

Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis

ABSTRACT. Górecka Ewa, *Miłość, wybaczenie i ofiara. Obraz chrześcijaństwa w komiksowych wersjach Quo vadis* [Love, forgiveness, and sacrifice. The image of Christianity in *Quo Vadis*]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 79–97. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.5>.

Quo Vadis, thanks to its plot structure, favours transformations – even into comic books, where the image of Christianity as an important aspect of the story is challenging to depict. It is therefore worth determining how religious issues are manifested in comic books related to the novel and how the culture in which they were conceived affected them. I reflect on the image of Christianity, recognising religion as a personal experience of each individual (W. James), especially one of love, forgiveness, and sacrifice. These values were given more attention by the Polish writers, and in both adaptations, the sequences and frames were formulated differently, they differed in terms of composition (different perspectives, plans, and use of text), and finally, both offered different interpretations of Sienkiewicz's novel. The authors of the French adaptation read the book as a vibrant, adventure-history-love story, while the Polish authors saw it as a story dedicated to a moment in history in which one world ends and another one begins, as a new religion emerges. These interpretations confirm that culture plays an important role in how literary works are adapted into the comic book format.

KEYWORDS: J. Mirek, G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Buendia, Cafu, comic book, adaptation, *Quo Vadis*, religion

Quo vadis jest dziełem, które od momentu publikowania go w odcinkach w prasie[1], a szczególnie wydania edycji książkowej (1896) wzbudzało wiele emocji u czytelników, ponieważ pisarz zręcznie połączył różne konwencje gatunkowe – powieść historyczną, epos i romans, przenosząc czytelników do początków chrześcijaństwa w Europie. Wybory genologiczne[2] podporządkowane były jednak nie tylko dążeniu do stworzenia barwnej opowieści atrakcyjnej dla odbiorców o różnych kompetencjach kulturowych, lecz przede wszystkim artystycznym zamiarom, wyrosłym z poważniejszych pobudek. Sienkiewicz sam tak je określał w liście do Dionizego Henkiela:

Marzy mi się wielki epos chrześcijański, w który chciałbym wprowadzić świętego Piotra, Pawła, Nerona, pierwsze prześladowania i dać szereg tak ogólnoludzkich i wspaniałych obrazów, żeby je musiano tłumaczyć z „polskiego” na wszystkie języki[3].

[1] Utwór publikowano w „Gazecie Polskiej”, w krakowskim „Czasie” oraz w „Dzienniku Poznańskim”.

[2] O ich złożoności pisze Teresa Świątosławska (*Quo vadis Henryka Sienkiewicza: powieść historyczna czy epos?*, „Prace Polonistyczne” 1995, nr 50, s. 103–122).

[3] List Sienkiewicza do Henkiela z 14 sierpnia 1893 r. H. Sienkiewicz, *Listy*, t. 2, cz. 3, red. M. Bokszczanin, Warszawa 1996, s. 168.

Te wielokrotnie przytaczane słowa pisarza wyraźnie wskazują na ważną rolę tematyki religijnej[4]. Sienkiewicz pragnął bowiem przeciwstawić chrześcijaństwo dekadencji Rzymu, ale też wyraźnie artykułował potrzebę rozślawienia narodu pozbawionego terytorium. *Quo vadis* uznano za powieść w obrazach[5], dzięki strukturze fabularnej wynikającej z publikowania jej w odcinkach, co sprzyjało transformacjom, wśród których znalazł się także komiks[6]. Do roku 2018, jak notuje Wojciech Birek, powstało 26 adaptacji komiksowych utworu, w tym zaledwie jedna polska, co wprawdzie nie dorównuje imponującej liczbie języków, na które został przetłumaczony (59), ale potwierdza jego popularność także w tak odległych kulturach jak japońska[7], bardzo bogata w artystyczne formy komunikacji wizualnej[8].

Choć adaptacje obrazkowe inspirowane utworem Sienkiewicza były już przedmiotem badań[9], warto przyrzeć się bliżej uobecniającemu się w nich obrazowi chrześcijaństwa, ponieważ ten ważny motyw *Quo vadis* należy do dość trudnych w realizacji komiksowej. Problematyka ta w powieści Sienkiewicza przewija się przez całą narrację, stale splatając się z wątkiem melodramatycznym. Różnorodność form, którymi pisarz posługiwał się z wielką wprawą, sprawia, że kreowane obrazy są niezwykle plastyczne i polisensoryczne, ale w budowaniu wizji początków chrześcijaństwa ważne jest słowo, którego rola w takich adaptacjach, jak wiadomo, jest drugorzędna. Pragnę się zatem przyrzeć, w jaki sposób w komiksach nawiązujących do *Quo vadis* uobecnia się problematyka religijna i jaki jest wpływ kultury, w której obrazkowa wersja dzieła Sienkiewicza powstała. Uwagę skupię na dwóch publikacjach, z których jedna powstała w rodzimej kulturze – autorstwa Jarosława Mirki (scenariusz) oraz Jerzego Ozgi (rysunek)[10], druga zaś, którą współtworzyli Patrice Buendia (adaptacja i scenariusz), Cafu (właśc. Carlos Alberto Fernandez Urbano – rysunki) i Martin Martinez (kolor), we Francji[11]. Perspektywa komparatystyczna wykorzystana do badania tekstów powstałych w ramach odmiennych

[4] Intencjom pisarza i ich realizacji poświęcona jest praca Adriany Adamek-Świechowskiej pt. *Quo vadis Henryka Sienkiewicza. Od intencji do tekstu*, Kraków 2018.

[5] T. Bujnicki, *Quo vadis? – Sienkiewiczowska powieść w obrazach*, [w:] *Henryk Sienkiewicz. Twórczość i recepcja*, red. L. Ludorowski, Lublin 1991, s. 152.

[6] Najobszerniejsze zestawienie i omówienie takich transformacji podaje Wojciech Birek w pracy pt. *Henryk Sienkiewicz w obrazkach. Rysunki Henryka Sienkiewicza i obrazkowe adaptacje jego powieści*, Poznań 2018, s. 134, 143–300.

[7] Marito Ai, *Kuovadis*, Tokio 1982. Por. K. Kuyama, *Quo vadis w Japonii – konteksty recepcyjne*, [w:] *Literatura polska w świecie*, t. 4: *Oblicza światowości*, red. R. Cudak, Katowice 2012, s. 32, 38. Por. W. Birek,

Henryk Sienkiewicz w obrazkach..., s. 246–253.

[8] Y. Sugimoto, *An Introduction to Japanese Society*, third edition, Cambridge 2010, s. 78, 254–257.

[9] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*

[10] *Quo vadis. Komiks na motywach powieści Sienkiewicza*, scenariusz J. Mirka, storyboard i opracowanie komputerowe G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Kielce 2001. Odwołując się do niego, używam skrótu I/II dla oznaczenia tomu, przy którym podaję numer planszy. Komiks wydano przy okazji pojawienia się filmu *Quo vadis* w reżyserii Jerzego Kawalerowicza. Por. W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 264.

[11] H. Sienkiewicz, *Quo vadis*, adaptacja i scenariusz P. Buendia, rysunki Cafu, kolor M. Martinez, Warszawa 2016. Odniesienia do jego zawartości lokalizuję, podając numer strony prezentującej planszę.

systemów znakowych[12] i w różnych kulturach (polskiej i romańskiej) umożliwi ujawnienie różnic w interpretacji literackiego pierwowzoru, wynikających z roli, jaką on w nich odgrywa. *Quo vadis*, jak pamiętamy, już w założeniach twórcy miało odnosić się z jednej strony do sytuacji narodu pozbawionego państwa[13], z drugiej zaś do początków chrześcijaństwa, które wносиło szerszą perspektywę nie tylko historyczną, lecz także aksjologiczną. Popularność powieści na Zachodzie od jej pierwszych wydań brała się przede wszystkim z konfiguracji wątków – historycznego i melodramatycznego oraz wartkiej akcji. Współcześnie utwór odbierany jest inaczej, tym bardziej więc interesujące jest, jak odczytywany jest przez reprezentantów kultury Zachodu, dla których rodzimy kontekst nie odgrywa ważnej roli, i odbiorców polskich. Tropy tych lektur odnajdujemy także w transkrypcjach. Przywołane komiksy różnią się, co wykazał Birek. Uznaje on polską edycję za przykład wariantu autorskiego, ujawniającą śmiały stosunek scenarzysty do literackiego pierwowzoru[14], w której skracanie sąsiaduje z poszerzaniem scen[15], a zmiany wobec tekstu Sienkiewicza[16] współwystępują z dalekimi od doskonałości komputerowymi kolorami osłabiającymi efekty plastyczne. Badacz sytuuje ją w obrębie najlepszych polskich realizacji powieści autora *Bez dogmatu*[17]. Natomiast dzieło wydane we Francji[18], cechujące się dbałością o dynamikę i plastyczność narracji, niekiedy niezbyt fortunnymi przedstawieniami fizjonomii postaci oraz krajobrazu, obszernymi dymkami dialogowymi, kondensacją scen, czasem ich przesunięciem względem powieści Sienkiewicza i niefortunnie dobraną kolorystyką, w oczach uczonego jest słabsze od komisju polskich twórców[19]. Należy jednak wymienione różnice uznać za interesujące dla refleksji nad obrazem chrześcijaństwa, gdyż komiksy te są dziełami artystów wywodzących się z innych kręgów kulturowych, a edycja twórców pochodzących z Okcydentu i tradycji języków romańskich stanowi część serii pt. *Wielka literatura w komiksie* (nr 4). Prezentacja *Quo vadis* w ramach kolekcji wydawnictwa Hachette jest zatem transsemiotyczną interpretacją utworu zaliczonego do klasyki, autora znanego choćby dzięki otrzymanej Nagrodzie Nobla[20]. Odczytanie to będzie się różniło od dzieła polskich twórców, których odbiór może być bogatszy o kontekst kultury polskiej, dla Sienkiewicza ważny,

[12] Por. M. Beller, *Perception, Image, Imagology*, [w:] *Imagology. The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters. A Critical Survey*, red. M. Beller, J. Leerssen, Amsterdam – New York 2007, s. 4–5.

[13] Mit gladiatora, obraz walki Ursusa z turem germańskim, ligijskie pochodzenie Ligii i Ursusa współtworzą alegoryczne przedstawienie tej sytuacji.

[14] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 266.

[15] Ibidem, s. 267–268.

[16] Ibidem, s. 271.

[17] Ibidem, s. 273–274.

[18] Birek omawia francuską edycję z roku 2010, ja zaś będę odwoływała się do edycji polskiej z roku 2016, która różni się od pierwowzoru okładką.

[19] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 276–281.

[20] Autorzy informacji *O kolekcji* podają, że seria prezentuje rysunkowe adaptacje powieści najważniejszych w historii literatury (s. 2).

gdyż utwór zawiera nawiązania do rodzimej historii i zaborów[21], uobecniający się także w innych transkrypcjach[22]. Obie wersje łączą też włączenie do edycji elementów paratekstualnych. Jest to *Słownik* w komiksie polskim w części II, we francuskim – *Dossier* zawierające informacje na temat pisarza, *Quo vadis*, recepcji utworu, odniesień do historii Polski oraz wzmianka o ekranizacjach. Pojawienie się tych uzupełnień warte jest odnotowania, gdyż świadczy o dbałości o czytelnika z jednej strony, z drugiej zaś o projektowaniu odbiorcy o kompetencjach wymagających wsparcia wyjaśnieniami dotyczącymi postaci historycznych i kultury antycznej.

Przeglądanie się obrazowi chrześcijaństwa we wspomnianych utworach rozpoczne od podkreślenia, że pojęciem religii będą się posługiwała w rozumieniu Williama Jamesa, który pojmuje ją jako doświadczenie osobiste, które zogniskowane jest wokół „wewnętrznego usposobienia człowieka” – jego sumienia, samotności, bezradności i niezupełności[23], przeciwstawione rozumieniu jej jako instytucji skupionej wokół kultu, ofiar, sposobów zjednywania przychylności bóstwa, ceremoniału, teologii i organizacji kościelnej[24]. W komiksie – tak jak w powieści – chrześcijaństwo dopiero się formuje i jeszcze nie stanowi Kościoła, ale sporo scen prezentuje proces budowania wspólnoty. James uściśla definicję religii o stwierdzenie, że jest ona zdobyciem „nowej dziedziny wolności, dziedziny, w której nie ma już walki”[25], a cierpienie i poświęcenie są przyjmowane z otwartymi rękoma”[26]. W poszukiwaniu odpowiedzi na postawione wcześniej pytania pomocne będzie też pojęcie adaptacji przetransponowane przez Birka z refleksji nad filmem do badań nad narracjami obrazkowymi[27] oraz fenomenologiczna koncepcja budowy dzieła literackiego Romana Ingardena[28].

Miłość

W pierwszej kolejności uwagę skieruję na doświadczenia osobiste bohaterów, które zarówno w dziele noblisty, jak i w adaptacjach wykazują związek z sumieniem – istotnym dla wyznawców chrześcijaństwa, ważnym w formującej się aksjologii wspólnoty. Sumienie – jako wewnętrzna instancja orzekania moralnego dana od Boga[29],

[21] T. Żabski, *Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. XXIV–XXXIII; J. Kolendo, *Ligowie/Lugowie w Quo vadis Sienkiewicza. Dokumentacja źródłowa oraz intuicja badawcza pisarza*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 117–129.

[22] Por. E. Górecka, *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła literackiego jako trop aksjologii. O pocztówkowych przedstawieniach jednej sceny z Quo Vadis H. Sienkiewicza*, [w:] *Kicz w języku i komunikacji*, red. B. Kudra, E. Szukdlarek-Śmiechowicz, Łódź 2016, s. 81–93.

[23] W. James, *Doświadczenia religijne*, przeł. J. Hemper, Warszawa 1958, s. 28.

[24] Ibidem.

[25] Ibidem, s. 46.

[26] Ibidem, s. 49.

[27] W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014, s. 108–139.

[28] Zob. R. Ingarden, *Z teorii dzieła literackiego*.

Dwuwymiarowa budowa dzieła sztuki literackiej, [w:] *Problemy teorii literatury*, seria I, wyb. H. Markiewicz, Wrocław 1987, s. 8.

[29] *Katechizm Kościoła Katolickiego*, 1776–1777, <http://www.katechizm.opoka.org.pl/> (dostęp: 5.01.2022).

umożliwia odróżnienie dobra od zła^[30]. W *Quo vadis* dobrem są miłość, przebaczenie oraz ofiara. W obrazkowych adaptacjach pierwsza z wymienionych jest ważnym elementem fabuły, co nie zaskakuje, ponieważ wątek melodramatyczny w powieści pozostaje w ścisłym związku z wydarzeniami historycznymi, a te z konfliktem pomiędzy politeizmem wierzeń rzymskich a teocentryzmem nowego wyznania. W obu komiksach, tak jak i w literackim pierwowzorze, akcja rozpoczyna się od zasygnalizowania emocji Marka Winicjusza zakochanego w Ligii, pozbawionych związku z wiarą i przemianą duchową^[31]. Uczucie Marka jest prezentowane jako obejmujące także zmysłowość (te pojawiają się jedynie w obrazie uczty Nerona)^[32], ale ewoluujące od zauroczenia po miłość w duchu chrześcijańskim. Tak więc erotyzm i hedonizm, ważne dla tego afektu u pogańskich Rzymian, są stopniowo w powieściowej kreacji Marka Winicjusza i obu adaptacjach wyparte przez szacunek, troskę i wiarę w jednego Boga. W obu komiksach wybrano jednak z pierwowzoru różne fazy-części, co sprawiło, że obrazy tej miłości pojawiają się w kadrach^[33] nie tylko umieszczonych w nieco innych miejscach w komiksowej narracji, lecz także o innej zawartości ikonograficznej i semantycznej. W komiksie polskim uratowany Marek Winicjusz (I 28) uświadamia sobie siłę swego uczucia i duchowe ubóstwo, co w kadrze przedstawiającym Ligię^[34] pochylającą się nad dochodzącym do zdrowia ukochanym podkreślają jego słowa „Wiesz, że jesteś szczęśliwsza ode mnie? Masz Chrystusa, a ja mam tylko ciebie”. Twórcy adaptacji kontekst religijny tego wątku traktują poważnie, gdyż uwzględniając go, dalej prezentują postawę Kryspusa, krytykującego Ligię za uczucie do poganina, oraz postawę Piotra, podkreślającego znaczenie miłości w nauczaniu Chrystusa. Kompozycja trzech kadrów, zogniskowana wokół postaci – szczególnie apostołów Piotra i Pawła oraz zasmuconej Ligii – zawiera dość obszerne dymki, w których Piotr powołuje się na Chrystusa, który „Błogosławił miłość między kobietą i mężczyzną” i wybaczył nawet jawnogrzesznicy (I 29). Doświadczenie Marka Winicjusza ma wymiar osobisty w rozumieniu Jamesa. Jest nowe, uświadamia mu samotność, zagubienie, bezradność, niepełność – odczucia wcześniej mu obce. W adaptacji tej uczucie wiedzie bohatera do wiary poprzez sumienie. Jej autorzy ewolucję tę uwzględnili szczególnie wyraźnie w scenie, w której Marek Winicjusz prosi o rękę Ligii, a Apostoł Piotr ich błogosławi. Zarówno w sferze graficznej, jak i językowej podkreślona zostaje metamorfoza bohatera, który z pewnego siebie

[30] Ibidem.

[31] W powieści wspomina się o śnie Marka w świątyni Mopsosa zapowiadającym przemianę pod wpływem miłości. H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. 21. Dalej korzystam z tego wydania i oznaczam je skrótem Qv.

[32] W polskim komiksie to sceny z kadrów z I 7, przedstawiających umizgi Winicjusza namawiającego

Ligię do zdjęcia peplum, we francuskiej nachalne domaganie się od Kalliny pocałunków, podkreślone mimiką bohaterów – s. 17.

[33] J. Szyłak, *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 13–16.

[34] Ligia jest przedstawiona jako blondynka, co podkreśla jej ligijskie korzenie, choć w powieści ma włosy ciemne o złotawym blasku (Qv, s. 45).

Rzymianina przekształca się w młodzieńca pełnego pokory, miłości, zainteresowanego innymi wartościami (I 38, 39). Nie bez powodu w dymkach czytamy, że wyrzeka się siły, prosi o rękę Ligii i zamierza poznać wiarę jej współwyznawców, choć wcześniej ukochaną próbował porwać. Religijny aspekt wątku miłosnego wieńczy w tym komiksie przedstawienie Piotra błogosławiącego parę i wypowiadającego słowa: „Miłujcie się w imię Pana” (I 39).

W dziele polskich twórców w kreacji obrazów miłości zaznacza się dążenie do zachowania wierności powieści (choć pojawiają się nieuniknione w adaptacjach kondensacje) oraz zręczne posługiwanie się barwami. Wizję jej chrześcijańskiego rozumienia cechuje nieobecność przesadnej detrakcji. Autorzy bowiem poświęcili całą planszę na przedstawienie dylematów moralnych Ligii, uświadamiającej sobie uczucie do poganina, postawy Kryspusa, apostołów Piotra i Pawła wobec tej miłości (I 29) oraz kolejne (I 38, 39) – prezentujące sceny oświadczeń i błogosławieństwa. Kadry zwracają uwagę jasnymi barwami (błękit nieba, jasne ściany zabudowań, błękitna szata Ligii, jasny strój Pawła) współtworzącymi obraz przesycony słońcem^[35], typowym dla regionu, ale też implikującym optymizm, którego wyrazistość wzrasta, gdy przyjrzymy się kadrom poprzedzającym i następującym (I 27, 28, 30), zdominowanymi przez ciemne kolory (szarość, przyciemnione, tonalne beże). Korespondują one z kreowanymi *spatiami*: ponurą wizją koszmarnego snu Marka o pochłaniającym go oceanie (I 27, 28)^[36], obrazem ciemnej izby domu Miriam (scena pisania listu przez Marka), przedstawionej za pomocą kontrastu głębokiego beżu i żółci światła z lampki oliwnej (I 30).

Religijna przemiana Marka w polskiej adaptacji prezentowana jest także za pomocą różnorodności kompozycyjnej stripów obejmującej również ich rozmiary i ujęcia obrazu. Kontradykcja pomiędzy kadrami, na które składają się trzy stripy^[37], przedstawiające senne wizje bohatera w planie ogólnym (I 27), później przekształcające się w kontaminację planu amerykańskiego, średniego i bliskiego^[38] (I 28), świadczy o świadomym budowaniu nastroju za pomocą barw i zmian w perspektywie oraz kształtowaniu napięcia u odbiorcy w taki sposób, by podkreślić sens kolejnych scen. Stąd też inną zasadę kontrastowania kadrów wybrali twórcy, by zaakcentować znaczenie przemiany duchowej Marka. W scenie oświadczeń oraz błogosławieństwa Piotra obrazy w poszczególnych kadrach są prezentowane tak, by oddać harmonię tkwiącą w prostocie. Zmienna perspektywa, którą otwiera pierwszy kadr planszy I 38, prezentuje zbliżanie się Marka do domostwa (plan

[35] Kadry te są artystycznie dobre, gdyż – jak podkreśla Birek – barwy w tym komiksie nie zawsze należą do udanych, a obrazy Rzymu niekiedy przywodzą na myśl Islandię. Zob. W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 273.

[36] Kadry te cechuje bardziej różnorodna ścieżka. Zob. P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016, s. 149.

[37] Na planszy I 27 to dwa stripy, z których jeden zajmuje jej połowę, natomiast na planszy 28 kadr zajmuje pół planszy.

[38] P. Gąsowski, op. cit., s. 106–107.

ogólny) – prostokątnej budowli usytuowanej w pięknej okolicy. Obecność zieleni rozległego *spatium*, bieli budynku, błękitu nieba, choć należy do repertuaru kiczowatych przedstawień pejzażowych, tutaj jest uzasadniona dążeniem twórców do zachowania obecnego w powieści Sienkiewicza obrazu *locus amoenus* w wersji rustykalnej i chrześcijańskiej. Autorzy, w kolejnych sekwencjach wprowadzając odbiorcę do wnętrza, w których toczy się rozmowa o przyszłości Ligii i Marka, a potem następują ich zaręczyny, eksponują prostotę wyposażenia pomieszczeń oraz strojów mieszkańców. Dominują kolory implikujące naturę – brąz, oliwkowy, ciemny odcień niebieskiego, biel, które współwystępując, ewokują spokój. Tu jednak tylko plansze poprzedzające (I 36, 37) różnią się nieprzypadkowo. Obraz chrześcijańskiego świata i miłości jest przeciwstawiony przepychowi i zepsuciu reprezentantów kultury rzymskiej. Jej wyobrażenia obfitują w szczególności: stroje, luksusowe wnętrza, okrucieństwo (I 36, 37), a następujące po obrazie błogosławieństwa Piotra są tak skonstruowane, by sugestywnie oddać przemianę Winicjusza. Tak więc, gdy w swoim domu informuje on Petroniusza o planach na przyszłość (I 40, 41), kadry przedstawiają wyrafinowane estetycznie wnętrza, piękne ubiory świadczące o bogactwie gospodarza, ale także zwołanych niewolników, którym zwraca wolność pod wpływem nowej wiary.

Inaczej przedstawia się wątek metamorfozy Winicjusza w drugim komiksie, w którym poza słabą kolorystyką i specyficznym rysunkiem Cafu, można dostrzec wiele zalet^[39]. Kadry jako obrazki narracyjne, współtworzące opowieść, przenoszące nas do świata przedstawionego^[40] są wyborem autorów wskazującym na ich interpretację. Twórcy komiksu wiele uwagi poświęcili perypetiom związanym z próbą porwania, zniknięciem i poszukiwaniami Ligii. Metamorfoza uczucia, której towarzyszą przemiana duchowa i religijna stanowiące jednocześnie świadectwo uświadomienia sobie potrzeby formowania sumienia, najwyraźniej jest zasygnalizowana w kadrach wypełniających plansze ze s. 36–37 oraz s. 48. Autorzy komiksu akcentują sprzyjanie Winicjusza chrześcijanom, przedstawiając odnalezienie Ligii podczas pożaru Rzymu. Wówczas ocalony Marek, obejmując ukochaną, zwraca się do jej bliskich „Bracia chrześcijanie [...]” (s. 36). Twórcy adaptacji sekwencję tę poszerzyli o kadry eksponujące twarze bohaterów, wypowiadających znaczące słowa. Piotr bowiem stwierdza „Zabierz dziewczynę, którą Bóg ci przeznaczył. I ocal ją”, a Marek przysięga wierność braciom chrześcijanom i ślubuje „wypełnienie obietnicy miłości”, po czym apostoł go chrzci (s. 37). Zmiana wiary jest zatem kluczowa dla akceptacji związku (s. 48). Autorzy obraz przybycia Piotra do domu Petroniusza uzupełniają dialogami, ale pozbawiają je archaizacji uobecniającej się

[39] Staranność realizacji i zręczne wykorzystanie dialogów w tym komisie dostrzega Wojciech Birek (*Henryk Sienkiewicz w obrazkach...*, s. 281).

[40] Jak notuje Jerzy Szyłak, obrazy ujęte w kadry pełnią funkcję okien do wirtualnej rzeczywistości, którą przeżywamy także pomiędzy sekwencjami. J. Szyłak, *op. cit.*, s. 21.

w powieści. Stąd też „Dzięki Tobie zbawiciel oddał mi ją” stwierdza Marek, Piotr zaś odpowiada: „Oddał ci ją dzięki Twojej wierze” (s. 48), co wskazuje na modernizację stylu i ekonomizację, ważne w komiksie ze względu na jego strukturę i odbiorców^[41]. Słowa te stanowią dopełnienie obrazów skupionych na twarzach bohaterów i malujących się na nich emocjach, wśród których dominuje wzruszenie.

Buendia i Cafu – w przeciwieństwie do polskich twórców – w interesujących nas obrazach doświadczeń miłosnych i religijnych uwagę koncentrują na przeżyciach, co w praktyce owocuje częstszym prezentowaniem planu bliskiego i zbliżeń. To różni ich wersję transkrypcji od polskiej, gdyż w kulturze Zachodu, szczególnie we Francji, gdzie komiks był wydany, już pierwowzór literacki bardziej przykuwał uwagę intensywnością przeżyć bohaterów niż wątkiem religijnym. Przedstawienia twarzy^[42], w których kreacji Birek dopatruje się słabej wyrazistości oblicz^[43] i nawiązań do estetyki mangi^[44], sugestywnie wyrażają emocje. W kadrach z planszy na s. 36 i 37, ujętych w ramach planu średniego, bliskiego i zbliżeniach, przestrzeń jest ledwie sygnalizowana, a całość utrzymana w tonacji burego beżu. W adaptacji tej ważne dla obrazu doświadczeń religijnych sceny nie są tak wyraźnie skonstrastowane z sekwencjami poprzedzającymi (s. 35) i następującymi po nich (s. 37 i 38) jak w komiksie polskim. Obrazy pożaru Rzymu i poszukiwań Ligii (s. 34–35), choć zdominowane przez nieco jaśniejsze barwy (pojawiają się żółć, pomarańcz i czerwień), stopniowo przygaszone^[45], bardziej implikują smutek niż radość spotkania i przyjęcie nowej wiary. Podobnie dzieje się w sekwencjach następujących po obrazie chrztu Marka. Powrót do wizji płonącej stolicy imperium oraz otoczenia Nerona nie stanowi pod względem estetycznym kontradycji. Ciąg kadrów prezentujących ocalenie Ligii przez Ursusa cechuje się wykorzystaniem planu amerykańskiego średniego, nieobecnych w kadrach planszy na s. 48, ale „przytłumienie” barw także się ujawnia, choć dotyczy dominującej zieleni oliwkowej. Większy kontrast i różnorodność wykorzystują artyści w sekwencjach przedstawiających objawienie (s. 49). Tutaj bowiem zasadniczo zmieniają plan z amerykańskiego na ogólny (Piotr i Nazariusz opuszczający Rzym usytuowany na drugim planie), dominują otwarta przestrzeń i natura w przeciwieństwie do wnętrza insuli Petroniusza, co podkreślone jest także przez powiększenie kadru tak, że zajmuje cały strip. Dalej usytuowane kadry cechują się zmienną perspektywą (pojawia się nawet obraz wędrowców pokaza-

[41] W utworze czytamy: „Panie, za Twoją to przyczyną, Zbawiciel powrócił mi ją”, Piotr Apostoł zaś odpowiada „Powrócił ci ja dla wiary twojej i dlatego nie zamilkły wszystkie usta, które wyznawały imię jego” (Qv, s. 657).

[42] Ich kreacja nie jest doskonała – są poza Ligią, Winicjuszem i Petroniuszem niezbyt urodziwe, niekiedy wykreowane wbrew powieściowym opisom (Neron). Autorzy tej adaptacji, wywodzący się spoza

rodzimej kultury, przedstawili Ligię zgodnie z deskrypcją Sienkiewicza jako brunetkę.

[43] W. Birek, *Henryk Sienkiewicz w obrazach...*, s. 277.

[44] *Ibidem*, s. 281.

[45] Zob. R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzorkowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk, s. 393–396.

nych od tyłu, obserwujących blask na tle nieba), pionowym formatem, a przede wszystkim stopniowym rozjaśnianiem barw – po żółć imitującą światło w znaczeniu mistycznym[46]. Zabiegi te są semantycznie i kompozycyjnie powiązane z sekwencją poprzedzającą je (plansza 48, wizyta w domu Petroniusza). Ujawniające się w nich zmiany artystyczne podporządkowane narracji powieściowej służą nie tylko budowaniu obrazu epifanii, ale przede wszystkim akcentowaniu znaczenia religii w życiu bohaterów uwikłanych w bieg zdarzeń ważnych dla początków chrześcijaństwa w Europie.

Droga Winicjusza do chrześcijaństwa jest także — w świetle ustaleń Jamesa – doświadczeniem powiązanim z uświadomieniem sobie samotności w świecie wartości pogańskich. Nie jest w nim odosobniony, co sygnalizuje Sienkiewicz w swej powieści, a także twórcy obu jej komiksowych adaptacji. Nowa religia zyskuje wyznawców dzięki odrzuceniu aksjologii politeizmu i kultury cesarstwa, a wśród wartości szczególnie przez nią cenionych jest wybaczenie, które nie odgrywało wcześniej większej roli. W obu komiksach ta rola jest zaakcentowana. Wybaczenie rozumiane jako darowanie winy[47], wyrosłe z niesamolubnej miłości[48] w kontekście koncepcji Jamesa jest doświadczeniem zrodzonym ze świadomości sumienia, stanowiącym sposób na pokonanie bezradności. Darowanie winy, choć jest doświadczane indywidualnie, zawsze jednak ukierunkowane jest na innego – drugiego człowieka lub zbiorowość. Zarówno w literackim pierwowzorze, jak i w komiksowych adaptacjach zastępuje ono bezwzględność, mściwość, jest wolną od agresji odpowiedzią na krzywdę.

W komiksie polskich twórców przywołane jest ono kilkakrotnie w scenach jednoznacznie wskazujących na znaczenie tej wartości dla nowej religii. Sekwencja przedstawiająca rozpoznanie Chilon Chilonidesa przez Glaukosa nie kończy się śmiercią dla podstępnego, pozabawionego moralności Greka. Sygnalizowane poprzez mimikę emocje ujawnia jedynie Chilon, którego wizerunek wskazuje na lęk przed karą za zdradę, co stanowi kontradykcję dla obrazu Glauka – świadomego spotkania z dawnym wrogiem, skłonnego do przyjęcia kary, ale pozbawionego złości (I 25). Przebaczenie ukazane jest jako doświadczenie religijne, co potwierdza argumentacja przemawiająca za jego słusznością. Kolejne kadry bowiem prezentują apostoła Piotra, nawiązującego do słów Chrystusa „Pan kiedyś powiedział...” (I 25), które są nieco dalej w pełni przywołane (I 26): „Jeśli twój brat siedem razy zgrzeszy wobec ciebie i siedem razy będzie żałował, odpuść mu”[49]. Akt wybaczenia wsparty prośbą do Boga, by i ten okazał łaskę Chilonowi, dalej przed-

Wybaczenie

[46] M. Rzepińska, *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, t. 1, Warszawa 1989, s. 119–122, 133–135.

[47] W tradycji biblijnej „i przebacz nam nasze grzechy, bo i my przebaczymy każdemu, kto nam zawini” (Łk 11:4). *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*,

opr. zespół biblistów polskich, red. ks. K. Dynarski SAC, red. naukowa o. A. Jankowski OSB, ks. L. Stachowiak, ks. K. Romaniuk, Poznań – Warszawa 1991, s. 1195.

[48] Zob. 1 Kor 13:4, 5. Ibidem, s. 1302.

[49] Qv, s. 272.

stawiony jest jako źródło radości wspólnoty, utwierdzającej Glaukosa w słuszności podjętej decyzji. Darowanie winy zaakcentowane zostało w tym komisie także w scenie, w której Kryspus potępia Ligię za miłość do poganina. W dość obszernym dymku, zamieszczonym w kadrze eksponującym twarz apostoła Piotra, pojawia się przywołanie historii wybaczenia jawnochrześcijańczy przez Chrystusa (I 29). Obrazy te rejestrują proces formowania się chrześcijaństwa i jego aksjologii. Przebaczenie dla apostoła jest już wartością trwałą, dla innych wyznawców (Kryspus) – doświadczeniem nowym, trudnym, ale też zbliżającym do wspólnoty. Autorzy adaptacji, kreując obraz chłosty Chilon, wprowadzają wyjaśnienie Winicjusza wskazujące na religijną motywację łaski (I 37)[50]. Tym bardziej interesujące wydaje się włączenie do komiksu sceny, w której w dialogu pomiędzy Chilonem Chilonidesem a Ursusem Grek tę ważną dla chrześcijan wartość wykorzystuje, by wzbudzić zaufanie. W zrecznie skonstruowanym dialogu zwraca się on do Liga takimi słowami: „Niech ci Pluto, to jest niech ci Chrystus wybaczy” (I 24). Formułę tę z pozoru przypominającą figurę retoryczną (*correctio*), polegającą na podkreśleniu myśli poprzez pozorne poprawienie się, Sienkiewicz zastosował, by odsłonić podłość Chilon[51]. Twórcy komiksu uwzględnili zatem scenę, w której pisarz subtelnie wskazał na odmienne pojmowanie wybaczenia przez Rzymian wyznających politeizm i chrześcijan, rezygnując z innych wykreowanych przez autora, bardziej wyrazistych i jednoznacznych[52].

Znaczenie przebaczenia dla wyznawców nowej wiary twórcy tej adaptacji podkreślają, wskazując na potrzebę otrzymania go. Przedstawiony jest zatem Chilon Chilonides błagający płonącego Glaukosa o wybaczenie, a uzyskanie go zmienia postawę podłego dotąd bohatera. Przemianę tę wieńczy akt odwagi – Chilon ogłasza prawdę o niewinności chrześcijan oskarżanych o spalenie Rzymu (II 30). Podobnie dzieje się w II części komiksu, prezentującej scenę wybaczenia Chilonowi przez Pawła i chrzest Greka (II 31). Uwzględnienie tej fazy-części literackiej opowieści[53] stanowi kolejne świadectwo roli, jaką w komiksie odgrywa nowa wiara i jej system aksjologiczny oraz dążenia artystów do zaakcentowania religijnych przemian bohaterów.

Sposób ujęcia wybaczenia jako doświadczenia religijnego w polskiej adaptacji *Quo vadis* charakteryzuje się różnorodnością kompozycji planu, wykorzystaniem barw, kontrastu światła i cienia oraz eksponowaniem emocji bohaterów. Tak więc scena darowania winy Chilonowi przez Glauka poprzedzona jest kadrami (I 25) prezentującymi zdarzenia w planie ogólnym, amerykańskim oraz bliskim, wśród których ostatnie z wymienionych zastosowane zostały, by uwagę skupić na postaciach kluczowych dla tego ogniwa narracji. Autorzy uwzględnili ich emocje

[50] Qv, s. 352.

[51] Qv, s. 267.

[52] „— Dziękuję ci panie! Jesteś miłosierny i wielki. Miłosierdzie, Pies, Sługa — Psie — rzekł Winicjusz —

wiedz, że ci przebaczył dla tego Chrystusa, któremu i sam życie zawdzięczam. — Będę służył, panie, Jemu i tobie”. Qv, s. 352.

[53] Qv, s. 615.

(przerażenie zdrajcy, zdumienie lekarza), mimikę Chilona, co koresponduje z powieścią. Podobnie jak Sienkiewicz podkreślili malujący się na jego twarzy strach poprzez oświetlenie jej blaskiem kaganka, wykorzystanie opozycji światła i cienia oraz połączenie prozopografii z etopeją[54]. Odrażająca, wyrażająca lęk twarz Chilona kontrastuje z harmonijnym obliczem Glaukosa. Całą sekwencję różni od kolejnej, przedstawiającej wybaczenie (I 26), napięcie i kontrast, obecne także w powieści, przywodzące na myśl sposób wykorzystania światła w malarstwie Caravaggia i de La Toura. Darowanie winy twórcy polskiej adaptacji przedstawiają, wykorzystując grę światła, ale wówczas zmienia się jego rola – podporządkowane jest kreacji przestrzeni wspólnoty i radości z podjętej przez Glaukosa decyzji, a zatem nie służy już opisowi wyglądu i charakteru, ale miejsca (topografii). Kontrast w budowaniu sekwencji prezentujących zwycięstwo chrześcijańskich wartości i wspólne przeżywanie radości z wybaczenia pojawia się w tym komiksie także po scenie, w której Ligia wybacza Markowi próbę porwania (I 27). Trzy kadry przedstawiające rozmowę kochanków (dwa w planie bliskim, jeden w ogólnym) utrzymane są w ciepłych, pastelowych barwach, podkreślających nastrój (nadzieja) i emocje (radość bliskości, zaufanie). Kolejne obrazy (I 27/I 28) prezentujące przerażający sen Marka utrzymane są odmiennej kolorystyce – czerni i odcieniach szarości, stanowią kontradycję dla sceny błogosławienia przez Piotra miłości Winicjusza i Ligii. Polscy twórcy wykorzystują zatem kolor zarówno w funkcji mimetycznej, jak i aktualizując stale utrwaloną w kulturze symbolikę barw. Dzieje się tak również w scenie prezentującej Chilona błagającego o przebaczenie ukrzyżowanego Glaukosa (II 30). Autorzy pokazują pokutującego Greka z perspektywy męczennika (z góry), na ciemnym tle z zatroskaną twarzą, a poprzedzając scenę i następujące po niej kadry różni się nie tylko ujęciem i planem (ogólny, bliski), ale także rolą barw. Żółć ognia w kadrze poprzedzającym sąsiaduje z pozbawioną światła częścią obrazu orszaku Rzymian przyglądających się „płonącym pochodniom”, w następującym – dominuje, pełniąc obie wskazane wcześniej funkcje[55].

Wybaczenie w literackim pierwowzorze odgrywało ważną rolę i było istotne dla jego pierwszych czytelników – w pierwszej kolejności polskich. Dla tego aspektu komunikacji literackiej tłem była nie tylko historia religii i cesarstwa rzymskiego, lecz także los narodu podzielonego kulturowo przez zabory, dla którego aksjologia chrześcijańska niosła nadzieję na zachowanie poczucia wspólnoty i godności. Dla współczesnych twórców transkrypcji wybaczenie jest również ważnym wątkiem opowieści, skoro poświęcają mu sporo miejsca, choć jego rola jest już inna. Jego obecność w komiksie wynika z dążenia do zachowania porządku narracji i kluczowych jej ogniw, dzięki czemu możliwe

[54] T. Todorov, *Tropy i figury*, przeł. W. Krzemiński, [w:] *Retoryka*, red. M. Skwara, Gdańsk 2008, s. 200–201.

[55] J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris 1999, s. 535–536.

jest utrzymanie u odbiorcy napięcia, oraz z woli zachowania Sienkiewiczowskiej idei konfrontacji dwóch światów. Obecność tej ważnej dla chrześcijaństwa wartości oraz doświadczenia osobistego (James) w nowej sytuacji kulturowej i w medium zogniskowanym wokół obrazu nie wykazuje już zatem bezpośredniego związku z genezą utworu.

Wybaczenie pojawia się również w komiksie francuskim, ale jego twórcy poświęcili mu znacznie mniej uwagi i – co szczególnie ciekawe – wybrali inne sceny, w których dochodzi ono do głosu. Buendia i Cafu wykorzystali tekst pierwowzoru w większym stopniu niż twórcy polscy, ale zrezygnowali z bogactwa kolorystyki i symboliki barw, inaczej skomponowali narrację. Obrazy te najczęściej są eksponowane poprzez wykorzystanie perspektyw odmiennych w stosunku do poprzedzających je i po nich następujących, innych ujęć oraz partii dialogowych. Kadr przedstawiający Akte wyrażającą nadzieję na przebaczenie przez Boga Markowi krzywd wyrządzonych Ligii (s. 18) pokazuje w planie bliskim kochankę Nerona oraz jej rozmowę z Winicjuszem, ale widzimy jedynie twarz zatroskanej kobiety i poznajemy tylko jej słowa. Interesujące jest zatem, że w sąsiadujących kadrach zrezygnowano z dialogów, a każdy z nich wyróżnia się odmienną perspektywą. Poprzedzający oparty jest na kontaminacji planu ogólnego (Marek odsłaniający kotarę, zza której wylania się Akte) i zbliżenia (naczynie i trzymająca je dłoń), natomiast w następującym po słowach bohaterki o wybaczeniu widzimy z góry pałacową przestrzeń oraz rozstających się rozmówców. Kolorystyka tej sekwencji jest stała – dominują brudne odcienie zieleni, urozmaiconej niebieskim, ale żadna z tych barw nie implikuje znaczeń symbolicznych. Twórcy tej adaptacji uwzględnili fazy-części literackiego pierwowzoru, w których rola odpuszczenia win i jego rozumienie przez chrześcijan budzi zdumienie. *Arbiter elegantiarum*, wątpiąc w łaskę nowego Boga, wypowiada się o nim ironicznie, domagając się dowodu na jego istnienie (odzyskanie Ligii). Taka strategia kreowania obrazu religii eksponuje kontradycję pomiędzy racjonalnością sybaryty i jego stosunkiem do licznych bóstw a aksjologią nowej wiary. Kadry, w których mowa o łasce, łączy przede wszystkim obecność dialogu, co jest dość oczywiste, ponieważ bez werbalizacji trudno jest w komiksie przedstawić to doświadczenie, szczególnie w kontekście religijnym. Tak więc, gdy Petroniusz z ironią wypowiada się o przebaczeniu Boga i żąda dowodu jego wszechmocy, odnajdujemy także wypowiedź Marka, a wcześniejszy kadr przedstawia scenę rozmowy o Pomponii Grecynie i jej wierze, kolejny zaś – wypowiedź *arbitra elegantiarum* na temat emocji siostrzeńca (s. 19). Dymki stanowią istotny element sekwencji, w niewielkim stopniu zróżnicowanych kompozycyjnie kadrów, które prezentują grupy postaci w planie ogólnym (poprzedzający), średnim (scena rozmowy o wybaczeniu), zbliżeniu (kolejny kadr: głowa Petroniusza). Tym niewielkim różnicom towarzyszy jednorodność kolorystyki zdominowanej przez bure odcienie brązu, zieleni i niebieskiego, ciemniejsze niż barwy wykorzystane na poprzedniej stronie (s. 18). Z podobną strategią kompozycyjną mamy

do czynienia również wtedy, gdy autorzy przedstawiają – ważny także w powieści – obraz nauczania Piotra (s. 20, 21). W komiksie wybaczenie pojawia się w jego kazaniu, które obserwuje Winicjusz (s. 24). Twórcy, eksponując postać apostoła (kadr wypełnia twarz ujęta z profilu), nie wspominają jedynie o pojednaniu, ale przywołują jego eksplikację, wskazującą na związek wybaczenia z miłością do krzywdzącego oraz konieczność odpłacania dobrem za zło. Ta obszerna wypowiedź, stanowiąca parafrazę wypowiedzi literackiego pierwowzoru, wskazuje z jednej strony na dążenie artystów do wierności powieści, z drugiej zaś na dostosowanie adaptacji do czytelników wywodzących się z różnych kultur, niekoniecznie posiadających wiedzę na temat chrześcijaństwa i jego początków. Kolorystyka tych obrazów, wolna od znaczeń symbolicznych, nie wyraża emocji – pełni funkcję mimetyczną, budując obraz tajnego, nocnego spotkania chrześcijan w Ostrianum. Obraz eksponuje Piotra w zbliżeniu – profil apostoła i jego wypowiedź, ale kadr poprzedni już wykazuje znaczącą różnicę. Widzimy bowiem nauczyciela i chrześcijan w ujęciu z góry, a kolejny kadr prezentuje Chilona zwracającego się do Marka (przedstawieni w bliskim planie). Autorzy tej adaptacji w scenach dotyczących roli wybaczenia w nowej religii nie wykorzystują symboliki barw. Wyraźnie zaś wykazują skłonność do ujmowania postaci w zbliżeniu, dzięki czemu eksponują ich emocje oraz wypowiedzi, stwarzając jednocześnie wrażenie intymności tych wyznań i nauk. W taki sposób skonstruowany jest obraz płonących chrześcijan, kiedy Chilon dostrzega Glauka i błaga go o wybaczenie (s. 42, 43). Sekwencja zbudowana jest z czterech zbliżeń twarzy Chilona i Glaukosa (na przemian). Pełna ekspresji mimika i emocje budowane przez uwzględnienie ognia ogarniającego ciało lekarza (tu: pomarańcz i żółć pełnią funkcję i mimetyczną, i ekspresywną), stanowią sceny przepelnione napięciem, któremu towarzyszy intymność. Dzięki zastosowanym zbliżeniom mamy przez chwilę wrażenie, że dramat rozgrywa się pomiędzy dawnym oprawcą a ofiarą, szczególnie, że towarzyszący mu dialog ogranicza się do krótkich wypowiedzi (s. 42, 43). Nietrudno dostrzec, że w transkrypcji tej obraz wybaczenia wynika przede wszystkim z projektowania innego odbiorcy modelowego. Twórcy komiksu, uwzględniając ten ważny wątek powieści, przedstawili go, równoważąc jego wymiar religijny i emocjonalny, by był zrozumiały dla czytelników wywodzących się już nie tylko z innej epoki, ale kultur i wyznań.

Doświadczenia miłości i wybaczenia sąsiadują w obu adaptacjach *Quo vadis* z redefinicją pojęcia ofiary, która jest dla wyznawców nowej religii aktem indywidualnym, ale jeszcze nie zrytualizowanym[56]. W chrześcijaństwie jest ona pojmowana jako przekształcanie w kultowym obrzędzie daru materialnego tak, że jest on wyłączony

Ofiara

[56] Przywołuję powyższą definicję, rezygnując z eksponowania ujęcia katolickiego, ponieważ w powieści Sienkiewicza, choć wyrosłej z tej tradycji, mowa jest

o początkach chrześcijaństwa. K. Rahner, H. Vorgrimler, *Mały słownik teologiczny*, przeł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1998, s. 351.

z *profanum* i włączony do *sacrum* przez upoważnionego reprezentanta wspólnoty, by przekształcić się we własność Boga. Przyjęcie ofiary tożsame jest z włączeniem się do wspólnoty[57]. Ten akt samowyrzeczenia w powieści Sienkiewicza odgrywa ważną rolę w obrazie nowej religii, której wyznawcy stają się ofiarami w tragicznych okolicznościach. Twórcy obu komiksów uwzględnili te fazy-części narracji powieściowej, poświęcając im kilka sekwencji, bogatych w pełne ekspresji kadry. Osadzanie chrześcijan w więzieniu mamertyńskim, próby ocalenia Piotra, poszukiwanie Ligii, widowisko w cyrku Nerona oraz ich męczeńska śmierć w ogrodach cesarza splatają się ze wzmiankami o ofierze zarówno w dziele Sienkiewicza, jak i w jego komiksowych adaptacjach. W polskiej transkrypcji dramatyczne sceny wypędzenia chrześcijan na arenę, wypuszczenie zwierząt oraz obraz Cesarza, jego świty i widzów przyglądających się widowisku prezentowane są na czterech planszach (II 21, 22, 23, 24). Znaczenie ofiary dla chrześcijan jest interesująco przedstawione. W pierwszej kolejności bowiem Rzodeczko i Ozga wspominają o jej tradycyjnym rozumieniu. Prezentują scenę, w której zaniepokojony Tygellin informuje Nerona o zaskakującym zachowaniu chrześcijan: wydani na pastwę zwierząt nie bronią się (II 22). Wśród kolejnych scen pojawia kadr przedstawiający widok z trybun na arenę i apostoła Piotra, zwracającego się do Boga „Panie! Na chwałę twoją!” (II 24). Autorzy stopniują napięcie, przechodząc dalej do obrazu Winicjusza u bram więzienia, by pokazać rzymskich oprawców po ukrzyżowaniu Glaukosa (II 32). W żadnej z tych scen nie pada słowo „ofiara”, ale wypowiedź jednego z katów wyraża zdziwienie reakcją ofiary („Nawet nie jęknął, gdy wbijałem gwoździe”), a kolejne kadry przedstawiające śmierć bohatera, eksponują jego wiarę (modlitwa) oraz cierpienie, a ostatecznie także zgodę na śmierć („Amen!”), która dla chrześcijan jest próbą wiary, ofiarą i źródłem nadziei na wybaczenie, o czym wcześniej wspomina apostoł Piotr (II 18). Nietrudno zauważyć, że akt ofiary inaczej został w komiksie ujęty niż doświadczenia miłości i wybaczenia. Twórcy wyraźnie zogniskowali uwagę wokół obrazów, powściągliwie wykorzystując dialogi. Ograniczyli się do kilku zaledwie wypowiedzi, by zaangażować emocje odbiorcy, do którego sugestywnie przedstawione sceny przemawiać mogą silniej niż słowa. Przytoczone wypowiedzi bohaterów – krótkie, pozbawione werbalizacji pojęcia „ofiara”, stają się jednak interesującą sugestią interpretacyjną, ułatwiającą odbiorcom odczytanie sensu scen w kontekście religii i ważnego dla niej doświadczenia, które dotyczy wspólnoty, a nie tylko jednostki. Zabiegi te wskazują, że dla polskich twórców adaptacji ważne było subtelne budowanie znaczeń implikowanych w obszernych sekwencjach o dużej sile ekspresji.

Znaczenie ofiary dla chrześcijan odgrywa mniejszą rolę we francuskiej adaptacji. Niewiele odnajdziemy w niej scen, w których doświadczenie to będzie przywoływane, ale podobnie jak w dziele

[57] Ibidem.

polskich twórców akcentowane jest odmienne rozumienie go przez Rzymian wiernych wielobóstwu i wyznawców nowej wiary. W sekwencji prezentującej rozmowę Petroniusza z Neronem (s. 31), pojawia się wypowiedź cesarza na temat niezwykłej ofiary, jaką złożył bogom: skazując na śmierć matkę i żonę, chciał „złożyć największą ofiarę, jaką może złożyć człowiek, ale nie była ona wystarczająca”. Przytoczone wyjaśnienie Ahenobarba odsłania jego zło i okrucieństwo. Można więc odnieść wrażenie, że autorzy komiksu wybierają tę fazę-część z powieści, by zbudować barwny obraz cesarza – szaleńca. Warto jednak pamiętać, że wyjaśnienie zamieszczone w dwóch kadrach w *Quo vadis* jest nie tylko obszerniejsze, lecz także znacznie głębsze, gdyż Neron prezentuje również swe rozumienie władzy i celu życia[58]. W adaptacji detrakcji[59] uległ zatem ważny fragment eksplikacji, co jednak nie osłabiło moralnej wymowy kadrów – ofiara jest tu darem, u podłoża którego leżą wyrachowanie i zło. W komiksie nie odnajdziemy jednak innych wypowiedzi bohaterów na ten temat, chociaż pewien z nim związek wykazuje nauczanie Piotra (s. 23) wyjaśniającego istotę chrześcijaństwa: „Z godnością znoście krzywdy i prześladowania, a przede wszystkim dawajcie dobry przykład drugim oraz poganom”. W adaptacji tej kadry przedstawiające katusze chrześcijan płonących niczym pochodnie w cesarskich ogrodach (s. 42–43) oraz ich męczeństwo w cyrku Nerona (s. 45–47) nie są pozbawione bezpośrednich odniesień do doświadczenia ofiary w warstwie zarówno ikonograficznej, jak i językowej. Twórcy uwagę zogniskowali na eksponowaniu dramatyzmu tych zdarzeń, a w szczególności okrucieństwa cesarza i podległych mu Rzymian. Tym samym widzimy ofiary (np. ciała płonących chrześcijan – s. 42, 43, heroiczną walkę Ursusa, s. 45–47)[60], ale ich myśli i odczuć musimy się już domyślić. Autorzy rezygnują z redefinicji ofiary jako doświadczenia religijnego, ważnego już nie tylko dla jednostki, lecz także dla formującej się społeczności wyznawców, zapewne kierując się dążeniem do stworzenia barwnej, dynamicznej narracji, atrakcyjnej dla współczesnego odbiorcy, niezależnie od kultury, z której się wywodzi.

Problem chrześcijańskiego rozumienia ofiary skromniej zaznacza się w adaptacji Buendii i Cafu, a zasady kompozycji kadrów, w których się do niego nawiązuje, cechują się mniejszym kontrastem w stosunku do poprzedzających je i następujących po nich. Nauczanie apostoła Piotra w Ostrianum, w którym wyjaśnia etykę chrześcijańską (s. 23), w tym godność w znoszeniu krzywd, przedstawione jest w sekwencji o konsekwentnie utrzymanej estetyce. Ciemna tonacja zieleni

[58] „[...] aby dostać się do tych olimpijskich świątów, trzeba zrobić coś takiego, czego żaden człowiek dotąd nigdy nie zrobił, trzeba przewyższyć ludzkie pogłowie w dobrym lub złym”. Qv, s. 415.

[59] Pamiętać trzeba, że Sienkiewicz w powieści wielokrotnie wspomina o ofiarach w kulturze rzymskiej, opisując również rytuały z nimi związane.

[60] Sceny te często zamieszczano na pocztówkach, prezentujących sceny z powieści. Por. E. Górecka, *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła...*, s. 83–85; eadem, *Horror amid Sweetness. Kitsch and the Intertextual Strategies of Quo vadis Postcards*, [w:] *The Novel of Neronian Rome and its Multimedial Transformations. Sienkiewicz's Quo Vadis*, red. M. Woźniak, M. Wyke, Oxford 2020, s. 195–206.

i obrazów uzupełnionych żółcią światła koresponduje z literackim opisem tajnych, nocnych zgromadzeń wiernych. Jednak scenę przemowy apostoła widzimy najpierw z perspektywy Marka Winicjusza, Chilona i Krotona – z góry, w taki sposób, że postać przemawiającego Piotra jest wyeksponowana przez centralne usytuowanie. Dopiero w kolejnych dwóch kadrach ukazano go w zbliżeniu, a jego wizerunek ujęty w planie bliskim ewokuje spokój. Twórcy komiksu w kadrach tych umieścili obszerne dymki (w drugim z kolei to połowa jego przestrzeni) zawierające wyjaśnienia apostoła. Wypowiedzi nadal odgrywają ważną rolę, ponieważ prezentują konfrontację dwóch kultur i religii, ale różnią je kompozycja oraz perspektywa. Przywołaną wypowiedź apostoła komentuje bowiem Marek Winicjusz prezentowany z profilu w planie bliskim, dopatrujący się podobieństw pomiędzy wartościami uznanymi przez Piotra za fundament nowej wiary a poglądami cyników, Sokratesa oraz pierwszych stoików. W kolejnym kadrze zaś twórcy wracają do prezentacji zgromadzenia ujętego z perspektywy Winicjusza (z góry i oddali), tym razem jednak wypełniając niemal cały kadr postaciami wyznawców, skupionych na naukach apostoła stojącego tyłem do czytelnika. Konstrukcja tej sekwencji jest pod względem perspektywy i prezentowanych postaci różnorodna, ale zauważalne jest podobieństwo roli wypowiedzi, które w tych fazach-częściach, są kluczowe dla znaczenia scen. Gdybyśmy bowiem usunęli dymki, ich sens uległby uproszczeniu i ograniczyłby się wyłącznie do prezentacji zgromadzenia i przemawiającego apostoła. Podobne zasady kompozycji dostrzec można w sekwencji przedstawiającej rozmowę Petroniusza z Neronem (s. 31), w której cesarz uzasadnia złożenie ofiar z matki i żony. Tu także Budendia i Cafu zachowali jednorodność estetyczną (barwy zieleni i odcieni fioletu strojów bohaterów), zmienność perspektywy w poszczególnych kadrach oraz rolę dialogów. Wypowiedź Nerona o sensie jego ofiary obejmuje dwa kadry, z których jeden przedstawia cesarza w ujęciu z góry, Tygellina i Petroniusza przemierzających cesarskie ogrody, drugi zaś ich twarze w zbliżeniu. Intersujące jest w tej adaptacji wykorzystanie odmiennych planów tak, że czytelnik odnosi wrażenie braku dystansu wobec bohaterów i uczestniczenia w scenie, co sprzyja nie tylko eksponowaniu wypowiedzianych przez Nerona słów, lecz także wywoływaniu u odbiorcy emocji.

Z inną konstrukcją sekwencji mamy do czynienia w scenach ukrzyżowania chrześcijan (s. 42–43) oraz walki Ursusa w cyrku Nerona (s. 45–47). Stylistyczna jednorodność (m.in. barwy) współwystępuje z różnorodnością planów oraz dymkami wolnymi od bezpośrednich odniesień do doświadczenia ofiary. Obrazy przesyczone żółcią i pomarańczem ognia, niebieskie i fioletowe stroje oraz zielono-brązowe przestrzenie strawione przez żywioł stanowią wizje pełne dramatyzmu i ekspresji. Zmienne plany – od ogólnego po zbliżenie – zmieniające się w kolejnych kadrach, współtworzą dynamiczną sekwencję, ale treści zamieszczone w dymkach są dość skąpe, często stanowiąc eksklamacje (np. „Mamo! Mamo!”, [...] „Nie!” [...], „Glaukus!” – s. 42, „Biada

wam!”, „Miedzianobrody”, „Pretorianie! Pretorianie!”, „Matkobójca! Podpalacz!”, s. 43) oraz nieliczne dialogi. Taka relacja pomiędzy słowem i obrazem zdaje się potwierdzać znaczenie kultury, z której wywodzą się twórcy adaptacji dla kreacji wizji chrześcijaństwa. Komiks ten nie wyjaśnia także i w warstwie konstrukcji obrazów doświadczenia ofiary w nowej religii, choć jego obrazy uwzględnia. Taka strategia, kontrastująca z polską adaptacją, odsłania odmienną, ponieważ uwarunkowaną kulturowo interpretację. Dla jej twórców historia opowiedziana przez Sienkiewicza jest przede wszystkim opowieścią o miłości i cesarstwie rzymskim, a kontekst polski jest drugorzędny, zaledwie zasygnalizowany w *Dossier*. Równie interesująca jest struktura obrazów walki Ursusa (s. 46–47). Buendia i Cafu prezentują to ważne dla powieści wydarzenie, rezygnując z akcentowania jego związku z ofiarą. Nie widzimy chrześcijan wydanych na pastwę zwierząt, lecz sceny ważne dla wątku melodramatycznego. Pojawienie się Ligii, przerażenie Marka Winicjusza (s. 45) oraz etapy heroicznej walki Ursusa współtworzą obraz pełen dramatyzmu. Kadry o ujednoczonej kolorystyce (odcienie zieleni i brązu) prezentują (trzykrotnie obejmują całe stripy) zmagania olbrzyma (przedstawione w planie średnim, bliskim i zbliżeniach), a komentarze odnoszą się wyłącznie do spostrzeżeń obserwatorów (Neron, Marek Winicjusz), natomiast kadr przedstawiający pokonanie tura wzbogacony jest o onomatopeję („Krak!”)[61]. W obrazach tych nieobecność nawiązań do roli ofiary przy jednoczesnym eksponowaniu dramatycznego widowiska koliduje nie tyle z literackim pierwowzorem, ile z kontekstem kulturowym. Jak pamiętamy, w utworze Sienkiewicza pojawiają się aluzje do Polski rozdartej przez zabory: bohaterowie wywodzą się z narodu słowiańskiego[62], a Ursus zwycięża z „turem germańskim”[63]. W wydanej we Francji adaptacji kontekst historyczny i patriotyczny są zasygnalizowane w paratekstualnym *Dossier* (s. 58–59), w którym fragment pt. *Wiadomość ku pokrzepieniu* zawiera bardzo ogólne informacje, jednak w samym utworze ich nie odnajdziemy. Nie powinno to jednak nas dziwić, skoro adaptacja powstała dla czytelników z różnych części świata, dla których ten kontekst nie jest najważniejszy dla odczytania. Twórcy tego komiksu kierowali bowiem swe dzieło przede wszystkim do czytelników o kompetencjach ukształtowanych w kulturze wzrokocentrycznej, w której szczególną rolę odegrał film ceniony za obraz i zdolność utrzymywania napięcia.

Obraz chrześcijaństwa w dwóch adaptacjach powstałych w różnych kulturach nieco się różni. Wątek religijny w jest w obu obecny,

[61] Onomatopeja ta stanowi przykład addytywnego połączenia z obrazem. P. Gąsowski, op. cit., s. 194.

[62] T. Żabski, op. cit., s. XXIV–XXXIII.

[63] Qv, s. 643–644. W czasie pracy nad *Quo vadis* Sienkiewicz w piśmie „Gegenwart” poddał krytyce postawę Niemców wobec Polaków. M. Cetwiński, *Quo vadis a staropolskie herbarze*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 134–137.

ale gdy przyjrzymy się mu z perspektywy wiary jako doświadczenia indywidualnego, to zarysowują się pewne różnice. Choć zarówno w polskiej, jak i w wydanej we Francji wersji wyraźnie zaznaczają się miłość, wybaczenie oraz ofiara, to więcej uwagi poświęcili im rodzimi twórcy. Nie tylko wybrali więcej faz-części z literackiego pierwowzoru, ale też inaczej uformowali sekwencje oraz kadry. Ta odmienność kompozycyjna^[64], widoczna już na pierwszy rzut oka w różnorodności estetycznej, obejmuje nie tylko zmienną perspektywę, różne plany, wykorzystanie kontrastu jako zasady konstrukcyjnej i użycie słowa, ale przede wszystkim interpretację. Buendia i Cafu czytają tekst Sienkiewicza jako barwną opowieść przygodowo-historyczno-miłosną, twórcy polscy – jako utwór poświęcony momentowi w dziejach, w którym nowa religia zaczyna wpływać na wyobrażenia o świecie i wartościach, choć na pierwszy plan wysuwa się wątek melodramatyczny. Odczytania te poświadczają, że kultura odgrywa ważną rolę w adaptacjach utworów literackich na język komiksu. Choć nie wszystkie zamiary artystyczne udało się Sienkiewiczowi w *Quo vadis* zrealizować, to omawiane adaptacje stanowią jednak potwierdzenie spełnienia się marzenia pisarza, by stworzyć takie dzieło, „żeby je musiano tłumaczyć z «polskiego» na wszystkie języki”^[65], choć nie przypuszczał z pewnością, że także na język komiksowego medium.

BIBLIOGRAFIA

- Adamek-Świechowska A., *Quo vadis Henryka Sienkiewicza. Od intencji do tekstu*, Kraków 2018
- Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzorkowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk 2004
- Beller M., *Perception, Image, Imagology*, [w:] *Imagology. The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters. A Critical Survey*, red. M. Beller, J. Leerssen, Amsterdam – New York, s. 3–16
- Birek W., *Henryk Sienkiewicz w obrazkach. Rysunki Henryka Sienkiewicza i obrazkowe adaptacje jego powieści*, Poznań 2018
- Birek W., *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014
- Bujnicki T., *Quo vadis? – Sienkiewiczowska powieść w obrazach*, [w:] *Henryk Sienkiewicz. Twórczość i recepcja*, red. L. Ludorowski, Lublin 1991, s. 149–160
- Cetwiński M., *Quo vadis a staropolskie herbarze*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 131–139
- Chevalier J., Gheerbrant A., *Dictionnaire des symboles mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris 1999
- Gąsowski P., *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016
- Górecka E., *Horror amid Sweetness. Kitsch and the Intertextual Strategies of Quo vadis Postcards*, [w:] *The Novel of Neronian Rome and its Multimedial Transformations. Sienkiewicz's Quo Vadis*, red. M. Woźniak, M. Wyke, Oxford 2020, s. 193–208

[64] Można w tym komisie dostrzec wyraźną ekwiwalencję ujawniającą się w obrębie pojedynczych kadrów oraz plansz. W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu...*, s. 32–34.

[65] H. Sienkiewicz, *Listy...*, s. 168.

- Górecka E., *Kicz w przekładzie intersemiotycznym dzieła literackiego jako trop aksjologii. O pocztówkowych przedstawieniach jednej sceny z Quo vadis H. Sienkiewicza*, [w:] *Kicz w języku i komunikacji*, red. B. Kudra, E. Szkudlarek-Śmiechowicz, Łódź 2016, s. 81–93
- Ingarden R., *Z teorii dzieła literackiego. Dwuwymiarowa budowa dzieła sztuki literackiej*, [w:] *Problemy teorii literatury*, seria I, wyb. H. Markiewicz, Wrocław 1987, s. 7–19
- James W., *Doświadczenia religijne*, przeł. J. Hemper, Warszawa 1958
- Katechizm Kościoła Katolickiego, 1776–1777*, <http://www.katechizm.opoka.org.pl/> (dostęp: 5.01.2022)
- Kolendo J., *Ligowie/Lugowie w Quo vadis Sienkiewicza. Dokumentacja źródłowa oraz intuicja badawcza pisarza*, [w:] *Z Rzymu do Rzymu*, red. J. Axer, Warszawa 2002, s. 117–131
- Kuyama K., *Quo vadis w Japonii – konteksty recepcyjne*, [w:] *Literatura polska w świecie*, t. 4: *Oblicza światowości*, red. R. Cudak, Katowice 2012, s. 30–46
- Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, opr. zespół biblistów polskich, red. ks. K. Dynarski SAC, red. naukowa o. A. Jankowski OSB, ks. L. Stachowiak, ks. K. Romaniuk, Poznań – Warszawa 1991
- Quo vadis. Komiks na motywach powieści Sienkiewicza*, scenariusz J. Miarka, storyboard i opracowanie komputerowe G.M. Majcher, J. Rzodeczko, Kielce 2001
- Rahner K., Vorgrimler H., *Mały słownik teologiczny*, przeł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1998
- Rzepińska M., *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, t. 1, Warszawa 1989
- Sienkiewicz H., *Listy*, t. 2, cz. 3, red. M. Bokszczanin, Warszawa 1996
- Sienkiewicz H., *Quo vadis*, adaptacja i scenariusz P. Buendia, rysunki Cafu, kolor M. Martinez, Warszawa 2016
- Sienkiewicz H., *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002
- Sugimoto Y., *An Introduction to Japanese Society*, third edition, Cambridge 2010
- Szyłak J., *Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny*, [w:] *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 9–28
- Świętosławska T., *Quo vadis Henryka Sienkiewicza: powieść historyczna czy epos?*, „Prace Polonistyczne” 1995, nr 50, s. 103–122
- Todorov T., *Tropy i figury*, przeł. W. Krzemień, [w:] *Retoryka*, red. M. Skwara, Gdańsk 2008, s. 178–205
- Żabski T., *Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz, *Quo vadis. Powieść z czasów Nerona*, oprac. T. Żabski, Wrocław 2002, s. V–CII