



[RECENZJA] "Ćma" Tomasz Grodecki, Rafał Bąkowicz

Jestem zemstą! Jestem nocą! Jestem... Ćmą!*

* Tytuł jest oczywiście parafrazą słów wypowiedzianych przez Batmana (głosem nieodżałowanego [Kevina Conroy'a](#)) w serialu „Batman: The Animated Series”: „Jestem zemstą! Jestem nocą! Jestem Batmanem!” (org. „I am vengeance! I am the night! I am Batman!”).

Superbohaterowie stanowią emblemat komiksów. Jakkolwiek herosi obdarzeni nadprzyrodzonymi mocami bądź podejmujący działania wykraczające poza przeciętność pojawili się zdecydowanie później niż pierwsze historie obrazkowe, to właśnie oni zdominowali kulturę popularną. Złożyły się na to nie tylko świetne pomysły Stana Lee i jego współpracowników, lecz również amerykańska machina przemysłowa, konsekwentnie promująca własne produkty na całym świecie. Moc oddziaływania superbohaterów na ludzką wyobraźnię jest tak wielka, że w różnych rejonach świata podejmowano próby nie tylko bezpośredniego naśladowania, lecz także kreacji własnych protagonistów obdarzonych nadludzkimi zdolnościami. W Polsce, mimo dość bezkrytycznego i powszechnego zachwyty oraz uwielbienia dla amerykańskiej kultury, nie ma ich tak wielu, by wymienić: Orient Mena, Wilga Superbohatera, Ratmana czy Likwidatora. Przy czym, są to przede wszystkim komiksy kontestujące koncepcję superbohaterstwa. Jedynie w serii o Białym Orle widać, że autorzy czerpali inspirację z klasycznych wzorców.

Do skromnego panteonu rodzimych superbohaterów dołącza postać Ćmy stworzona przez piszącego scenariusze Tomasza Grodeckiego oraz tworzącego ilustracje Rafała Bąkowicza. Kostium nocnego motyla chroniącego mieszkańców Warszawy przed różnego rodzaju złoczyńcami przyodziewa Cyprian Leopold Różewicz, artystyczny geniusz awangardy. Na dwa dotychczas (kwiecień 2023 r.) opublikowane komiksowe tomy „Ćmy” składają się cztery epizody: „Stacja końcowa”, „Selfie trumienne”, „Hotel Rubikon” oraz „12:24”. W pierwszym bohater ratuje pasażerów uprowadzonego pociągu. W drugim mierzy się z problemem przeobrażenia mieszkańców stolicy w bezmyślne marionetki. W kolejnym stara się złapać szefa lokalnego półświatka. A w ostatnim musi stanąć oko w oko z szalonym zegarmistrzem.

Akcja komiksu rozgrywa się w międzywojennej Warszawie. Nie jest to jednak metropolia znana z podręczników historii czy kronik filmowych, ponieważ przedstawiony świat łączy w sobie różne elementy – przeszłość miesza się z teraźniejszością i wymyśloną przyszłością. Stąd na przykład stroje występujących postaci są typowe dla lat 20. XX wieku, lecz automobile już niekoniecznie. Dostrzegalną na pierwszy rzut oka zmianą są smartfony w dłoniach warszawiaków. Chociaż zatem początkowo wydaje się, że „Ćma” wpisuje się w nurt steampunka, ma to być, zgodnie ze słowami samego scenarzysty, retrofuturyzm.

Bez wątplenia inklinacją Ćmy jest Batman; o czym, niejako w ramach metakomentarza, informuje w pewnym momencie sam protagonista. Nie chodzi bynajmniej wyłącznie o podobieństwo w wyglądzie kostiumów, ale o sposób funkcjonowania. Jako że obaj są pozbawieni nadludzkich zdolności, swoje działania opierają przede wszystkim o wykorzystanie różnego rodzaju urządzeń mechanicznych, a w pracy analitycznej polegają na dedukcji oraz wsparciu ze strony pomocników. Ćma ma zatem do dyspozycji jednokołowy pojazd, odrzutowy plecak, pas z wyposażeniem (w tym pistolet soniczny) czy różnego rodzaju rzutki (ćmarangi?).

Natomiast postać nocnego motyla jest zdecydowanie bardziej tajemnicza. Czytelnik po lekturze czterech przygód nie poznaje historii Cypriana Leopolda Różewicza i narodzenia się jego alter ego.

Bohater cierpi na albinizm, ale nie wyjaśnia to, dlaczego artysta postanowił walczyć z warszawskimi przestępcami i co było przyczyną włożenia przez niego kostiumu nocnego motyla. W związku z tym zagadką pozostaje także pochodzenie jego umiejętności czy sprzętu. Z jednej strony nie ma to właściwie żadnego wpływu na lekturę, ale z drugiej ogranicza wyrażaną w jego stronę sympatię. Trudno stwierdzić, czy Ćma stara się w jakiś sposób zadośćuczynić przeszłości (jak, na przykład, Spider-Man), zmierzyć się ze swoimi wewnętrznymi demonami (jak Batman) czy może po prostu jest mścicielem wspierającym na swój indywidualny sposób prawo i porządek (jak Punisher lub Rorschach).

Patrząc od strony techniczno-formalnej na efekty pracy Tomasza Grodeckiego oraz Rafała Bąkowicza, nie można mieć w stosunku do autorów żadnych zarzutów, a wręcz przeciwnie – na myśl przychodzą wyłącznie pochwały. W komiksie kadry są wyraźnie oddzielone ramkami, a ich liczba, układ i wielkość (czyli montaż) oraz skomplikowanie (szczegółowość) ilustracji nie są stałe. Cechy te pozostają uzależnione od toczącej się akcji, oddając dynamikę bądź statyczność sytuacji. Wypowiedzi postaci są zapisywane w dymkach, a monologi toczące się w głowie bohatera, będące zarazem komentarzami narracyjnymi, w prostokątnych ramkach. Wszystkie opowieści są czarno-białe, co podkreśla ich klimat *noir*. Z kolei umieszczone na początku tomów strony imitujące wycinki gazety z epoki („Poczytnik warszawski”), podkreślają ducha retro.

Twórcy bardzo sprawnie posługują się językiem komiksowym. Egzemplifikacją tego jest już kompozycja otwierająca epizod „Stacja końcowa” (w pierwszym albumie). Składa się ona z dwóch dużych kadrów uzupełnionych kilkoma mniejszymi. Jednak to właśnie one decydują o odbiorze toczącej się akcji. Czytelnik skupia się najpierw na trzech kwadratowych, kolejnych rysunkach umieszczonych na górze strony, w których przedstawione są wyłącznie buty. Rozchlapana w ostatnim z nich kałuża pozwala domyślić się, że postać jest w ruchu. I rzeczywiście, przeniesienie uwagi na pierwszy z dużych kadrów ukazuje bohatera skaczącego na wagon pasażerski ciągnięty przez lokomotywę. Następnie znowu mniejsze kadry, tym razem w układzie pionowym, pokazują pomyślnie zakończenie ewolucji – dłoń łapiącą barierkę. Drugi duży kadr przedstawia bohatera stojącego na podeście wagonu (jego nieco skulona pozycja sugeruje, że w tym momencie łapie oddech po karkołomnym skoku), by w kolejnych trzech mniejszych narracja znowu przyspieszyła – bohater wyciąga wytrych i zaczyna grzebać w zamku, a zbliżenie na mechanizm i narzędzia podkreśla napięcie.

Tego typu przykłady doskonałego montażu można mnożyć – by wymienić z tej samej części toczący się pościg po pociągu. Trzy kadry ukazują za każdym razem dokładnie ten sam bok wagonu pasażerskiego. Między ilustracjami postacie przemieszczają się od lewa do prawa, pojawiając w różnych oknach. W pierwszy kadrze widać Ćmę w skrajnym lewym oknie, na drugim kadrze protagonista jest już pośrodku wagonu (okno trzecie), a jego miejsce zajął jeden z gangsterów, by na ostatniej ilustracji pojawiła się już wyłącznie peleryna bohatera (po prawej stronie rysunku), a w poprzedzających oknach wagonu widać było ścigających go przestępców. Innymi słowy, to właśnie okna wagonu stają się na tej stronie komiksowymi kadrami.

Jednak o samych fabułach „Ćmy” nie można mówić z porównywalnym zachwytem. Rozczarowujące są zakończenia właściwie wszystkich czterech historii. W dwóch pierwszych („Stacja końcowa”, „Selfie trumienne”) akcja po prostu nagle się urywa. Bohater dociera do antagonistów i wtedy następuje niezrozumiały przeskok do momentu szczęśliwego zakończenia. Co prawda można dopowiedzieć sobie, co mogło się wydarzyć, ale to przejście jest zbyt znaczące. W trzeciej części („Hotel Rubikon”) problem Cypriana Leopolda Różewicza zostaje rozwiązany poprzez działanie *deus ex machina*. W ostatniej („12:24”) dochodzi również do przerwania sekwencji zdarzeń. Chociaż nie jest to już aż tak radykalne, nadal trudno stwierdzić, co i dlaczego dokładnie zaszło. Nie są to być może aż tak istotne mankamenty, ale w porównaniu do całej przedstawionej opowieści mocno rozczarowują.

Poważny zarzut można mieć również wobec przedstawionego świata. Z jednej strony wydaje się, że przygody Ćmy rozgrywają się w alternatywnej rzeczywistości, w której nastąpił nieco wcześniejszy rozwój technologiczny i popkulturowy, stąd obecność serii komiksowej „Batman” ponad dekadę przed jej historyczną premierą. Z drugiej strony, w komentarzach autorskim pojawia się stwierdzenie o przeniknięciu wynalazków z XXII wieku do międzywojennej Warszawy. Ta swoista koniunkcja sfer jest działaniem tyleż niezrozumiałym, co jednocześnie zbyt naiwnym nawet jeśli logicznie rozwiewa wszelkie wątpliwości i zagwozдки.

Nie zmienia to w żadnym wypadku oceny końcowej, zgodnie z którą „Ćma” jest projektem nie tylko interesującym, ale mimo wymienionych wad bardzo udanym. Lektura dotychczasowych czterech historii jest przyjemnym doświadczeniem. Co ważniejsze, bez wątpienia w postaci Ćmy drzemie jeszcze duży potencjał.

Stwierdzenie, że komiksy są powszechnie utożsamiane z superbohaterami, byłoby zdecydowanie niesprawiedliwe. Jakkolwiek w odpowiedzi większości przeciętnych odbiorców kultury popularnej na pytanie o historie obrazkowe na pewno pojawiłby się ikoniczni herosi: Superman, Batman czy Spider-Man (duża w tym zasługa ekranizacji ich przygód), to jednocześnie równie prawdopodobne jest wymienienie przy okazji jakichś lokalnych postaci. W przypadku Polski byłoby to przypuszczalnie Kajko i Kokosz (lub Kajtek i Koko), Tytus, Romek i A'tomek czy Kleks. Wielu twórców chciałoby zapisać się też w kronikach historii komiksowej, dołączając do jej kart własnego niesamowitego protagonistę, niekoniecznie obdarzonego nadludzkimi zdolnościami, chociaż odgrywającego rolę herosa. Dzięki „Ćmie” Tomasz Grodecki oraz Rafał Bąkowicz na pewno znajdą sobie w tej zbiorowości odpowiednie miejsce.

Maciej Tomczak