

adaptacji i pierwowzoru. Próba określenia stopnia wierności i spójności adaptacji²¹.

W przypadku, kiedy mamy do czynienia ze zbiorem wielu różnych adaptacji tych samych utworów, należy dodać jeszcze:

6. Porównanie decyzji adaptacyjnych i środków wyrazu użytych w utworach, będących adaptacjami tego samego pierwowzoru, z uwzględnieniem specyfiki czasu i miejsca powstania poszczególnych adaptacji, przypisanych im funkcji oraz kontekstów, wpływających na ostateczny kształt każdego z nich; próba wskazania wspólnych cech badanych adaptacji, prowadząca do uchwycenia fenomenu pierwowzoru literackiego jako materiału adaptacyjnego.

Twórczość Henryka Sienkiewicza jako źródło inspiracji dla twórców komiksu – przynęty i pułapki

Dlaczego twórczość Henryka Sienkiewicza stanowi dla twórców i wydawców komiksów obiekt tak dużego zainteresowania? Już na wstępie można zaryzykować intuicyjne sformułowanie uzasadnienia: w pierwszym rzędzie przesądza o tym pozycja pisarza w literaturze polskiej i światowej, ugruntowana Nagrodą Nobla. Sienkiewicz jest uznanym autorem pełnych rozmachu powieści historycznych i przygodowych (to ostatnie ma dla twórców komiksów niebagatelne znaczenie jako materiał o dużym potencjale wizualnym i dramaturgicznym), jego nazwisko jest – lub powinno być – znane czytelnikom nie tylko w Polsce. Odwoływanie się do jego twórczości przynajmniej w naszym kraju wiąże się z ogromnym zainteresowaniem mediów (co zapewnia tak przydatną reklamę przedsięwzięcia adaptacyjnego). W przypadku powodzenia przedsięwzięcia autor mógłby liczyć na prestiżowe korzyści, wybiegające poza kręgi związane z uprawianym przez niego medium, wydawca zaś – na zyski, jakie zapewnia zwiększone zainteresowanie czytelników oraz instytucji kultury i edukacji. Niebagatelnymi atutami przemawiającymi na korzyść wysiłków adaptacyjnych są: fabularna atrakcyjność historii – wielkie, epickie konflikty jako tło dziejowe porywających opowieści o burzliwych losach wyrazistych, barwnych bohaterów, żywa, pełna zwrotów akcja i zapadający w pamięć oraz pobudzający wyobraźnię język, wreszcie malownicza sceneria opisywanych wydarzeń. Wartością odnotowania i istotną dla adaptacji komiksowych właściwością Sienkiewiczowskich powieści jest „ikonogeniczność” wykreowanego w nich świata przedstawionego i rozgrywających się w nim wydarzeń. Są one pełne wyrazistych i pobudzających wyobraźnię scen, które już w czasach publikacji pierwszych wydań powieści stawały się tematami licznych przedstawień plastycznych, już to jako ilustracje książkowe, już to jako niezależne dzieła malarskie, wchodzące do powszechnego obiegu w postaci pocztówkowych reprodukcji, czy

²¹ Patrz W. Birek, *Komiksowe adaptacje literatury – problemy badawcze*, s. 121-123.

wreszcie w parateatralnej postaci „żywych obrazów”. Uroda i atrakcyjność wizualna, a często także ładunek dramaturgiczny niektórych scen sprawiają, że wykorzystuje się je jako motywy na okładki wydań książkowych, a twórcy opracowania graficznego adaptacji komiksowych przykładają do ich realizacji szczególną wagę, traktując je jako kulminacje poszczególnych partii utworu. Trudno wyobrazić sobie adaptację *Quo vadis* bez sceny z Ligią przywiązaną do rozjuszonego germańskiego tura, *W pustyni i w puszczy* bez wizerunku Stasia strzelającego do lwa oraz Nel bawiącej się z Kingiem, wreszcie *Krzyżaków* bez obrazu Danusi, która z okrzykiem „Mój ci on!” zarzuca prowadzonemu na śmierć Zbyszkowi chustkę na głowę, albo Juranda osaczonego przez zakonnych braci i knechtów w komnacie szczyt-nieńskiego zamku.

Jednak oprócz wszystkich tych atutów na adaptatorów powieści Sienkiewicza czyhają liczne pułapki. Wymienione uprzednio jako zaleta zwiększone zainteresowanie ze strony krytyki i czytelników prowadzi też do zwiększonych oczekiwań i wymagań wobec efektu adaptacji, a te oczekiwania są czasami wewnętrznie sprzeczne: komiks na podstawie powieści powinien – zdaniem czytelników – odznaczać się wiernością wobec pierwowzoru i spełniać warunki atrakcyjnej lektury przekazu komiksowego, a więc zapewniać płynność oraz rytmiczność lektury opartej na primacie przekazu obrazowego, co w przypadku dzieła literackiego należącego do dziewiętnastowiecznego modelu powieści wymaga sporego wysiłku realizacyjnego. Idealna adaptacja powinna więc być „taka sama”, a zarazem „odmienna” od pierwowzoru. Wszelkie odstępstwa oraz nowe propozycje traktowane są podejrzliwie i krytycznie.

Znaczącą barierą, zmniejszającą fortunność komiksowych przedsięwzięć adaptacyjnych, są rozmiary i rozmach powieści²². Próba stworzenia komiksowej adaptacji którejs z nich wiąże się z koniecznością nastawienia się na horrendalnie długą i pracochłonną realizację, wymagającą pieczołowitych przygotowań i zebrania ogromnej dokumentacji historycznej i scenograficznej. Do tego dochodzi duży stopień trudności i złożoność procesów adaptacyjnych (konieczność redukcji „nadmiernych” dialogów i pokusa unowocześnienia „przestarzałej” fabuły i narracji). W rezultacie na liście komiksowych wysiłków adaptowania twórczości Henryka Sienkiewicza nie brakuje przedsięwzięć nieukończonych na różnych etapach zaawansowania. Być może to właśnie ta uciążliwość, związana z koniecznością zgromadzenia i wykorzystania dokumentacji ikonograficznej oraz faktograficznej sprawiła, że twórcy wielu, głównie zagranicznych adaptacji w ogóle zaniechali wysiłków prowadzących do zachowania scenograficznej wierności wobec realiów historycznych i ograniczyli się do przeniesienia głównych bądź tylko wybranych wątków fabularnych, ze sporą nonszalancją podchodząc do wizualnego kształtu

²² Warto przy okazji zauważyć, że w przypadku twórczości Henryka Sienkiewicza przedmiotem zainteresowania twórców komiksów są wyłącznie jego wielkie epickie powieści historyczne. Jeśli nie liczyć zorganizowanego z okazji Roku Sienkiewiczowskiego konkursu na krótki komiks, rozpisanego przez Instytut Polski w Pradze, nie natknąłem się dotąd na żadną próbę przeniesienia na formę narracji graficznej powieści obyczajowych ani krótszych form literackich autora *Rodziny Połanieckich*.

utworu. Innym sposobem omińnięcia wymienionych wyżej niedogodności bywa dokonanie adaptacji częściowej i ostentacyjna rezygnacja z wysiłku adaptacji całości utworu bądź skrajna redukcja fabuły pierwowzoru, która w zestawieniu z jego rozmiarami nabiera ironicznych i parodystycznych wymiarów.

Realizacja komiksowych adaptacji tak wielkich form, jak najpopularniejsze powieści Sienkiewicza, wiążących się z ogromnym, złożonym i długotrwałym procesem realizacyjnym, rzadko ma szansę na powodzenie jako czysto autorskie przedsięwzięcie. Wymaga zatem inicjatywy lub chociaż wsparcia wydawcy albo sponsora, a o to w Polsce dosyć trudno. W zasadzie wyłącznie przedsięwzięcia już na starcie dysponujące zapleczem wydawniczym doczekały się realizacji, a i te nieraz ulegały zawieszeniu z uwagi na zbyt słaby w stosunku do oczekiwań odzew odbiorców.

Pewną gwarancją, jeśli nie sukcesu, to zainteresowania czytelników i krytyków dziełem-adaptacją, są przypadki, kiedy wysiłku tego podejmuje się twórca o uznanym nazwisku i pozycji w świecie danej dziedziny sztuki, o wyrazistym stylu i osobowości artystycznej. Adaptacje dokonywane przez mistrzów komiksu mają zazwyczaj charakter autorski, są oryginalną interpretacją pierwowzoru. Jest to jednak łatwiejsze w przypadku mniejszych utworów i bez osobistej determinacji autora trudno liczyć na zaangażowanie się uznanego twórcy w tego typu przedsięwzięcie dotyczące utworów o Sienkiewiczowskim rozmachu.

W przypadku twórczości Sienkiewicza znaczącym czynnikiem wpływającym na wzrost zainteresowania jego dziełami ze strony twórców i wydawców komiksów są kolejne filmowe ekranizacje jego powieści. Chronologiczne zestawienie ze sobą filmowych i komiksowych adaptacji powieści wyraźnie wskazuje na tę prawidłowość: amerykańska ekranizacja *Quo vadis* z 1951 roku w reżyserii Mervyna LeRoya z Robertem Taylorem, Deborah Kerr i Peterem Ustinovem w rolach głównych zaowocowała trwającą kilka następnych lat międzynarodową falą adaptacji samego filmu (uwzględniających odmienne od powieściowych rozwiązania fabularne) albo fabularnie odwołujących się do powieści, ale w warstwie obrazowej wykazujących wyraźne inspiracje filmem. O ile w pierwszych, które należy właściwie traktować przede wszystkim jako komiksowe adaptacje filmu, powieściowy pierwowzór odbija się jedynie pośrednio, drugie można by określić mianem „hybrydowych”, choć czasami komiks i w warstwie fabularnej łączy rozwiązania wzięte z filmu z tymi powieściowymi, a nieraz dorzuca też własne.

Podobnie, jak na świecie film LeRoya, w kraju odzew w postaci adaptacji komiksowych miały premiery polskich ekranizacji wielkich powieści Sienkiewicza. *Krzyżakom* Aleksandra Forda z 1960 roku towarzyszyła nieznana jednak krajowej publiczności publikacja historyjki obrazkowej na łamach przeznaczanego dla francuskojęzycznej Polonii „Tygodnika Polskiego / La Semaine Polonaise”. Komiksową odpowiedzią na *Potop* Jerzego Hoffmana była w latach 1974-1975 adaptacja autorstwa Krystyny Wójcik, publikowana w odcinkach na łamach łódzkiego „Expressu Ilustrowanego”; podobnie było w przypadku *Ogniem i mieczem* w 1999 roku oraz *W pustyni i w puszczy* i *Quo vadis* w roku 2001. Tu jednak odzew ograni-

czał się do rynku krajowego i polonijnego. Podobnie „przyfilmowy” charakter zarówno w warstwie fabularnej, jak i wizualnej ma zrealizowana w latach 1991-1992 węgierska adaptacja *Krzyżaków*, która wyraźnie nawiązuje do polskiej ekranizacji z 1960 roku.

Bezpośrednio do filmowych adaptacji powieści Sienkiewicza odnoszą się też w oczywisty sposób fotokomiksy, zrealizowane w oparciu o kadry z filmów lub fotosy z ich planów filmowych.

Specyficznym polskim zjawiskiem jest pojawienie się krótkiej fali adaptacji powieści Sienkiewicza w pierwszych latach Trzeciej Rzeczypospolitej, co należy wiązać z ówczesnymi poszukiwaniami atrakcyjnych i gwarantujących zyski tematów przez wydawców komiksów, przekonanych wówczas – jak się okazało, błędnie – że uwolniony od ograniczeń poprzedniego systemu rynek komiksów okaże się żylą złotą. W latach 1989-1991 ukazały się w Polsce adaptacje: *Krzyżaków* (nieukończona, ale i tak najdłuższa z tych, które się u nas pojawiły, przerwana po opublikowaniu aż stu czterdziestu ośmiu plansz komiksu), *W pustyni i w puszczy* oraz *Ogniem i mieczem* (pod tytułem *Dzikie Pola*, również przerwana po pierwszym zeszytcie).

Czasami okazja, jaką jest planowana realizacja adaptacji filmowej bądź okrągła rocznica związana z pisarzem albo jego twórczością, staje się bodźcem dla wydawców lub twórców komiksu do zrealizowania adaptacji. W Polsce taką okazją był obchodzony niedawno Rok Sienkiewiczowski, ogłoszony w stulecie śmierci pisarza, który uczczono publikacją komiksu *Lektornik*, promującego całą jego twórczość. Wcześniej natomiast znaczący wzrost zainteresowania adaptowaniem silnie nasyconych akcentami patriotycznymi dzieł Sienkiewicza na formy narracyjno-obrazkowe można było dostrzec w czasie obchodów jubileuszu Tysiąclecia Państwa Polskiego w 1966 roku, kiedy w tygodniku „Zarzewie” ukazała się rysunkowa adaptacja *Pana Wołodyjowskiego*, a jeden z producentów bajek na przezroczach – Państwowe Zakłady Foto-Przezroczy, w ramach kolekcji *Tysiąclecie Państwa Polskiego III* wypuścił na rynek serię adaptacji fragmentów *Ogniem i mieczem* oraz *Potopu*. Podobnie jubileuszowy pretekst stał się bodźcem do powstania w 2010 roku wariacji na temat fragmentu *Krzyżaków*, zrealizowanej dla potrzeb antologii z cyklu *City Stories*, przygotowanej z okazji pięćsetnej rocznicy bitwy pod Grunwaldem.

Jak widać, takie rocznicowe i „przyfilmowe” okazje stanowią niezwykle silny bodziec stymulujący powstawanie adaptacji, jednak ich wykorzystanie wymaga planowania z dużym wyprzedzeniem i konsekwencji w realizacji projektu, a często zdarza się, że pomysł na to pojawia się zbyt późno, aby doprowadzić do powstania satysfakcjonującego dzieła. Sporo zrealizowanych przy takich okazjach utworów zwraca uwagę pośpiechem realizacyjnym i powierzchownym potraktowaniem materiału wyjściowego.