przeważnie jako gatunki męskie, zarówno westerny, jak i filmy kryminalne postrzegane są jako podejmujące temat publicznych, a zatem „uniwersalnych”, trosk i przeciwstawiane są „prywatnym” troskom o dom, ognisko domowe i rodzinę, przypisywanym do gatunków adresowanych do kobiet⁶².

W ramach filmów *noir* i *female gothic films* postacie kobiece często „są stawiane w pozycji narracyjnej, która kwestionuje założenie sprawczości skorelowanej z płcią [męską]”, co pozwala wkroczyć tym postaciom w sferę publicznych konfliktów. Twórcy *Fatale* i w tym obszarze idą o krok dalej, osadzając akcję historii Bonnie w konwencji westernu – gatunku typowo męskocentrycznego oraz kończąc historię Josephine nie upadkiem bądź ocaleniem przez mężczyznę, lecz pełnoprawną emancypacją.

5.4 Emancypacja się dokonuje

W ostatnim tomie serii Josephine łączy siły z Nicolasem Lashem i przystępuje do finałowej konfrontacji z Bishopem, liderem ścigającej ją sekty. Protagonistka wychodzi z tego starcia zwycięsko i zdobywa upragnioną wolność. Proces sięgania po nią zaczyna się jednak

⁵⁹ J. Place, op. cit., s. 47.

⁶⁰ H.P. Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge 2002, s. 188.

⁶¹ Ibidem, s. 187.

⁶² H. Hanson, *Hollywood Heroines: Women in Film Noir and the Female Gothic Film*, London–New York 2007, s. XVIII.

o wiele wcześniej, a jego przebieg prześledzić można poprzez przyjrzenie się trzem komplementarnym sekwencjom rozgrywającym się nad oceanem.

Pierwsza z nich ma miejsce w tomie drugim. Josephine, w czasie swej dobrowolnej izolacji od mężczyzn, snuje opowieść o tym, co działo się z nią przez ostatnie lata. Jedno ze wspomnień dotyczy właśnie kontaktu z oceanem: „Ocean był jedyną rzeczą, której pragnęła, a której nie można było dostarczyć do domu./ Od czasu do czasu wyjeżdżała wieczorami.../ ...I pływała samotnie w blasku księżyca”⁶³. Trzy kadry przedstawiające Josephine pływającą w oceanicznych wodach wizualnie wyróżniają się spośród serii obrazów wchodzących w skład sekwencji wspomnień: są utrzymane w zimnej, niebieskiej kolorystyce konotującej samotność i kontrastującej z odcieniami żółci, brązu, czerwieni oraz zieleni w otaczających je kadrach (Fot. 198). Ocean symbolizuje pragnienie wolności, która – jak się wówczas wydaje – nigdy nie będzie w zasięgu Josephine ze względu na ciążącą nad nią klątwę. Owo pragnienie wybrzmiewa szczególnie głośno w tomie pierwszym, gdy Jo zwraca się do Waltera słowami: „Nie jesteś słaby, nie jesteś zły... Pozwól mi odejść... Zwróć mi **wolność**”⁶⁴. Na tym etapie historii odzyskanie władzy nad własnym życiem jawi się bohaterce jako uzależnione od działania mężczyzny. Warto w tym miejscu przywołać jeszcze jedną scenę z tomu drugiego, a mianowicie moment, gdy Jo wybiera się nad ocean wraz z Milesem. Kobieta moczy wówczas stopy w wodzie i zachęca partnera do tego samego, ten jednak odmawia⁶⁵ (Fot. 199). Niniejszą scenę odczytywać można jako *foreshadowing* finału serii, w którym Josephine zdobędzie upragnioną wolność, lecz u jej boku nie będzie żadnego mężczyzny.

Motyw oceanu powraca dopiero w ostatnim tomie serii, jednak wcześniej w historii Josephine następuje ważny zwrot fabularny. Zeszyt dwudziesty trzeci niemal w całości poświęcony jest zbliżeniu erotycznemu Jo i Nicolasa Lasha, któremu towarzyszy szokujące wyznanie bohaterki. Waga tego momentu wyrażona jest nie tylko poprzez treść, ale i formę serii obrazów. Trwająca szesnaście stron oniryczna sekwencja stanowi wiwisekcję psychiki Josephine, do której do tej pory żaden z bohaterów (ani czytelnik) nie miał w pełni dostępu. Utrzymywana konsekwentnie przez całą serię klasyczna komiksowa forma (podział na harmonijne, prostokątne kadry w obrębie strony) zostaje przełamana: sekwencje obrazów zajmują dwie strony, tworząc panoramę; poszczególne kadry są rozciągnięte, ich rama jest zauważalnie grubsza; rozstawienie kadrów względem siebie nawzajem i całej strony jest

⁶³ Zeszyt 6, s. 18, kadry 5–7.

⁶⁴ Zeszyt 4, s. 10, kadr 6.

⁶⁵ Zeszyt 8, s. 18, kadr 1.

chaotyczne; w tle przez większość czasu rozgrywa się scena miłosnego zbliżenia kochanków ukazana na tle kosmosu⁶⁶ (Fot. 200). Słowny opis nie jest w stanie w pełni oddać onirycznego charakteru całej sekwencji, z pewnością jednak mocno wyróżnia się ona wizualnie na tle reszty serii. W parze z estetyczną niezwykłością idzie fabularna doniosłość – jest to bowiem moment, w którym czytelnik nie tylko jest po raz pierwszy świadkiem rytuału, który doprowadził do śmierci i odrodzenia Josephine, lecz także dowiaduje się o istnieniu jej (i Dominica Rainesa) syna. W mrożącej krew w żyłach sekwencji okazuje się, że Willie również nie ustrzegł się przed wpływem uroku Josephine. Gdy w przypływie utraty kontroli nad swą żądzą chłopiec rzucił się na matkę, został umieszczony w szpitalu psychiatrycznym, gdzie popełnił samobójstwo – „Skoro nie mógł jej mieć, nie chciał niczego...”⁶⁷ (Fot. 201).



Fot. 198 Sekwencje pływania w oceanie wyróżniają się wizualnie.

⁶⁶ Zeszyt 23, s. 6–21.

⁶⁷ Zeszyt 23, s. 20.



Fot. 199 Josephine samotnie brodząca w wodzie.



Fot. 200 Oniryczna sekwencja dająca Nicolasowi (i czytelnikowi) wgląd w umysł Josephine.



Fot. 201 Sekwencja, w której zostaje wyjawiona największa trauma bohaterki: śmierć dziecka.



Fot. 202 Josephine podejmuje decyzję o konfrontacji z przeciwnościami.

Ujawnienie prawdy o tragicznie zmarłym dziecku stanowi przełom w historii Josephine. Oto bowiem kobieta, której przypisana została rola *femme fatale*, przyznaje się do bycia pogrążoną w żałobie matką. Wyznanie to odgrywa rolę terapeutyczną: dopiero stanięcie przed sobą w prawdzie o niemożności (s)pełnienia roli matki pozwala kobiecie wyrwać się z zakłętego kręgu powtarzania historii. Jest to szczególnie znaczące w kontekście archetypicznych ról przypisanych kobiecie w formule klasycznego filmu *noir*. Josephine nie może być równocześnie „mroczną kusicielką” i troskliwą matką. Dlatego właśnie tradycyjną rodzinę spotyka zagłada, sprowadzona przez *femme fatale*/matkę. Paradoksalnie, przyznanie się przed samą sobą do bycia uwikłaną w społecznie narzucony konstrukt kobiecości przynosi bohaterce katharsis.

Tuż po spędzeniu nocy z Nicolasem i wydaniu go w ręce kultu w roli przynęty, Josephine ponownie udaje się nad ocean. Bohaterka roni łzy nad losem mężczyzn, których skazała na potępienie, a następnie rozbiera się do naga, żeby pływać w bezkresnym akwenie. Woda konotuje w tej scenie oczyszczenie i odrodzenie, które dokonują się, gdy Jo rozlicza się przed samą sobą z przeszłością:

Przez dziesięciolecia blokowała w sobie poczucie winy.../ ...Ale odkąd ukazała Nickowi **prawdę**, nie czuła prawie nic więcej. Tylko to i smutek./ Stare wspomnienia kłębią się w jej umyśle... Tyle twarzy... Kobiet i mężczyzn, których zniszczyła.../ Tych, którzy umarli, by mogła żyć.../ Tych, którzy oszaleli od samego patrzenia na nią.../ I ta jedna twarz, której nigdy nie zapomniała... Jej syna⁶⁸.

Kreacja *femme fatale* okazuje się jedynie fasadą zbudowaną na fundamencie głęboko tłumionych emocji. Dopiero pozwolenie sobie na przeżycie bolesnych odczuć (złości, poczucia winy, smutku) pozwala Josephine w pełni przejść żałobę. Za zwięzły opis dotychczasowej sytuacji bohaterki mogłyby posłużyć myśli towarzyszące Dominicowi Rainesowi tuż po śmierci żony i nienarodzonego dziecka: „chciałby móc opłakiwać to, co utracił”. Hank, będąc pod wpływem uroku Josephine, nie miał nigdy możliwości rozliczenia się z przeszłością – Jo taką możliwość posiada. Opłkanie tego, co utracone, pozwala przejść katharsis, pogodzić się ze stratą i w konsekwencji odrodzić się na nowo.

Pływając wśród rekinów, Josephine rozmyśla nad swą sprawczością w obecnej sytuacji: „Jednak czuje, jak zmieniło jej się tętno.../ Jakby przepływała przez nią wielka fala usiłująca porwać ją ze sobą./ Przypomina sobie dni, gdy uciekała przed tą falą”⁶⁹. Następnie

⁶⁸ Zeszyt 24, s. 13, kadr 5, s. 14, kadry 1–5.

⁶⁹ Zeszyt 24, s. 16, kadry 2–4.

bohaterka przygotowuje się do ostatecznego starcia z siłami zła, kontynuując poprzednią myśl: „Ale nie będzie więcej uciekać./ Kłątwa tyle jej odebrała, a teraz ona zmusi ją do zabrania całej reszty.../ ...Po swojemu”⁷⁰ (Fot. 202). Otaczający Josephine krąg rekinów stanowi metaforę pułapki, w której uwięziona jest bohaterka bądź krążących wciąż wokół niej wygłodniałych mężczyzn. Jo najpierw pływa wśród nich swobodnie, nie przejmując się ich obecnością (pogodzenie z sytuacją, ale i kontrolowanie jej), aby po chwili zdecydowanym ruchem wypłynąć z kręgu (podjęcie działania). Poddanie się falom interpretować można jako pogodzenie się zarówno z przeszłością, której nie da się zmienić, jak i z narzuconą społecznie rolą *femme fatale*. Skonfrontowawszy się z nieprzyjemną prawdą, bohaterka zyskuje siłę do działania i ostatecznego zmierzenia się ze ścigającymi ją demonami na własnych warunkach.

W trakcie finałowej konfrontacji z Bishopem i jego akolitami, Josephine wciąga przeciwnika w pułapkę – rzuca klątwę na jego oczy (pełniące przez całą serię funkcję magicznego artefaktu) oraz składa na jego ustach pocałunek, w którym przekazuje mu cały ogrom swego cierpienia:

W głębi jego umysłu pojawia się ból... Wspomnienia bólu martwych ludzi.../ Jeden po drugim łamią się na drobne kawałki i dżgają go... Wszystkie **istnienia** zniszczone z jej powodu.../ Czuje ich upadek, **każdego** z nich... Jakby był jego własnym.../ Jakby jego duszę rozcinał **drut ostrzowy**...⁷¹.

Gdy pozbawiony mocy Bishop zadaje pytanie: „Coś ty mi zrobiła?”, Josephine odpowiada: „Dałam Ci swe serce... Jest **złamane**, wybacz”⁷². Magiczny rytuał jest fabularnym pretekstem do zdjęcia z bohaterki jarzma narzuconej roli. Jo wykorzystuje nagromadzone przez dziesięciolecia poczucie winy jako broń wymierzoną w mężczyznę, który przeistoczył ją w *femme fatale*.

Zakończenie historii mocno odbiega od standardowej fabuły filmu *noir*. Już sam fakt przyznania sprawczości postaci kobiecej w trakcie ostatecznej konfrontacji z siłami zła i uczynienie z bohatera męskiego przynęty jest zabiegiem nietypowym. Nadal jest to jednak zakończenie pozbawione pełnoprawnego happy endu. W epilogu czytelnik dowiaduje się bowiem, że choć Josephine udało się ocalić Nicolasa od śmierci, ten znajduje się w stanie wegetatywnym. Strona trzydziesta druga składa się z czarnej planszy: „Rok później” oraz serii niemal identycznych kadrów przedstawiających sparaliżowanego Lasha, do którego przemawia Jo, informując go o sukcesie komercyjnym książki autorstwa jego ojca

⁷⁰ Zeszyt 24, s. 17, kadry 1–3.

⁷¹ Zeszyt 24, s. 24, kadry 2–4, s. 25, kadr 1.

⁷² Zeszyt 25, s. 26, kadry 5–6.

chrzestnego (Fot. 203). Jest to przewrotny finał, w którym *femme fatale* równocześnie ratuje mężczyznę od śmierci i sprowadza na niego zagładę w postaci spędzenia reszty życia w niebycie. Gdyby Nicolas Lash był w stanie mówić, mógłby powtórzyć słowa Waltera Neffa, bohatera *Podwójnego ubezpieczenia*: „Zabijałem dla pieniędzy i dla dziewczyny. Nie zdobyłem ani pieniędzy, ani dziewczyny”.



Fot. 203 Gorzkie zakończenie historii Nicolasa Lasha.

Na dwóch końcowych stronach komiksu rozgrywa się ostatnia sekwencja nad oceanem (Fot. 204, Fot. 205). Jo, która w ciągu roku przeobraziła się w staruszkę, ogląda zachód słońca i podsumowuje swoje życie:

Josephine nigdy nie sądziła, że będzie staruszką, a co dopiero miłą starszą panią./ Ale jej to nie przeszkadza./ Zyskała upragnioną **niewidzialność**. Od dawna jej pragnęła... Ma jednak wyrzuty sumienia w związku z Nicolasem. Wkrótce przestanie go odwiedzać.../ Jej wewnętrzny zegar tyka coraz słabiej./ Myślała, że będzie się bać, kiedy uświadomi sobie, że koniec jest już blisko, ale tak się nie stało.

Zapomnienie... Niebyt.../ Brak czucia... I wspomnień... Powita to z ulgą./ Szum oceanu jest spokojny i regularny... Pulsuje w rytm obrotów Ziemi... I przyciągania wszechświata.../ To przypomina jej, jak jest **mała**... Jak **niewiele** znaczy ich ból... Znowu myśli o tym, co powiedział pielęgniarz.../ Stwierdza, że to ona ma szczęście, nie Nick. Bo to jej udało się **uciec**⁷³.



Fot. 204 Sekwencja kończąca komiks...

⁷³ Zeszyt 24, s. 33, kadr 5, s. 34, 35.



Fot. 205 ...Josephine pozbywa się piętna *femme fatale*.

Zachodzące słońce symbolizuje kres życia, do którego zbliża się bohaterka. Kadry są skąpane w odcieniach pomarańcza, co stanowi kontrast względem poprzednich sekwencji oceanicznych, zdominowanych przez odcienie błękitu, a także przywołuje skojarzenia z radością i energią życiową. Dochodzi tu zatem do swoistego paradoksu polegającego na skorelowaniu wydarzenia postrzeganego jako negatywne (starzenie się, śmierć)

z pozytywnymi, przeciwnymi odczuciami (chęć do życia, odrodzenie). Dzieje się tak, gdyż dla Josephine to właśnie możliwość starzenia się i odejścia ze świata przynosi długo oczekiwane ukojenie. Bohaterka podziwia zachód słońca samotnie, co symbolizuje wydostanie się spod wpływu mężczyzn. Towarzyszące jej myśli świadczą o pogodzeniu się z przeszłością – choć Josephine nadal zdaje sobie sprawę, ile bólu spowodowała przez całe swoje życie, uczucie to nie jest przytłaczające. Każdy z tych trzech elementów: **starość**, **niezależność od mężczyzn** oraz **brak winy**, nie przystaje do wizerunku *femme fatale*. Osiągnąwszy ten stan, Josephine uwalnia się od narzuconej roli, ostatecznie przełamując ramy konwencji filmu *noir*.

PODSUMOWANIE

Przeprowadzone badania realizują wstępne założenia pracy i pozwalają na przedstawienie trzech zasadniczych rodzajów ustaleń.

Po pierwsze, udało się wyszczególnić typowe elementy noirowej konwencji i przyporządkować każdy z nich do jednej z trzech zbiorczych kategorii. Liczne przykłady filmowe stanowią dowód powtarzalności wskazanych motywów. Wszystkie wyodrębnione elementy składają się na konwencję filmową, którą charakteryzuje ostentacyjne zerwanie z regułami klasycznego kryminału, uczynienie nastroju dominantą artystyczną oraz forsowanie pesymistycznej wizji powojennego świata jako rzeczywistości pozbawionej nadziei.

Po drugie, przeanalizowane zostały związki między językiem filmu a językiem komiksu. Wskazałam okoliczności, które wpłynęły na wykształcenie się podobnego repertuaru właściwości i środków wyrazu w obu badanych mediach. Pozwoliło to wykazać, że film i komiks posiadają wiele cech wspólnych, które ułatwiają proces adaptacji danej konwencji filmowej na język komiksu. Ponadto wyszczególniłam kluczowe mechanizmy różnicujące oba media. Wskazałam zarówno elementy komiksowego języka, które można uznać za bezpośredni odpowiednik filmowych środków wyrazu, jak i mniej oczywiste ekwiwalenty filmowych technik.

Po trzecie zaś, przeprowadzone analizy wybranych noirowych komiksów ukazują różnorodność praktyk związanych z realizacją filmowej konwencji na rynku wydawniczym. Zgodnie z przyjętymi założeniami, możliwe stało się wskazanie zarówno aspektów, w obrębie których twórcy komiksów powielają filmowe rozwiązania, jak i elementów nowatorskich.

Do pierwszej z grup należy zaliczyć wyraźną typizację postaci. Detektyw i *femme fatale* to typy bohaterów rozpoznawalne od pierwszej sceny dzięki wykorzystaniu przez twórców czytelnej ikonografii (elementy ubioru, czynność palenia papierosów). W przypadku postaci detektywa wystarczająca okazuje się już sama narracja interpretatywna, jak ma to miejsce w przypadku komiksu *Blacksad*. W aż dwóch z trzech badanych komiksów *femme fatale* po raz pierwszy pojawia się jako postać skryta w cieniu (*Sokół maltański*, *Fatale*). W *Blacksadzie* kilkakrotnie pierwszą wskazówką na temat tożsamości postaci kobiecej jest zastosowanie *male gaze* – niekiedy trop ten okazuje się jednak mylący. W tej samej serii odnaleźć można także przykład fragmentaryzacji kobiecego ciała poprzez zabieg analogiczny do filmowego ujęcia z punktu widzenia bohatera (*Arktyczni*).

Chętnie wykorzystywanym w noirowych komiksach rozwiązaniem okazuje się narracja homodiegetyczna. W *Blacksadzie* jest ona stosowana przez niemal całą serię (narracja interpretatywna, pierwszoosobowa). W *Fatale* ten typ narracji występuje jedynie w interludiach z udziałem Nicholasa Lasha, w retrospekcjach zaś wykorzystywany jest jej odpowiednik – narracja trzecioosobowa, oddająca perspektywę aktualnie centralnej postaci.

Najwięcej bezpośrednich zapożyczeń z filmów *noir* w badanych komiksach dostrzec można w warstwie wizualnej – zarówno w sferze ikonografii, jak i kadrowania. Wielokrotnie powracają motywy wizualne takie jak metafory izolacji, deszcz czy sugestywny światłocień. Ostatni z tych elementów zwraca szczególną uwagę w *Sokole maltańskim*, w którym wielokrotnie postacie są przedstawiane jako czarne sylwetki. Choć dziś jest to zabieg uznawany za konwencjonalny dla filmu *noir*, nie był on tak powszechny w 1946 roku. Co więcej, publikacja komiksu przypada na rok przed premierą *Damy z Szanghaju*, z której pochodzi najbardziej znany przykład zastosowania oświetlenia tylnego w klasycznym nurcie *noir*. Innym zabiegiem, powielającym filmowe rozwiązania, jest wykorzystanie typowej dla kina *noir* metafory impotencji bohatera męskiego w *Fatale*. W aspekcie kadrowania zauważalne są noirowe przekrzywienia kadru (*dutch angle*), zwłaszcza w scenach akcji i momentach szczególnie dramatycznych (jak np. znalezienie zwłok w *Blacksadzie*). Twórcy komiksów korzystają również z sugestywnych zmian parametrów kadrowania w obrębie jednej sceny (sekwencja cmentarna w *Blacksadzie*) oraz stosują ujęcia z niskiego i wysokiego kąta w funkcji symbolicznej (finałowe sceny *Sokoła maltańskiego*, konfrontacja z przeciwnikiem w *Pośród cieni* czy sceny erotyczne w *Fatale*, w których akcentowana jest dominacja kobiety nad partnerem).

Ostatnim odtwórczym elementem jest wykorzystywanie filmowych cytatów. Twórcy analizowanych komiksów odwołują się w swoich pracach do takich klasyków *noir* jak: *Wielki sen*, *Sokół maltański*, *Chinatown*, *Bulwar Zachodzącego Słońca*, *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* czy *Śmiertelny pocałunek*.

Szczególnie interesujące okazują się aspekty świadczące o wkładzie twórców komiksów w rozwój noirowej konwencji. W pierwszej kolejności należy zwrócić uwagę na fakt, iż we współczesnych komiksach charakterystyka silnie skonwencjonalizowanych postaci jest znacząco pogłębiona względem klasycznych filmów *noir*. W najstarszym z badanych komiksów (*Sokole maltańskim*) bohaterowie są raczej typami postaci niż ludźmi z krwi i kości. W *Blacksadzie* natomiast detektyw został wzbogacony o głębszy rys charakterologiczny poprzez ukazanie jego stopniowego otwierania się na ludzi i sięgania po pomoc. Twórcy komiksu prezentują również rewizjonistyczne względem klasycznych filmów

noir podejście do postaci kobiecych: wiele z nich posiada większą głębię psychologiczną niż bohaterki klasycznego kina hollywoodzkiego, niektóre zaś okazują się „fałszywymi” *femme fatale*. Ta sama zależność dostrzegalna jest na przykładzie antagonistów. Pierwsza intuicja czytelnika (oparta na wyglądzie postaci, ikonografii i sposobie kadrowania) nierzadko okazuje się błędna, co dobrze oddaje noirową zasadę braku prostej binarności w świecie przedstawionym. Ciekawym przykładem balansowania twórców między typizacją a pogłębioną charakterystyką jest seria *Fatale*. Choć bohaterka od początku kodowana jest jako niezwykle atrakcyjna i destrukcyjna kobieta, a w sposobie obrazowania jej dominuje *male gaze*, czytelnik niemal od początku ma wgląd w jej psychikę. W ramach fabuły zaś Josephine stopniowo pozyskuje coraz większą sprawczość, by w finale serii dokonać pełnoprawnej emancypacji (wyrwanie się z roli *femme fatale*), co należy uznać za nietypowe rozwiązanie fabularne.

W aspekcie fabuły i konstrukcji świata przedstawionego najciekawszy badawczo okazuje się komiks *Blacksad*. Twórcy wielokrotnie prezentują w nim rewizjonistyczne spojrzenie na wydarzenia z historii USA, które nie są przedstawiane w tak czarno-białych barwach jak w klasycznych noirowych filmach, pozostających pod wpływem Kodeksu Haysa. Co więcej, charakterystyczna dla konwencji pesymistyczna wymowa przełamywana jest przez elementy humorystyczne oraz skupienie na rozwijających się przyjacielskich i romantycznych relacjach między postaciami. Zmiana dostrzegalna jest również w aspekcie doboru miejsca akcji. Choć większość historii z serii *Blacksad* rozgrywa się w Nowym Jorku, twórcy sięgają czasem po mniej oczywiste konteksty, takie jak osadzenie akcji w Nowym Orleanie (podobnie jak ma to miejsce w neo-noirowym *Harrym Angelu*) czy podróż przez USA przywodząca na myśl kino drogi.

Wśród nowatorskich rozwiązań wizualnych wymienić należy podział na kadry w obrębie jednej sceny w celu fragmentaryzacji kobiecego ciała, którego kilka przykładów odnaleźć można w *Fatale*. Wykorzystanie techniki typowej dla języka komiksu okazuje się czytelnym odpowiednikiem czysto filmowego zabiegu opartego na ruchu kamery. Uwagę zwraca również kreatywne liternictwo w tytułach rozdziałów komiksowego *Sokoła maltańskiego*, oddające sens danego tytułu na poziomie wizualnym. Zabieg ten jest bliski idei teatralizacji przestrzeni i wizualizacji atmosfery, którą noirowi twórcy wywiedli z ekspresjonizmu filmowego. Najbardziej kreatywnym pod względem estetycznym spośród badanych komiksów okazuje się *The Flitcraft Parable* – krótka historia stanowiąca adaptację zaledwie fragmentu powieści Dashiella Hammetta. Twórca kilkakrotnie wykorzystuje motyw spadającej belki konstrukcyjnej w sposób symboliczny (uderzający o ziemię piorun, deska

jako symbol fatum ciężącego nad bohaterem). Tekstura papieru i ubiór postaci nadaje opowieści pulpowego klimatu, zaś inspiracja wyglądem autentycznych osób i miejsc, z którymi związany był autor *Sokoła maltańskiego*, powoduje zatarcie granicy między życiem a twórczością Hammetta.

Przeprowadzone badania pozwoliły dowieść, że komiks z łatwością jest w stanie oddać cechy filmowej konwencji. Choć w przeszłości techniki wykorzystywane przez twórców komiksów były raczej zachowawcze, współcześnie wskazać można przykłady (niekiedy niezwykle) kreatywnego wykorzystania właściwości medium do wyrażenia filmowych treści. Równocześnie komiks zachowuje swoją odrębność jako dziedzina sztuki – nie stara się jedynie imitować, lecz szuka własnego języka, czerpiąc z dokonań kinematografii i kreatywnie je przetwarzając. Mnogość i różnorodność noirowych komiksów na współczesnym rynku wydawniczym, na którą zwróciłam uwagę w jednym z rozdziałów, zachęca do dalszej eksploracji zjawiska przenikania filmowej konwencji do medium komiksu i poszukiwania coraz bardziej kreatywnych jej przetworzeń.

BIBLIOGRAFIA

Literatura podmiotu:

- Brubaker Ed, Phillips Sean, *Fatale. Śmierć podąża za mną*, tłum. Lipski Robert, Warszawa 2017.
- Brubaker Ed, Phillips Sean, *Fatale. Diabelski interes*, tłum. Lipski Robert, Warszawa 2015.
- Brubaker Ed, Phillips Sean, *Fatale. Na zachód od piekła*, tłum. Lipski Robert, Warszawa 2015.
- Brubaker Ed, Phillips Sean, *Fatale. Modlitwa o deszcz*, tłum. Lipski Robert, Warszawa 2016.
- Brubaker Ed, Phillips Sean, *Fatale. Klątwa dla demona*, tłum. Lipski Robert, Warszawa 2016.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Pośród cieni*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2020.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Arktyczni*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2021.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Czerwona dusza*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2020.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Piekło, spokój*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2021.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Amarillo*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2021.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Upadek, część pierwsza*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2021.
- Díaz Canales Juan, Guarnido Juanjo, *Blacksad. Upadek, część druga*, tłum. Jabłczyńska Joanna, Warszawa 2023.
- Hammett Dashiell, *Sokół maltański*, tłum. Gałazka Tomasz S., Warszawa 2023.
- McKay David, Willard Rodlow, *The Maltese Falcon*, Philadelphia, 1946.
- Shaw Stan, *The Flitcraft Parable*, <https://drawstanley.blogspot.com/2009/05/hey-kids-comics-flitcraft-parable.html> [dostęp: 05.03.2026].

Literatura przedmiotu:

- Abbott H. Porter, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge 2002.
- Anderson John, *The World of the Maltese Falcon*, „Southwest Review”, Summer 1988, Vol. 73, No. 3 (Summer 1988), s. 376-397.
- Arnett Robert, *Neo-Noir as Post-Classical Hollywood Cinema*, Cham 2020.
- Arnheim Rudolf, *Film i rzeczywistość*, [w:] Arnheim Rudolf, *Film jako sztuka*, tłum. Wertenstein Wanda, Warszawa 1961.
- Bazin André, *Ontologia obrazu fotograficznego*, [w:] Bazin André, *Film i rzeczywistość*, tłum. Michałek Bolesław, Warszawa 1963.
- Birek Wojciech, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014.
- Bobowski Sławomir, *Film noir – repetytorium (zamiast wstępu)*, „Studia Filmoznawcze” 2010, nr 31, s. 5–20.
- Borde Raymond, Chaumeton Etienne, *A Panorama of American Film Noir (1941–1953)*, San Francisco 2002.
- Bordwell David, Thompson Kristin, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. Rosińska Bogna, Warszawa 2021.
- Broe Dennis, *Class, Crime and Film Noir: Labor, the Fugitive Outsider, and the Anti-Authoritarian Tradition*, „Social Justice” 2003, 30/1, s. 22–41.
- Bruhn Jørgen, *Intermedial studies* [w:] Bruhn Jørgen, Schirrmacher Beate, *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*, Routledge, Abingdon, Oxon 2022.
- Carrier David, *The Aesthetics of Comics*, Pittsburgh, Pennsylvania 2014.
- Cywjan Jurij, *Film awangardowy lat dwudziestych. O doktrynalnym układzie tekstów*, tłum. Rosiak Małgorzata, „Kino” 1988, nr 11, s. 24–28.
- Czaja Justyna, *Gdyby Chandler potrafił rysować... O komiksie inspirowanym czarnym kryminałem*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2005, nr 5–6, s. 165–172.
- Czaja Justyna, *Na skrzyżowaniu tekstowych światów – o powieściach graficznych inspirowanych czarnym kryminałem*, [w:] *Powieść graficzna. Wprowadzenie*, red. Konefał Sebastian Jakub, Szyłak Jerzy, Poznań–Warszawa 2023.
- Czaja Justyna, *Prywatne śledztwo współczesnego czytelnika: na tropie intertekstualności w komiksowej opowieści detektywistycznej*, [w:] *Komiks w dobie postmodernizmu: o tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach*, red. Skrzypczyk Krzysztof, Łódź 2005.

- Domsch Sebastian, Winsor McCay: „*Little Nemo in Slumberland*”, [w:] *Handbook of Comics and Graphic Narratives*, red. Domsch Sebastian, Hassler-Forest Dan, Vanderbeke Dirk, Berlin 2021.
- Dyer Richard, *Four Films of Lana Turner*, „Movie” 1977/78, nr 25, s. 79–112.
- Eisner Will, *Comics and Sequential Art*, New York 2008.
- Fabiś Piotr, *Zawsze błędzić pośród wiatrów. Analiza strukturalna westernu*, Poznań 2020.
- Fiłonowicz Adrianna, *Intermedialność Jane Austen. Filmowe i telewizyjne adaptacje Dumy i uprzedzenia*, rozprawa doktorska, Poznań 2024.
- Gates Phillipa, *The Three Sam Spades: Shifting Model of American masculinity in the Three Films of the Maltese Falcon*, „Framework: The Journal of Cinema and Media”, Volume 49, Number 1, Spring 2008, s. 7–26.
- Gąsowski Paweł, *Wprowadzanie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.
- Gledhill Christine, *Klute 1: A Contemporary Film Noir and Feminist Criticism*, [w:] *Women in Film Noir*, red. Kaplan E. Ann, London 2019.
- Groensteen Thierry, *The System of Comics*, tłum. Beaty Bart, Nguyen Nick, Jackson 2007.
- Hanley Jane, *Noir justice: Law, crime and morality in Díaz Canales and Guarnido's Blacksad: Somewhere within the shadows and Artic-nation*, „Law Text Culture”, 2012, vol. 16, s. 379–410.
- Hanson Helen, *Hollywood Heroines: Women in Film Noir and the Female Gothic Film*, London–New York 2007.
- Harvey Sylvia, *Woman's Place: The Absent Family of Film Noir*, [w:] *Women in Film Noir*, red. Kaplan E. Ann, London 2019.
- Hendrykowski Marek, *Głębia ostrości, Konwencja filmowa, Match cut, Screwball comedy, Slapstick* [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.
- Horsley Lee, *Twentieth-century Crime Fiction*, Oxford 2005.
- Irwin John T., *Unless the Threat of Death Is Behind Them. Hard-Boiled Fiction and Film Noir*, Baltimore 2006.
- Katafiasz Olga, *Impresjonizm*, [w:] Katafiasz Olga, Wojnicka Joanna, *Słownik wiedzy o filmie*, Bielsko-Biała 2005.
- Kempna-Pieniążek Magdalena, *Neo-noir. Ciemne zwierciadło czasów kryzysu*, Katowice 2015.

- Kłys Tomasz, *Ekspresjonizm*, [w:] *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, red.: Lubelski Tadeusz, Sowińska Iwona, Syska Rafał, Kraków 2012.
- Kolasińska-Pasterczyk Iwona, *Francuska szkoła impresjonistyczna*, [w:] *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, red. Lubelski Tadeusz, Sowińska Iwona, Syska Rafał, Kraków 2012.
- Kovács András Bálint, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950–1980*, Chicago 2007.
- Kracauer Siegfried, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tłum. Wertenstein Wanda, Gdańsk 2008.
- Kreuzer Helmut, *Arten der Literaturadaption*, [w:] *Literaturverfilmung*, red. Gast Walter, Bamberg 1981.
- Książek-Konicka Hanna, *Semiotyka i film*, Wrocław 1980.
- Leprohon Pierre, *Film francuski (1895–1945)*, tłum. Turbiakowa Zofia, Warszawa 1957.
- Leroy Fabrice, *Back to Black: Jules Feiffer's Noir Trilogy*, New Brunswick 2025.
- Ludwig Logan, *Moving Panels. Translating Comics to Film*, Edwardsville 2015.
- Lyons James, „*It Rhymes with Lust*”. *The Twisted History of Noir Comics*, [w:] Spicer Andrew, Hanson Helen, *A Companion to Film Noir*, Chichester, Malden, 2013.
- Łotman Jurij, *Semiotyka filmu*, tłum. Faryno Jerzy, Miczka Tadeusz, Warszawa 1983.
- Marks Laura U., *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham 2000.
- Marling William, *The American Roman Noir. Hammett, Cain and Chandler*, Athens, 1995.
- Martin Angela, *'Gild Didn't Do Any of Those Things You've Been Losing Sleep Over!': The Central Women of 40s Film Noirs*, [w:] *Women in Film Noir*, red. Kaplan E. Ann, London 2019.
- McCloud Scott, *Zrozumieć komiks*, tłum. Błazejczyk Michał, Warszawa 2015.
- Metz Christian, *Film Language: A Semiotics of The Cinema*, New York, 1974
- Miller Frank, *The Interviews 1981–2003*, Seattle 2003.
- Moliterni Claude, *Narrative technique*, „Graphics” 1972/1973, nr 159, s. 26–43.
- Mooney William H., *Dashiell Hammett and the Movies*, New Brunswick, New Jersey, London, 2014.

- Morton Drew, *Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Strips and Film*, „Animation: An Interdisciplinary Journal” 5(3), 2010, s. 295–312.
- *Mówi Chandler*, red. Gardiner Dorothy, Walker Kathrine Sorley, tłum. Budrewicz Ewa, Warszawa 1983.
- Mulvey Laura, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, tłum. Mach Jolanta, [w:] *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. Helman Alicja, Kraków 1992.
- Naremore James, *More Than Night. Film Noir in Its Contexts*, Berkeley 2008.
- Ostaszewski Jacek, *Montaż wewnątrz kadrowy*, [w:] *Słownik filmu*, red. Syska Rafał, Kraków 2010.
- Pigulak Joanna, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022.
- Place Janey, *Women in Film Noir*, [w:] *Women in Film Noir*, red. Kaplan E. Ann, London 2019.
- Płażewski Jerzy, *Język filmu*, Warszawa 1982.
- Przybyła Wojciech, *Kulturowa semantyka motywu zwierząt*, „Teksty Drugie” 2011, nr 3, s. 238–252.
- Sammon Paul M., *Future Noir: the Making of Blade Runner*, New York 1996.
- Schrader Paul, *Uwagi o filmie noir*, tłum. Bobowski Kordian, „Studia Filmoznawcze” 2010, nr 31, s.5–20.
- Short Sue, *Darkness Calls: A Critical Investigation of Neo-Noir*, Basingstoke 2019.
- Sobchack Vivian, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton 1992.
- Spedicato Eugenio, *Literatur auf dem Leinwand am Beispiel von Luchino Viscontis „Morte a Venezia”*, Würzburg 2008.
- Stasiewicz Piotr, *Sześć odcieni czerni. Szkice o klasykach powieści noir*, Kraków 2021.
- Syska Rafał, *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków 2003.
- Syska Rafał, *Film noir*, [w:] *Historia kina. Tom 2. Kino klasyczne*, red.: Lubelski Tadeusz, Sowińska Iwona, Syska Rafał, Kraków 2011.
- Syska Rafał, *Panorama kontekstów amerykańskiego noir*, „Studia Filmoznawcze” 2010, t. 31, s. 23–51.
- Szyłak Jerzy, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.
- Szyłak Jerzy, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998.

- Szyłak Jerzy, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- Toeplitz Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu: próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985.
- Traczyk Michał, *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016.
- Trucks Rob, *The Pleasure of Influence: Conversations With American Male Fiction Writers*, West Lafayette, Indiana 2002.
- Xie Yaochen, *Hemingway's Language Style and Writing Techniques in „The Old Man and a Sea”*, „English Learning Teaching”, Vol. 1, No. 2, December 2008, s. 156–158.
- Wager Jans B., *Dames in the Driver's Seat: Rereading Film Noir*, Austin 2005.
- Wagner Geoffrey, *The Novel and the Cinema*, London 1975.
- Wiesing Lambert, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, tłum. Krzemieniowa Krystyna, Warszawa 2012.
- Włodek Patrycja, *„Świat był przemoczoną pustką”. Czarny kryminał Raymonda Chandlera w literaturze i filmie*, Kraków 2015.
- Włodek Patrycja, *Wszystko noir? O inspiracjach i wariantach – życie po życiu filmu noir*, Kraków 2022.
- Zarzecki Krzysztof, *Posłowie* [w:] D. Hammett, *Sokół maltański*, tłum. Niepokólczycki Wojciech, Warszawa 2006.
- Żaglewski Tomasz, *Gdy film udaje komiks – o przenikaniu się języków wizualnych*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. Czaja Justyna, Traczyk Michał, Poznań 2016.
- Żyto Kamila, *Film noir i kino braci Coen*, Łódź 2017.

FILMOGRAFIA

Filmy noir z okresu klasycznego (1941–1958):

- *Asfaltowa dżungla* (reż. John Huston, 1950)
- *Błękitna dalia* (reż. George Marshall, 1946)
- *Bulwar Zachodzącego Słońca* (reż. Billy Wilder, 1950)
- *Dama z Szanghaju* (reż. Orson Welles, 1947)
- *Dotyk zła* (reż. Orson Wellesa, 1958).
- *Gasnący płomień* (reż. George Cukor, 1944)
- *Gilda* (reż. Charles Vidor, 1946)
- *Lady in the Lake* (reż. Robert Montgomery, 1947)
- *Laura* (reż. Otto Preminger, 1944)
- *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (reż. Tay Garnett, 1946)
- *Mieć i nie mieć* (reż. Howard Hawks, 1944)
- *Mildred Pierce* (reż. Michael Curtiz, 1945)
- *Mroczne przejście* (reż. Delmer Daves, 1947)
- *Mroczne zwierciadło* (reż. Robert Siodmak, 1946)
- *Nightmare Alley* (reż. Edmund Goulding, 1947)
- *Panika na ulicach* (reż. Elia Kazan, 1950)
- *Podwójne ubezpieczenie* (reż. Billy Wilder, 1944)
- *Przepraszam, pomyłka* (reż. Anatole Litvak, 1948)
- *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941)
- *Stracony weekend* (reż. Billy Wilder, 1945)
- *Śmiertelny pocałunek* (reż. Robert Aldrich, 1955)
- *Wielki sen* (reż. Howard Hawks, 1946).
- *Zabójcy* (reż. Robert Siodmak, 1946)
- *Zmarły w chwili przybycia* (reż. Rudolph Maté, 1949)
- *Zostaw ją niebiosom* (reż. John M. Stahl, 1945)
- *Żegnaj, laleczko* (reż. Edward Dmytryk, 1944)

Inne przywołane filmy:

- *Bękarty wojny* (reż. Quentin Tarantino, 2009)
- *Blade Runner 2049* (reż. Denis Villeneuve, 2017)
- *Chinatown* (reż. Roman Polański, 1974)
- *Czerwona oberża* (reż. Jean Epstein, 1922)
- *Do utraty tchu* (reż. Jean-Luc Godard, 1960)
- *Doktor Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1922)
- *Dźwięki muzyki* (reż. Robert Wise, 1965)
- *Fargo* (reż. Ethan i Joel Coen, 1996).
- *Gabinet doktora Caligari* (reż. Robert Wiene, 1919)
- *Gabinet figur woskowych* (reż. Leo Birinsky, Paul Leni, 1924)
- *Genuine* (reż. Robert Wiene, 1920)
- *Gertie the Dinosaur* (reż. Winsor McKay, 1914)
- *Gliniarz* (reż. Jean-Pierre Melville, 1972)
- *Golem* (reż. Paul Wegener, Carl Boese, 1920)
- *Harry Angel* (reż. Alan Parker, 1987)
- *High Sierra* (reż. Raoul Walsh, 1941)
- *Kiss Kiss Bang Bang* (reż. Shane Black, 2005)
- *Kobieta znikąd* (reż. Louis Delluc, 1922)
- *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (reż. Bob Rafelson, 1981)
- *Little Nemo* (reż. Winsor McKay, 1911)
- *Łowca androidów* (reż. Ridley Scott, 1982)
- *M – Morderca* (reż. Fritz Lang, 1931)
- *Metropolis* (reż. Fritz Lang, 1926)
- *Milczenie* (reż. Louis Delluc, 1920)
- *Mroczne miasto* (reż. Alex Proyas, 1998)
- *Nice Guys. Równi goście* (reż. Shane Black, 2016)
- *Nosferatu – symfonia grozy* (reż. F. W. Murnau, 1922)
- *Nowa książka* (reż. Zbigniew Rybczyński, 1975)
- *Obywatel Kane* (reż. Orson Welles, 1941)
- *Od poranka do północy* (reż. Karl-Heinz Martin, 1920)
- *Ostatniej nocy w Soho* (reż. Edgar Wright, 2021)

- *Papieros* (reż. Germaine Dulac, 1919)
- *Persepolis* (reż. Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007)
- *Powódź* (reż. Louis Delluc, 1924)
- *Requiem dla snu* (reż. Darren Aronofsky, 2000)
- *Samuraj* (reż. Jean-Pierre Melville, 1967)
- *Satan Met a Lady* (reż. William Dieterle, 1936)
- *Sin City* (reż. Robert Rodriguez, Frank Miller, 2005)
- *Sin City 2: Damulka warta grzechu* (reż. Robert Rodriguez, Frank Miller, 2014)
- *Sokół maltański* (reż. Roy Del Ruth, 1931)
- *Spider-Man: Poprzez multiwersum* (reż. Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson, 2023)
- *Spider-Man Uniwersum* (reż. Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018)
- *Student z Pragi* (reż. Stellan Rye, 1913)
- *Szczęki* (reż. Steven Spielberg, 1975)
- *Święto hiszpańskie* (reż. Germaine Dulac, 1920)
- *Taksówkarz* (reż. Martin Scorsese, 1976)
- *Terminator* (reż. James Cameron, 1984)
- *Testament doktora Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1933)
- *The Batman* (reż. Matt Reeves, 2022)
- *The Falcon Takes Over* (reż. Irving Reis, 1942)
- *The Sinking of Lusitania* (reż. Winsor McKay, 1918)
- *Trzeci człowiek* (reż. Carol Reed, 1949)
- *Upadek domu Usherów* (reż. Jean Epstein, 1928)
- *Uśmiechnięta pani Beudet* (reż. Germaine Dulac, 1922)
- *V jak Vendetta* Alana Moore'a (reż. James McTeigue, 2005)
- *W kręgu zła* (reż. Jean-Pierre Melville, 1970)
- *Watchmen: Strażnicy* (reż. Zack Snyder, 2009)
- *Wierne serce* (reż. Jean Epstein, 1923)
- *Wolny strzelec* (reż. Dan Gilroy, 2014)
- *Zwierzęta nocy* (reż. Tom Ford, 2016)
- *Żar ciała* (reż. Lawrence Kasdan, 1981)

SPIS ILUSTRACJI

- Fot. 1 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941)/ *Wielki sen* (reż. Howard Hawks, 1946).
- Fot. 2 *Podwójne ubezpieczenie* (reż. Billy Wilder, 1944).
- Fot. 3 *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (reż. Tay Garnett, 1946)
- Fot. 4 *Podwójne ubezpieczenie* (reż. Billy Wilder, 1944).
- Fot. 5 *Gilda* (reż. Charles Vidor, 1946).
- Fot. 6 *Dotyk zła* (reż. Orson Welles, 1958).
- Fot. 7 *Żegnaj, laleczko* (reż. Edward Dmytryk, 1944).
- Fot. 8 Ibidem.
- Fot. 9 *Mroczne przejście* (reż. Delmer Daves, 1947).
- Fot. 10 *Gilda* (reż. Charles Vidor, 1946).
- Fot. 11 *Dama z Szanghaju* (reż. Orson Welles, 1947).
- Fot. 12 *Mroczne zwierciadło* (reż. Robert Siodmak, 1946).
- Fot. 13 *Trzeci człowiek* (reż. Carol Reed, 1949).
- Fot. 14 *Dotyk zła* (reż. Orson Welles, 1958).
- Fot. 15 *Dama z Szanghaju* (reż. Orson Welles, 1947).
- Fot. 16 Ibidem.
- Fot. 17 *Mroczne zwierciadło* (reż. Robert Siodmak, 1946).
- Fot. 18 *Przepraszam, pomyłka* (reż. Anatole Litvak, 1948).
- Fot. 19 *Podwójne ubezpieczenie* (reż. Billy Wilder, 1944).
- Fot. 20 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941)
- Fot. 21 *L'arroseur* (Hermann Vogel, 1887).
- Fot. 22 *L'arroseur arrosé* (reż. Louis Lumière, Auguste Lumière, 1895).
- Fot. 23 *Karmienie dziecka* (reż. Louis Lumière, Auguste Lumière, 1895).
- Fot. 24 *Katzenjammer Kids* (Rudolph Dirks, 12.12.1897).
- Fot. 25 *The Yellow Kid* (Richard F. Outcault, 31.10.1897).
- Fot. 26 *Mister Invincible. Justice and Fresh Vegetables* (Pascal Jusselin, Burbank 2020).
- Fot. 27 *The Wicked + The Divine. Faustowska zagrywka* (Kieron Gillen, Jamie McKelvie, Matthew Wilson, Clayton Cowles, tłum. Piotr Czarnota, Warszawa 2017).
- Fot. 28 *She-Hulk: Law and Disorder Infinity Comic* (2022) #3 (Charles Soule, Iliana Jimenez, Javier Pulido).
- Fot. 29 *Nightwing. Skok w światło. Tom 1* (Tom Taylor, Bruno Redondo, tłum. Tomasz Sidorkiewicz, Warszawa 2023).

Fot. 30 *Doom Patrol. Tom 1* (Grant Morrison, Richard Case, John Nyberg, Scott Hanna, Dougie Braithwaite, Carlos Garzón, Daniel Vozzo, Michele Wolfman, Brian Bolland, Simon Bisley, Arnold Drake, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2019).

Fot. 31 *Zaćmienie* (Ed Brubaker, Sean Philips, tłum. Maria Lengren, Warszawa 2018).

Fot. 32 *Dla wspólnej korzyści* (Silvia Ziche) [w:] *Gigant Poleca. Amazońska pułapka* (tłum. Jacek Drewnowski, Tom CCXLIV [244], Warszawa 2023).

Fot. 33 *Pulp* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Maria Lendren, Warszawa 2020).

Fot. 34 Ibidem.

Fot. 35 *Pęknięte Jajo* (Klaudia Srul, Michalina Targosz, Poznań 2019).

Fot. 36 *Avengers: Krucjata dziecięca* (Allan Heinberg, Jim Cheung, Alan Davis, Olivier Coipel, tłum. Tomasz Sidorkiewicz, Warszawa 2016).

Fot. 37 Ibidem.

Fot. 38 *Little Sammy Sneeze* (Winsor McCay, 24.08.1905).

Fot. 39 *Klaustrofobia* (Marek Regner [w:] "Zeszyty Komiksowe" nr 5, Poznań 2016).

Fot. 40 *Requiem dla snu* (reż. Darren Aronofsky, 2000).

Fot. 41 *Szcżęki* (reż. Steven Spielberg, 1975).

Fot. 42 *Invincible. Tom 3* (Robert Kirkman, Ryan Ottley, Bill Crabtree, tłum. Agata Cieślak, Warszawa 2024).

Fot. 43 *Fatale. Śmierć podążyła za mną* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2017).

Fot. 44 *Y: Ostatni z mężczyzn. Tom 4* (Brian K. Vaughan, Pia Guerra, José Marzán, Goran Sudžuka, tłum. Krzysztof Uliszewski, Warszawa 2021).

Fot. 45 *Wounded. Skradzione lata* (Mikołaj Spionek Warszawa 2017).

Fot. 46 *Sandman. Dom lalki* (Neil Gaiman, Mike Dringenberg, Malcolm Jones, Chris Bachalo, Michael Zulli, Steve Parkhouse, Dave McKean, Sam Kieth, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2024).

Fot. 47 *Hawkeye. Kate Bishop* (Kelly Thompson, Leonardo Romero, Michael Walsh, Jordie Bellaire, Julian Totino Tedesco, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2021).

Fot. 48 Ibidem.

Fot. 49 *Bękart wojny* (reż. Quentin Tarantino, 2009).

Fot. 50 *Sandman. Dom lalki* (Neil Gaiman, Mike Dringenberg, Malcolm Jones, Chris Bachalo, Michael Zulli, Steve Parkhouse, Dave McKean, Sam Kieth, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2024).

Fot. 51 *Doom Patrol. Tom 1* (Grant Morrison, Richard Case, John Nyberg, Scott Hanna, Dougie Braithwaite, Carlos Garzón, Daniel Vozzo, Michele Wolfman, Brian Bolland, Simon Bisley, Arnold Drake, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2019).

Fot. 52 *Sandman. Dom lalki* (Neil Gaiman, Mike Dringenberg, Malcolm Jones, Chris Bachalo, Michael Zulli, Steve Parkhouse, Dave McKean, Sam Kieth, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2024).

Fot. 53 *Obywatel Kane* (reż. Orson Welles, 1941).

Fot. 54 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 55 *Hawkeye. Kate Bishop* (Kelly Thompson, Leonardo Romero, Michael Walsh, Jordie Bellaire, Julian Totino Tedesco, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2021).

Fot. 56 *The Wicked + The Divine. Faustowska zagrywka* (Kieron Gillen, Jamie McKelvie, Matthew Wilson, Clayton Cowles, tłum. Piotr Czarnota, Warszawa 2017).

Fot. 57 *Batman: Zabójczy żart* (Alan Moore, Brian Bolland, tłum. Tomasz Sidorkiewicz, Warszawa 2021).

Fot. 58 *The Yellow Kid* (Richard F. Outcault, 29.11.1896).

Fot. 59 *Saga. Tom pierwszy* (Brain K. Vaughan, Fiona Staples, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2014).

Fot. 60 *Thor: Gromowładna* (Jason Aaron, Matthew Wilson, Jorge Molina, Russell Dauterman, Frank Martin, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2018).

Fot. 61 *Thor: Gromowładny. Przeklęty* (Jason Aaron, Das Pastoras, Ron Garney, Nic Klein, Lee Loughridge, Emanuela Lupacchino, Ive Svorcina, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2017).

Fot. 62 *Saga. Tom pierwszy* (Brain K. Vaughan, Fiona Staples, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2014).

Fot. 63 *Sandman. Ulotne życia* (Neil Gaiman, Jill Thompson, Vince Locke, Dick Giordano, Danny Vozzo, Dave McKean, Sam Kieth, Mike Dringenberg, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2023).

Fot. 64 *Sandman. Panie laskawe* (Neil Gaiman, Marc Hempel, Richard Case, D'Israeli, Teddy Kristiansen, Glyn Dillon, Charles Vess, Dean Ormston, Kevin Nowlan, Danny Vozzo, Dave McKean, Sam Kieth, Mike Dringenberg, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2023).

Fot. 65 *Sandman. Kraina snów* (Neil Gaiman, Kelley Jones, Malcolm Jones, Danny Vozzo, Steve Oliff, Dave McKean, Sam Kieth, Mike Dringenberg, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2023).

Fot. 66 *Saga. Tom dziesiąty* (Brian K. Vaughan, Fiona Staples, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2022).

Fot. 67 *Sandman. Preludia i nokturny* (Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones, Danny Vozzo, Dave McKean, Jack Kirby, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2024).

Fot. 68 *Injustice. Bogowie pośród nas. Rok Trzeci* Tom Taylor, Brian Buccellato, Ray Fawkes, Bruno Redondo, Mike S. Miller, Xermanico, Vicente Cifuentes, Sergio Fernández Dávila, Juan Albarrán, Pete Woods, J. Nanjan, Rex Lokus, Alejandro Sánchez, tłum. Tomasz Sidorkiewicz, Warszawa 2022).

Fot. 69 *Thor: Kto dzierży młot?* (Jason Aaron, Matthew Wilson, Russell Dauterman, Frank Martin, Noelle Stevenson, CM Punk, Marguerite Sauvage, Rob Guillory, Timothy Truman, Rafael Albuquerque, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2018).

Fot. 70 *Saga. Tom siódmy* (Brian K. Vaughan, Fiona Staples, tłum. Jacek Drewnowski, Warszawa 2017).

Fot. 71 *Murder Falcon*, (Daniel Warren Johnson, Mike Spicer,

Fot. 72 *Top 10* (Alan Moore, Gene Ha, Zander Cannon, Wildstorm FX, Alex Sinclair, Paulina Braiter, Warszawa 2017).

Fot. 73 *Hawkeye: Rio Bravo* (David Aja, Chris Eliopoulos, Matt Fraction, Matthew Hollingsworth, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2018).

Fot. 74 *Hawkeye. Kate Bishop* (Kelly Thompson, Leonardo Romero, Michael Walsh, Jordie Bellaire, Julian Totino Tedesco, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2021).

Fot. 75 Ibidem.

Fot. 76 *Sandman. Preludia i nokturny* (Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones, Danny Vozzo, Dave McKean, Jack Kirby, tłum. Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 2024).

Fot. 77 *Spider-Man Uniwersum* (reż. Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018).

Fot. 78 *Thor: Gromowładna* (Jason Aaron, Matthew Wilson, Jorge Molina, Russell Dauterman, Frank Martin, tłum. Marcin Wróbel, Warszawa 2018).

Fot. 79 *Y: Ostatni z mężczyzn. Tom 4* (Brian K. Vaughan, Pia Guerra, José Marzán, Goran Sudžuka, tłum. Krzysztof Uliaszewski, Warszawa 2021).

Fot. 80 *Skazaniec 666* (Samuel Casal, Adriana Brunstein, tłum. Jakub Jankowski, Warszawa 2019).

Fot. 81 Ibidem.

Fot. 82 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 83 Ibidem.

Fot. 84 *Blacksad. Piekło, spokój* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 85 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 86 Ibidem.

Fot. 87 Ibidem.

Fot. 88 *Wielki sen* (reż. Howard Hawks, 1946).

Fot. 89 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 90 *Blacksad. Amarillo* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021)/ *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy* (reż. Tay Garnett, 1946).

Fot. 91 Ibidem.

Fot. 92 *Blacksad. Piekło, spokój* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 93 *Bulwar Zachodzącego Słońca* (reż. Billy Wilder, 1950).

Fot. 94 *Blacksad. Amarillo* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 95 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 96 Ibidem.

Fot. 97 Ibidem.

Fot. 98 Ibidem.

Fot. 99 Ibidem.

Fot. 100 <https://www.istockphoto.com/de/portfolio/-albachiaraa> [dostęp: 05.03.2026].

Fot. 101 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 102 *Blacksad. Piekło, spokój* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 103 Ibidem.

Fot. 104 Ibidem.

Fot. 105 Obraz wygenerowany za pomocą Google Maps.

Fot. 106 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 107 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 108 Ibidem.

Fot. 109 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 110 *Blacksad. Amarillo* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 111 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 112 Ibidem.

Fot. 113 *Blacksad. Piekło, spokój* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 114 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 115 Ibidem.

Fot. 116 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 117 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 118 Ibidem.

Fot. 119 Ibidem.

Fot. 120 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941)/ *Blacksad. Upadek, część pierwsza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 121 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 122 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 123 Ibidem.

Fot. 124 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 125 Ibidem.

Fot. 126 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 127 *Blacksad. Piekło, spokój* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 128 Ibidem.

Fot. 129 *Blacksad. Czerwona dusza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 130 Ibidem.

Fot. 131 *Nocne marki* (Edward Hopper, 1942)/ *Blacksad. Upadek, część pierwsza* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 132 *Blacksad. Pośród cieni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2020).

Fot. 133 *Blacksad. Arktyczni* (Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, tłum. Joanna Jabłczyńska, Warszawa 2021).

Fot. 134 *Sokół maltański* (reż. Roy Del Ruth, 1931).

Fot. 135 Ibidem..

Fot. 136 Ibidem.

Fot. 137 Ibidem.

Fot. 138 *Satan Met a Lady* (reż. William Dieterle, 1936).

Fot. 139 Ibidem.

Fot. 140 Ibidem.

Fot. 141 Ibidem.

Fot. 142 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946)/ *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).

Fot. 143 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).

Fot. 144 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946).

Fot. 145 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).

Fot. 146 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946).

Fot. 147 Ibidem.

Fot. 148 Ibidem.

Fot. 149 Ibidem.

Fot. 150 Ibidem.
Fot. 151 Ibidem.
Fot. 152 Ibidem.
Fot. 153 Ibidem.
Fot. 154 Ibidem.
Fot. 155 Ibidem.
Fot. 156 Ibidem.
Fot. 157 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).
Fot. 158 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946).
Fot. 159 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).
Fot. 160 Ibidem.
Fot. 161 *Sokół maltański* (reż. Roy Del Ruth, 1931).
Fot. 162 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946).
Fot. 163 Ibidem.
Fot. 164 Ibidem.
Fot. 165 Ibidem.
Fot. 166 Ibidem.
Fot. 167 Ibidem.
Fot. 168 *Sokół maltański* (reż. John Huston, 1941).
Fot. 169 *The Maltese Falcon* (David McKay David, Rodlow Willard, 1946).
Fot. 170 Ibidem.
Fot. 171 Ibidem.
Fot. 172 Ibidem.
Fot. 173 Ibidem.
Fot. 174 Ibidem.
Fot. 175 Ibidem.
Fot. 176 Ibidem.
Fot. 177 Ibidem.
Fot. 178 Ibidem.
Fot. 179 Ibidem.
Fot. 180 *The Flitcraft Parable* (Stan Shaw).
Fot. 181 Zdjęcie Dashiella Hammetta (<https://www.britannica.com/biography/Dashiell-Hammett> [dostęp: 05.03.2026])/ Portret Dashiella Hammetta autorstwa Stana Shawa

(<https://drawstanley.blogspot.com/2009/05/hey-kids-comics-flitcraft-parable.html> [dostęp: 05.03.2026])/ *The Flitcraft Parable* (Stan Shaw).

Fot. 182 *The Flitcraft Parable* (Stan Shaw).

Fot. 183 Ibidem.

Fot. 184 Ibidem.

Fot. 185 *Fatale. Śmierć podąża za mną* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2017).

Fot. 186 Ibidem.

Fot. 187 *Fatale. Modlitwa o deszcz* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2016).

Fot. 188 *Fatale. Śmierć podąża za mną* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2017).

Fot. 189 Ibidem.

Fot. 190 Ibidem.

Fot. 191 *Fatale. Diabelski interes* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2015).

Fot. 192 Ibidem.

Fot. 193 *Fatale. Na zachód od piekła* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2015).

Fot. 194 Ibidem.

Fot. 195 Ibidem.

Fot. 196 Ibidem.

Fot. 197 *Fatale. Modlitwa o deszcz* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2016).

Fot. 198 *Fatale. Diabelski interes* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2015).

Fot. 199 Ibidem.

Fot. 200 *Fatale. Klątwa dla demona* (Ed Brubaker, Sean Phillips, tłum. Robert Lipski, Warszawa 2016).

Fot. 201 Ibidem.

Fot. 202 Ibidem.

Fot. 203 Ibidem.

Fot. 204 Ibidem.

Fot. 205 Ibidem.