

## OKŁADKI W WYDAWNICTWACH LITERATURY FANTASY I SCIENCE FICTION W POLSCE W LATACH 2000-2012

Poniższy artykuł jest poświęcony tematyce okładek literatury fantastycznej na przykładzie wydawnictw: Fabryka Słów, Runa i Solaris. Dla zrozumienia wyników badań, zdefiniowano termin fantastyka, ale nie jako gatunek literacki, a zjawisko kulturowe oraz rodzaj sztuki. Omówiona została także tematyka okładek jako zdobień o charakterze zewnętrznym, marketingowym. Następnie przedstawione zostało zagadnienie okładek w fantastyce na podstawie badania typograficznego wydawnictwa Runa i Solaris oraz opracowania artykułu Jarskiej i Piechoty na temat wydawnictwa Fabryka Słów<sup>1</sup>. W ramach badania właściwego dokonano analizy z autopsji: 84 książek z wydawnictwa Runa oraz 248 z Solaris. Dodatkowo przeprowadzono analizę stron internetowych ilustratorów polskich i zagranicznych oraz wydawnictw ogólnych, zajmujących się także publikowaniem fantastyki.

### FANTASTYKA I SZTUKA FANTASTYCZNA

Fantastyka jest swoistym fenomenem w kulturze popularnej, ponieważ emocjonalnie zaangażowany odbiór, zbiorowe reakcje czytelników, ich tendencje do zrzeszania się oraz rozwój fantastyki w innych dziedzinach niż literatura, uczynił ją zjawiskiem wykraczającym poza literaturoznawstwo. Obecnie za miłośnika fantasy oraz science fiction uznaje się nie tylko ich czytelnika, ale i odbiorcę sztuki plastycznej, filmowej oraz uczestnika różnego rodzaju gier fabularnych i komputerowych. Miłośnicy fantastyki zrzeszają oraz udzielają się w klubach, zwanych fandomami, na zjazdach nazywanych konwentami oraz na łamach ogólnopolskich i amatorskich czasopism, tzw. fantizów. Społeczność tą, wykraczającą poza ruch czytelniczy, można uznać za subkulturę<sup>2</sup>.

Omawiając zagadnienia związane ze sztuką i grafiką warto odnieść się do tematu realizmu fantastycznego oraz sztuki fantastycznej, czasem pojmowanej jako sztuka fantasy i science fiction, w języku angielskim nazywanej *fantastic/fantasy/science fiction art*. Kierunki te

---

<sup>1</sup> L. Jarska, G. Piechota, *Charakterystyka komunikatu obrazowego w fantastyce literackiej na przykładzie grafiki ilustracyjnej książek lubelskiego wydawnictwa „Fabryka Słów”*, [w:] *W poszukiwaniu odpowiedniej formy: Rola wydawcy, typografa, artysty i technologii pracy nad książką*, red. Małgorzaty Komzy, Wrocław 2012, s. 105-124.

<sup>2</sup> G. Lasoń-Kochańska, *Czytając fantasy...*, „Anatomia Fantastyki” 2002, nr 13, s. 7; 33.

można uznać za odpowiednik fantastyki w sztukach plastycznych, opierające się na kanonach fantasy i science fiction. Różnica w podgatunkach jest widoczna wyłącznie w stylizacji świata przedstawionego – w fantasy jako magiczny, zaś w science fiction jako futurystyczne uniwersum. Ich podstaw można upatrywać głównie w ilustracjach okładowych czasopism pulpowych w początkach rozwoju gatunku literackiego w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku<sup>3</sup>.

W szerokim ujęciu sztuka fantastyczna jest pojęciem trudnym do zdefiniowania, ponieważ nie jest ona związana z żadnym okresem historycznym, szkołą artystyczną ani lokacją geograficzną. Współcześnie odnosi się głównie do ilustratorstwa fantastyki, jednak niektórzy za sztukę fantastyczną uznają wszystkie dzieła, do których wprowadzono zabieg fantastyczności. Tak pojmowana sztuka fantastyczna jest znana od najdawniejszych czasów, kiedy artyści przedstawiali w dziełach bóstwa, demony, świat pogrobowy lub postać śmierci. Elementy fantastyczne są częścią integralną sztuki od jej początków, a były szczególnie znaczące w malarstwie okresu romantyzmu, manieryzmu, symbolizmu i surrealizmu. Za twórców, którzy wykorzystywali elementy fantastyczne, można uznać Hieronima Boscha, Bruegla, Marca Chagalla, Williama Blake'a, Salvadora Dali i innych<sup>4</sup>.

W XX wieku termin *fantastic art* zaczął się jednak odnosić głównie do ilustratorstwa fantastyki i nabrał pejoratywnego znaczenia, ponieważ był związany głównie z ilustracjami do czasopism pulpowych. Ilustracje były wykorzystywane na okładkach opowiadań i czasopism, często miały wydźwięk erotyczny. Pierwszy mianem „SF and space artist” określił się Vincent Di Fate, autor *Infinite Worlds*<sup>5</sup>.

Inaczej do sztuki fantastycznej odnosi się Roger Caillois. Autor definiując fantastykę odrzuca wszystko, co jest fantastyką z założenia, czyli dzieła stworzone po to, aby zaskoczyć widza, oraz odrzuca tzw. fantastykę zinstytucjonalizowaną, czyli elementy nienaturalne ze świata baśni, legend i mitów oraz obrazy religijne, które choć mogą wydawać się nierzeczywiste (przedstawienia aniołów, sądu ostatecznego, potopu, itd.) to mają metaforyczny wydźwięk i są wyrażeniem sfery sacrum. W momencie poznania ich znaczenia, są możliwe do zrozumienia. Podobnie dzieje się przy wyrwaniu elementów poza własny

<sup>3</sup> W. Sedeńko, *Krótką historia SF, szkic 1* [dok. elektr.] <http://www.sedenko.pl/2011/10/06/krotka-historia-sf-szkic-1/> [odczyt: 27.04.2014]; P. Stasiewicz, *Maskulinizacja science fiction: o mężczyznach i męskich stereotypach w dwudziestowiecznej fantastyce naukowej*, [w:] *Stereotypy i wzorce męskości w różnych kulturach świata*, red. B. Płonki-Syroki, Warszawa 2008, s. 289-291.

<sup>4</sup> *Fantastic art - Wikipedia* [dok. elektr.] [http://en.wikipedia.org/wiki/Fantastic\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantastic_art) [odczyt: 19.01.2014]; *[The] Fantastic Universe* [dok. elektr.] <http://www.arts-fantastiques.com/fantastics-arts.com/decouvrir/intro.htm> [odczyt: 19.01.2014]

<sup>5</sup> Tamże.

tradycyjny kontekst, na przykład przy przedstawieniu postaci w innym okresie historycznym. Istoty te nabierają wtedy wrażenia fantastyczności. Dlatego też dla Cailloisa, sztuka fantastyczna to sztuka zawierająca element wynaturzenia, element obcy i nieposłuszny, który jest nie do przyjęcia dla doświadczenia i rozumu<sup>6</sup>. Przyjmując jego definicję, trzeba by odrzucić całą sztukę związaną z ilustrowaniem wydawnictw fantasy oraz science fiction, ponieważ zastąpienie świata realnego przez wyłącznie świat cudowny nie jest według autora fantastyką<sup>7</sup>.

Przy badaniu sztuki fantastycznej Caillois zwrócił jednak uwagę na znaczące cechy występujące w sztuce fantastycznej. Fantastyka powstała w sztuce ze względu na niedostateczne zrozumienie świata, co można zauważyć w starożytnych, średniowiecznych, a nawet późniejszych książkach naukowych, zwłaszcza poświęconych medycynie, zoologii i alchemii, uważanej niegdyś za naukę. Ilustratorzy książek o tematyce zoologicznej stawiali na równi istoty mitologiczne, jak smoki i jednorożce, na równi ze znanymi zwierzętami. Także w podręcznikach medycyny i chirurgii z XVI wieku przedstawiane były szkielety i obdarci ze skóry ludzie z organami na wierzchu, którzy mieli wyglądać jak żywi<sup>8</sup>.

Wielu badaczy uważa Hieronima Boscha za malarza fantastycznego par excellence. W jego twórczości ujawnia się jedna z często powtarzanych później cech w malarstwie fantastycznym. Polega ona na tworzeniu, w realistyczny sposób, hybryd oraz mutacji człowieka ze zwierzętami lub przedmiotami. Połączenia i przeobrażenia ludzi w nienaturalny sposób są zderzeniem świata nadprzyrodzonego z łaodem rzeczy<sup>9</sup>.

Jak można zauważyć są dwa podejścia do sztuki fantastycznej: szersze odnoszące się do wszystkich elementów fantastycznych w sztuce i węższe odnoszące się do ilustratorstwa fantastyki. Niezależnie od przyjętego stanowiska najważniejszą cechą sztuki fantastycznej jest takie przedstawienie lub przekształcenie wyglądu znanego nam świata, aby nie był rozpoznawalny jako świat rzeczywisty. Sztuka ta w większości pozostaje wierna odwzorowaniu formy, proporcji i detali (z wyróżnieniem surrealizmu). W sztuce fantastycznej pojmowanej w wąski sposób, jako ilustrację do powieści lub opowiadania fantasy lub SF, ważne jest stworzenie „możliwego świata”, czyli nierealnego, fantastycznego świata, ale przedstawionego w tak realistyczny sposób, by sprawiał wrażenie realnego<sup>10</sup>. Dodatkowo w sztuce fantastycznej można wyróżnić dwie, często powtarzające się cechy:

<sup>6</sup> R. Callois, *W sercu fantastyki*, Gdańsk 2005, s. 8-9, 26, 34, 83.

<sup>7</sup> Tamże, s. 149.

<sup>8</sup> Tamże, s. 134, 160-161.

<sup>9</sup> Tamże, s. 26, 64-65.

<sup>10</sup> *Fantastic art...*, dz. cyt.; [The] *Fantastic Universe...*, dz. cyt.

hybrydyzację istot, ich mutacje ze zwierzętami, istotami mitologicznymi, legendarnymi, fantastycznymi, przedmiotami i innymi, co zaburza ich naturalność, oraz drugą cechę – przedstawienia istot i przedmiotów poza ich tradycyjnym kontekstem, przykładowo istoty ze świata Faerie we współczesnym świecie.

## OKŁADKI JAKO ELEMENT OZDOBNY I REKLAMOWY

Okładki i obwoluty należą do zdobnictwa książki, jednak są oddzielną dziedziną sztuki, rządzącą się innymi prawami niż ilustratorstwo lub zdobnictwo wewnątrz tomu. Okładki i obwoluty należą do dzieł podobnych do plakatów, afiszy, obwolut płyt, opakowań towarów, które są przeznaczone do oglądania z pewnego dystansu. Dawnej okładki wydawnicze nie miały większego znaczenia, gdyż druki otrzymywały oprawę introligatorską. Ilustrowana okładka plakatowa zaczęła się popularyzować dopiero w okresie secesji, w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku była szeroko stosowana w beletrystyce, zaś obecnie zaobserwować można zanik opraw i obwolut na rzecz kolorowych okładek<sup>11</sup>.

Różnice między ilustrowanymi okładkami/obwolutami a ilustracjami można zauważyć na podstawie funkcji obu zdobień. Funkcje okładek i obwolut według Heniza Krohla, przywołane w artykule Janusza Dunina, zakładają, że: mają one chronić książkę, zwracać na nią uwagę, wskazywać na serię, powiedzieć coś o jej zawartości, starać się, by wyglądała dobrze, zachęcać do jej zakupu, przedstawiać tytuł i charakter książki w sposób obrazowy, być znakiem rozpoznawczym wydawcy, dostarczyć argumentów do jej reklamy oraz, co wyraźnie wyróżnia okładki i obwoluty od ilustracji, ma być samodzielnym dziełem sztuki. Okładka powinna zawierać obraz, oddającym nastrój dzieła i zachęcającym do kupienia, razem z najważniejszymi informacjami o tytule, autorze i wydawcy. Zdarza się, że okładki są zdobione tylko literniczo, jednak i wtedy napisy te są najczęściej stylizowane. Niezależnie od przyjętych zdobień na okładkach i obwolutach stanowią one ważny element w promocji książki<sup>12</sup>.

Jak wspomniano wcześniej, okładka jest częścią większej całości jaką jest książka, jednak jest to jedyny element, który może wchodzić w interakcję z odbiorcą samodzielnie, na przykład na wystawach sklepowych, prezentacjach w księgarniach internetowych, prasie, katalogach wydawniczych i księgarskich. W tym przypadku mamy do czynienia z komunikacją bibliologiczną, ponieważ komunikatem w takim schemacie jest książka jako

<sup>11</sup> J. Dunin, *Okładka i obwoluta jako komunikat: wprowadzenie do problematyki*, [w:] *Sztuka książki: historia – teoria – praktyka*, red. M. Komzy, Wrocław 2003, s. 81.

<sup>12</sup> Tamże, s. 84, 88-89.

całość, czyli treść oraz forma<sup>13</sup>. W przypadku okładki brana pod uwagę jest forma oraz treść, jaką niesie ze sobą ilustracja okładkowa, czyli przekaz wizualny. Poza werbalno-wizualnym charakterem odbioru i samodzielnym przekazem, okładki książkowe charakteryzują wielokierunkowość relacji komunikacyjnych, co oznacza, że mogą jednocześnie trafiać do wielu odbiorców.

Wynikają z tego relacje komunikacyjne, które wpływają na sposób badania i interpretacji okładki. Relacje okładki na zewnątrz to komunikacja z potencjalnym użytkownikiem, dlatego też można badać okładkę samodzielnie, bez znajomości treści powieści. Okładka jako samodzielny komunikat jest skierowana do potencjalnego czytelnika, ma zachęcić do lektury i być zapowiedzią książki, zatem nieznanostwo treści jest zaletą przy badaniu. Inne relacje komunikacyjne to relacje do wewnątrz, czyli analiza w kontekście zawartości treściowej publikacji, czyli całej książki. W przypadku takiego badania znajomość lektury jest wskazana. Można też badać okładki w układzie trójelementowym: odbiorca – okładka – treść książki<sup>14</sup>.

## OKŁADKI W FANTASY I SCIENCE FICTION

W badaniu okładek wydawnictwa Runa i Solaris oraz analizie badania wydawnictwa Fabryka Słów w artykule Lidii Jarskiej i Grażyny Piechoty, skupiono się na motywach graficznych na okładkach, co oznacza, że badano okładki samodzielnie i ich relacje na zewnątrz, skierowane do potencjalnego czytelnika.

Wyniki badania pozwoliły dostrzec, jakie specyficzne motywy literackie przeniknęły jako element komunikacji wizualnej na okładki książek. Najczęściej powtarzającym się motywem w wydawnictwie Runa i Solaris jest postać głównego b o h a t e r a, czasem przedstawionego jako wojownik/rycerz, czarodziej, dama, wiedźma w przypadku fantasy, kosmonauta, robot, cyborg w przypadku SF lub bohater współczesny w obu konwencjach. W czasie badania wynotowano ten motyw na 66% okładek z wydawnictwa Runa, zaś na 43% w Solaris. W wydawnictwie Fabryka Słów za najczęstszy motyw występujący na okładkach Jarska i Piechota podają bohatera lub scenę z książki<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> B. Hojka, *Okładka książkowa z perspektywy komunikacyjnej*, [w:] *W poszukiwaniu...*, dz. cyt., s. 62-63.

<sup>14</sup> Tamże, s. 64-65.

<sup>15</sup> L. Jarska, G. Piechota, dz. cyt., s. 117.

Ilustracja 1. Okładki z bohaterami fantastycznymi: Brian W. Aldiss, *Wiosna Helikonii*; T.H. White, *Księga Merlina* [Wydawnictwo Solaris]



Źródło: Solarisnet.pl

Można by na podstawie tych badań odnieść wrażenie, że motywy graficzne w fantastyce podlegają jeszcze większej standaryzacji niż motywy literackie, ponieważ rzadko występują inne, na przykład te związane z magicznymi istotami bądź przedmiotami. W wydawnictwie Runa i Solaris właśnie w tym schemacie tkwi różnorodność fantastyki, bowiem choć na większości okładek powieści fantastycznych występuje bohater, to najczęściej jest to postać niemieszcząca się w żadnych ramach, niewyróżniająca się mężczyzną lub kobietą, których nie można na pierwszy rzut oka wtłoczyć w wyraźne ramy schematów i motywów.

Przewaga motywu bohatera na okładkach może wynikać z tradycji mitycznej, z której fantastyka czerpie inspiracje, zwłaszcza z mitów bohaterskich. Występujący w mitologii bohater tradycyjny to hiperbolizowana postać, która ma niepospolitą siłę ze względu na swoje powiązanie ze światem bogów, to nadczłowiek zdolny dokonać niesamowitych czynów. Najczęstszym schematem życia tradycyjnego bohatera jest opuszczenie rodzinnych stron, wyprawa i dokonanie bohaterskiego czynu, który jest najczęściej wyrazem buntu przeciw losowi, władzy i normom społecznym, a na końcu powrót do domu. Bohaterski czyn oparty jest na różnego rodzaju samotnych zadaniach i próbach, które mają sprawdzić siłę herosa<sup>16</sup>. Wyraźne jest nawiązanie niektórych powieści fantasy, zwłaszcza fantasy bohaterskiej, do tego układu. Obecnie w fantastyce postać bohatera odbiega od klasycznego wzorca, tracąc coraz więcej cech nadludzkich na rzecz człowieczej strony. Typowym przykładem jest postać króla

<sup>16</sup> G. Lasoń-Kochańska, dz. cyt., s. 75, 78, 84.

Elryka z cyklu Michaela Moorcocka, który jest antybohaterem, lub wiedźmina Geralta z powieści Andrzeja Sapkowskiego, który swoim postępowaniem i rozterkami zaprzecza rozumowaniu bohatera mitologicznego<sup>17</sup>.

Fantastyka jako gatunek literacki wyróżnia się wieloma cechami, tj. kreacja nierzeczywistego uniwersum, fabuła oparta na walce Dobra ze Złem i motywie *quest*, występowanie magii lub nowoczesnej nauki i technologii. Większość z nich jest zaczerpnięta z mitologii, legend, baśni, jednak to właśnie tradycje mitotwórcze stanowią najmocniejszą podstawę tej literatury i są najbardziej widoczne w grafice fantastycznej. Motyw bohatera zaczerpnięty z mitów bohaterskich występuje w różnych podgatunkach zarówno fantasy jak i science fiction, dlatego też autorzy coraz bardziej modyfikują przedstawiane przez siebie postacie, aby były one bardziej oryginalne – bohaterowie muszą wyróżniać się, żeby przyciągnąć uwagę i zaskoczyć potencjalnego czytelnika. Na podstawie analizy i badań wybranych wydawnictw można dojść do wniosku, że motywy graficzne nie ulegają stereotypom, bo choć są możliwe do sklasyfikowania, to nie powielają tego samego schematu. Co więcej postacie na okładkach są czasem tak nieszablonowe, że wyglądają jak przedstawienia surrealistyczne lub symboliczne, przykładowo okładki Grzegorza Kmina (Thomas M. Disch *Obóz koncentracji* i *Na skrzydłach pieśni*) oraz Macieja „Monastyra” Błażejczyka (Greg Egan *Miasto permutacji*).

Ilustracja 2. Okładki Grzegorza Kmina - Thomas M. Disch *Obóz koncentracji* i *Na skrzydłach pieśni*  
[Wydawnictwo Solaris]



Źródło: Solarisnet.pl

<sup>17</sup> Tamże, s. 78.

Poza motywami różnorodnie uzdolnionych lub nadludzkich bohaterów, wśród motywów literackich, które najczęściej występują w fantastyce, zwłaszcza fantasy, przeważają postacie istot magicznych, mitycznych, baśniowych lub w inny sposób wynaturzonych. Analiza wydawnictwa Fabryka Słów i badanie wydawnictwa Runa i Solaris wykazały, że motywy te są wykorzystywane z rezerwą. O wiele częściej magiczne istoty pojawiają się jako element dodatkowy do postaci bohatera niż występujący samodzielnie jako element pierwszoplanowy, na przykład gryf na okładce książki Anny Brzezińskiej *Plewy na wietrze* (Runa), autorstwa Dagmara Matuszak lub jednorożec na okładce powieści Macieja Guzka *Królikarnia* (Runa), wykonanej przez Jakuba Jabłońskiego. W wydawnictwie Fabryka Słów wynotowano istoty takie jak elfy, trolle, krasnoludy, gobliny, smoki<sup>18</sup>. W wydawnictwie Runa i Solaris zaś na okładkach pojawiają się smoki, wilkołaki, jednorożce, trolle, gryfy, gobliny i małe elfiki. Okładek z takimi motywami jest jednak bardzo mało; w Runie 23% okładek zdobią istoty magiczne.

Ilustracja 3. Okładki z magicznymi istotami: Anna Brzezińska, *Plewy na wietrze*, Maciej Guzek, *Królikarnia* [Wydawnictwo Runa]



Źródło: Solarisnet.pl

Inną cechą charakterystyczną badanych i analizowanych okładek powieści fantasy i niektórych powieści SF jest animizm natury i jej duży wpływ na świat przedstawiony w powieściach. Jako tło dla głównych bohaterów najczęstszymi motywami są krajobrazy przyrody – lasy, morza, niebo, góry, pustynie oraz równiny. W wydawnictwie Runa to 37%

<sup>18</sup> L. Jarska, G. Piechota, dz. cyt., s. 117.



okładek, zaś w Solaris – 36%. Animizm wynika z ważnej pozycji natury w literaturze fantastycznej, zwłaszcza fantasy, w której panuje powszechna wiara w jej uduchowanie i przeświadczenie o jej świadomości. Najczęściej przekłada się to na nadawanie właściwości i cech ludzkich przyrodzie, przykładowo są to ożywione drzewa lub myślące zwierzęta. Tak przedstawiana natura poddawana jest aksjologii, czyli najczęściej posiada wartość, jest dobra lub zła. Animizm natury nawiązuje do tradycji baśniowej, w której natura miała na celu wywołanie konkretnych emocji, na przykład obraz mrocznego lasu miał na celu zbudowanie atmosfery grozy<sup>19</sup>.

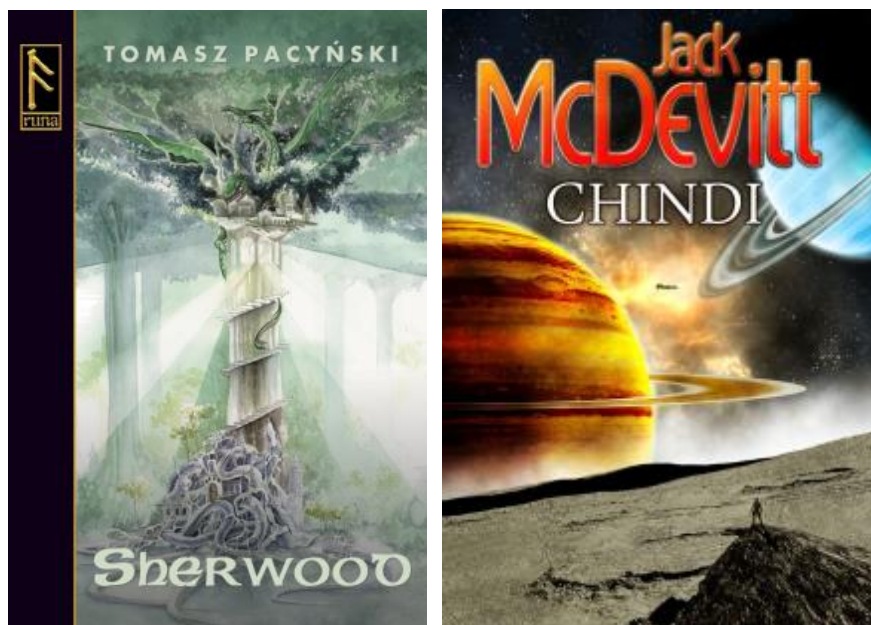
Na okładkach powieści natura występuje czasem jako pierwszoplanowy motyw, najczęściej jest to magiczne drzewo, które otaczają świetliste ogniki symbolizujące magię (np. okładka zbioru *Pieśni umierającej ziemi*, pod red. George'a R. R. Martina i Gardner'a Dozios'a, Solaris, okł. Tomasz Maroński) lub drzewo, które jest domem dla innych czarodziejskich istot (np. smoków na okładce powieści Tomasza Pacyńskiego *Sherwood*, Runa, okł. Stephanie Pui-Mun Law). Motyw monumentalnej rośliny występuje też na okładkach powieści SF, często jako nowy biologiczny organizm (okładka powieści Wawrzyńca Podruckiego *Uśpione archiwum*, Runa, okł. Przemysław Truściński).

Częściej jednak natura występuje na okładkach jako tło dla pierwszoplanowych postaci bohaterów. Postacie są ukazane w otoczeniu lasów, gór i innych krajobrazów, które mają na celu budowanie nastroju. Czasem jest to krajobraz sprawiający wrażenie sielskiego (okładka powieści T.H. White *Rycerz spod Ciemnej Gwiazdy*, Solaris, okł. Tomasz Maroński), jednak częściej mroczne drzewa lub wyludniane pustkowia mają na celu zbudowanie nastroju grozy bądź wyobcowania (ścieżka otoczona drzewami na okładce powieści Mariusza Kaszyńskiego *Skarb w glinianym naczyniu* lub pustynia i ruiny na okładce powieści Krzysztofa Piskorskiego *Prorok*, Runa, okł. Jakub Jabłoński). Nie inaczej sprawa wygląda na okładkach powieści science fiction, na których czasem przedstawione są rajskie wizje porośniętych dżunglą planet (okładka książki Roberta Silverberga *W dół do Ziemi. Czas przemian*, Solaris, okł. Tomasz Maroński). W przypadku SF atmosferę inności, obcości i potęgi wszechświata nad człowiekiem budują okładki przedstawiające przestrzeń kosmiczną – element tak odległej natury – na których widać odległe planety i dość małe w porównaniu do tej wielkiej przestrzeni statki lub stacje kosmiczne (okładki antologii *Rakietowe szlaki*, Solaris, większość okł. Maciej „Mac” Grabacz). Taki sam nastrój niepokoju można odnieść patrząc na okładki, na których znajdują się krajobrazy opustoszałych planet, gdzie człowiek, przytłoczony potęgą

<sup>19</sup> G. Lasoń-Kochańska, dz. cyt., s. 70-73.

kosmosu, zdaje się być wielkości mrówki (okładka powieści *Chindi* Jacka McDevitt'a, Solaris, okł. Maciej „Mac” Garbacz).

Ilustracja 4. Przykładowe okładki z motywem natury: Tomasz Pacyński, *Sherwood* [Wydawnictwo Runa]; Jack McDevitt, *Chindi* [Wydawnictwo Solaris]



Źródło: Solarisnet.pl

Takie budowanie atmosfery opiera się na biegunowym postrzeganiu świata, które jest zaczerpnięte z tradycji mitologicznej. Każdy element świata jest przedstawicielem dobrej lub złej strony, światła lub ciemności, centrum lub pogranicza. Logika przeciwieństw pozwala na proste i łatwe uporządkowanie świata, którym kiedyś zajmowały się mity<sup>20</sup>. W literaturze fantastycznej ta biegunowość była początkowo nierozłącznym elementem fabuły, począwszy od cyklu Tolkiena *Władca pierścieni*. Obecnie autorzy wydają się robić wszystko by przełamywać ten czarno-biały schemat, tworząc postacie o niejednoznacznej etyce, kierującej się raczej instynktami i pragnieniami niż jasno określonym kodeksem moralnym.

Pomimo eliminowania oczywistych schematów z tradycji literackiej, jest ona tak mocno zakorzeniona w podstawach fantastyki, że w swojej uproszczonej formie – obrazkowej, a nie tekstowej – przetrwała i jest wykorzystywana, prawdopodobnie nieświadomie, przez ilustratorów fantasy i SF. Biegunowe opozycje elementów są nie tylko wykorzystywane przy budowaniu nastroju przez różnorodne wyobrażenia natury, ale także przy przeciwstawianiu i naginaniu prawideł czasu. Często zdarzają się okładki – 58% w wydawnictwie Solaris i 40% w Runie – na których elementy symbolizujące nowoczesność zostają zestawione z

<sup>20</sup> Tamże, s. 47.

przeszłością, jeśli nie prehistorią. Pojawiają się na nich statki kosmiczne, nowoczesne miasta lub Obcy razem ze średniowiecznymi rycerzami, grodami lub współczesnymi mieszkańcami Ziemi (okładka powieści Michaela Flynna *Eifelheim*, Solaris, okł. Tomasz Maroński lub Wasilija Głowaczewa *Wirus mroku*, Solaris, okł. Maciej „Monastyr” Błażejczyk). Takie zestawienie funkcjonuje na zasadzie znane-nieznane/obce, stare-nowe lub nawet przestarzałe-nowsze. Przeciwwstawienie elementów w czasie występuje częściej w fantastyce naukowej niż fantasy, zwłaszcza w powieściach związanych z podróżami w czasie bądź kontaktach cywilizacji znajdujących się na różnych poziomach rozwoju. Okładki, które reprezentują opozycje czasowe, spełniają zawsze jeden z wyznaczników sztuki fantastycznej, którym jest wyrwanie z tradycyjnego kontekstu.

Ilustracja 5. Okładki ukazujące opozycję czasową: Michael Flynn, *Eifelheim*; Maria Galina, *Patrzący z ciemności* [Wydawnictwo Solaris]



Źródło: Solarisnet.pl

Warto zauważyć, że dobrze zilustrowana okładka może być dla czytelnika wskazówką, jak interpretować dzieło. Na podstawie kolorystyki i motywów możemy budować swoje oczekiwania lub poddać się propozycji ilustratora<sup>21</sup>. W artykule Jarskiej i Piechoty na temat wydawnictwa Fabryka Słów możemy się dowiedzieć, że ostateczny kształt grafiki okładkowej zatwierdzają szefowie wydawnictwa i tylko najbardziej poczytni autorzy mogą sugerować wygląd okładki. Szefowie zaś preferują okładki krwawe, przerażające i okrutne, które nawiązują do śmierci, rozkładu i czarnej magii, mają wywoływać nastrój grozy i niepewności,

<sup>21</sup> B. Hojka, dz. cyt., s. 70.

kojarzony z fantastyką literacką<sup>22</sup>. Okładki z wydawnictwa Runa i Solaris nie charakteryzują się taką grozą, nie są tak „krwiste”, choć można także zauważyć, że mają na celu zaskoczenie potencjalnego czytelnika i zwrócenie jego uwagi. Na pewno wcześniej omówione zastosowanie biegunowych skojarzeń z naturą i opozycji czasowych może wpłynąć na potencjalnego czytelnika.

W czasie badania zauważono także, jak jest prowadzona polityka wydawnictw odnośnie grafiki okładkowej. Większość książek wydawnictwa Runa jest ilustrowana przez polskich grafików, choć zdarzają się zagraniczni, zwłaszcza okładki Stephanie Pui-Mun Law. W wydawnictwie Runa początkowo wszystkie wydawane książki miały mały, ujednolicony format (18,5 cm). Czarny lub biały grzbiet zdobiła nazwa wydawnictwa i logo, który był także na brzegu okładki. Całość pokrywała folia ochronna, zaś ilustracje charakteryzowały się baśniowym klimatem, przykładowo wizerunki smoków i postaci na pierwszych wydaniach powieści Ewy Białołęckiej i Anny Brzezińskiej. Były one utrzymane w jasnej, beżowo-szarej, niebieskiej lub białej kolorystyce. Dla porównania można przywołać badanie Jarskiej i Piechoty, które zauważyły, że w Fabryce Słów dominuje na okładkach czerń i czerwień z przewagą jaskrawych nasyconych barw<sup>23</sup>. W trakcie badania Runy zauważono jednak, że wydawnictwo porzuciło własny styl, bardzo upodobiłając się, jak nie naśladując książek wydawanych przez Fabrykę Słów. Obecnie książki mają ten sam format, co w Fabryce Słów (19,5 cm), folia czasem jest na całych okładkach, a czasem na wybranych elementach dla podkreślenia tytułu, autora lub wybranych postaci bądź przedmiotów. Zrezygnowano także z charakterystycznego brzegu, zaś logo wydawnictwa jest umieszczane w prawym dolnym rogu okładki, a jego kolorystyka jest dostosowana do ilustracji okładkowej. Może wydawać się, że to niewielkie zmiany, jednak przeglądając nowe książki wydawnictwa Runa w niczym nie przypominają swoich wcześniejszych wydań i wyglądają jak książki wydawane przez Fabrykę Słów. Przykładowo warto porównać okładki powieści Jacka Piekary *Ani słowa prawy* (okł. Dagmara Matuszak – 2005, Jakub Jabłoński – 2008) oraz Anna Brzezińska *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny* (okł. Stephanie Pui-Mun Law – 2002, Artur Sadłos – 2011).

<sup>22</sup> L. Jarska, G. Piechota, dz. cyt., s. 106, 123.

<sup>23</sup> Tamże, s. 113.

Ilustracja 6. Okładki z wydawnictwa Runa: Anna Brzezińska, *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny*, wydanie z 2002 i 2008



Źródło: *Kot Wiedźmy* [dok. elektr.] <http://zajdel.art.pl/utwory/kot-wiedzmy/> [odczyt: 14.12.2014]; *Biblioteka poleca* [dok. elektr.] <http://www.mbp.skierniewice.pl/biblioteka-poleca/44/Opowiesci-z-Wilzynskiej-Doliny> [odczyt: 14.12.2014]

Wydawnictwo Solaris nie upodabnia się do innych, a wszystkie książki są ilustrowane przez polskich grafików, choć są to w większości wznowione lub pierwsze wydania klasyków zagranicznych. Większość ilustracji okładkowych tego wydawnictwa była wykonana przy pomocy grafiki komputerowej i to w taki sposób, że nawet osoba nieznająca się na temacie rozpozna na niej mapę bitową. Statki kosmiczne lub inne elementy mogą przez to czasem wyglądać na niedopracowane.

Mimo to wydawnictwo Solaris coraz bardziej zaczęło dbać o stronę wizualną wydawanych książek, które są teraz lepiej przyjmowane przez potencjalnych czytelników. Inną technikę niż grafikę komputerową stosuje Tomasz Maroński, który wykonał najwięcej ilustracji w wydawnictwie Solaris. Jego styl charakteryzuje się strzelistymi liniami, przedstawieniami fantastycznych budowli i krajobrazów. Mają one fantastyczny wydźwięk, jednak są to najczęściej odległe wizerunki, nie widoczne na pierwszy rzut oka, zwłaszcza postacie lub mniejsze elementy. Jest to przeciwne podejście niż w *Fabryce Słów*, w której detale są eliminowane na rzecz klarowności przekazu i zauważalna jest deformacja świata<sup>24</sup>. Kwestią sporną jest zdecydowanie, które okładki można uznać za lepsze, gdyż na pewno wyraźne elementy w *Fabryce Słów* służą lepszej reklamie, zaś ilustracje okładkowe pełne detali mogą być uważane za bardziej dopracowane, przez co mające bardziej artystyczny charakter.

<sup>24</sup> Tamże, s. 117.

Cechą charakterystyczną fantastyki, która odznacza się na okładkach, są wydania serii połączonych wspólną okładką. Autorzy fantastyki często tworzą wielotomowe cykle skupione wokół przygód jednego lub wielu bohaterów lub mające miejsce w jednym stworzonym przez autora świecie. W wydawnictwie Runa początkowo wszystkie okładki były ujednolicone, zaś informacje o cyklu mieściły się na okładce w formie napisu. Przykładem okładek, które wskazują na połączenie jest pierwsza i druga część powieści Ewy Białołęckiej *Naznaczeni błękitem*, na których widnieje smok. W wydawnictwie Solaris zaś cykle są bardziej wyeksponowane, a elementy łączące poszczególne książki to kolorystyka lub grzbiec, czasem nawet ciągnąca się przez wszystkie części serii jedna ilustracja okładkowa, podzielona na kilka części. Najbardziej wyróżniające się serie to: *Droga przez Układ Słoneczny* Bena Bova (składają na nią się trzynaście tomów połączonych ilustracją na grzbiecie książek, autorstwa Bronisława Olachowskiego i w kilku przypadkach Macieja „Monastery” Błażejczyka), cykl *Cyteen* C.J. Cherryh (na okładkach zmieniany jest tylko jeden motyw – postaci klona znajdującego się w zbiorniku), saga o Heechach Frederika Pohla (okładka jest kontynuowana w następnych tomach, tworząc jedną, panoramiczną ilustrację, jeśli wszystkie książki leżą obok siebie), obie sagi graficznie autorstwa Dariusza Jasiczaka oraz *Kroniki Majipooru* Roberta Silverberga (mają jednorodną niebieską kolorystykę, liternictwo i ilustracje okładkowe o podobnym charakterze, wykonane przez Tomasza Marońskiego). Cykle często występują w literaturze fantastycznej, zaś wydawcy zwracają na nie szczególną uwagę. Dobrze wypromowana seria stanowi gwarantowane i długotrwałe źródło dochodów, co wynika z komercjalizacji kultury<sup>25</sup>.

Podsumowując tematykę motywu na okładkach w badanych wydawnictwach, najczęstszym motywem jest bohater, który jest mimo to oryginalny, bowiem nie są to postacie stereotypowych cechach. Inną cechą charakterystyczną okładek jest biegunowe przedstawienie natury i jej animizm, który służy budowaniu nastroju, oraz opozycja czasu poprzez zestawienie nowych i starych elementów, zwłaszcza w science fiction. Podstaw wszystkich tych cech można doszukać się w pierwotnych podstawach fantastyki jako gatunku literackiego: postać bohatera nawiązuje do tradycji mitologicznej, w tym mitu bohaterskiego, animizm natury – do tradycji baśniowej, zaś logika przeciwieństw – znów do tradycji mitycznej, na podstawie której tworzona jest biegunowa i łatwo rozpoznawalna wizja świata. Można z badania tych wydawnictw i powiązaniu z badaniami literaturoznawczymi na temat

<sup>25</sup> M. Zając, *Postmodernizm we współczesnych edycjach książek dla dzieci. Rozważania bibliologa*, [w:] *W poszukiwaniu...*, dz. cyt., s. 73-90.

zależności fantastyki z mitem wysunąć wniosek, że choć literatura fantastyczna dąży do przełamania schematów i następuje hybrydyzacja podgatunków, to grafika fantastyczna widoczna na okładkach, mająca pełnić przede wszystkim funkcje reklamową, opiera się na swoich pierwotnych podstawach, którym jest świat rządzony prawami mitycznymi i baśniowymi.

Jak można było zauważyć problematyka okładek jest nietypowa, ponieważ łączy w sobie odniesienie do literatury, estetyki i reklamy. Okładki powinny informować o tematyce powieści, budować nastrój i wywoływać odpowiednie emocje, a także przyciągać wzrok potencjalnego nabywcy książki lub czytelnika w bibliotece. Problematyką odbioru okładek wydawnictwa Fabryka Słów (jednak tylko okładek polskich grafików) zajęły się Jarska i Piechota, które przeprowadziły ankietę dotyczącą grafiki w fantastyce. Badanie jednoznacznie potwierdziło, że okładka ma duże znaczenie przy wyborze książki do przeczytania oraz decydującą rolę przy podjęciu decyzji o jej zakupie (w obu przypadkach 88% ankietowanych)<sup>26</sup>.

W trakcie badania wydawnictwa Runa i Solaris oraz analizy Fabryki Słów badano także cechy sztuki fantastycznej, które mogą być zauważalne przez potencjalnego czytelnika. Zauważono, że najczęściej spełnianym założeniem sztuki fantastycznej jest realizm przedstawienia. Krajobrazy i postacie są zazwyczaj pełne detali, zaś jeśli są uproszczone na okładkach, to i tak nie przybierają abstrakcyjnej formy. Cechami sztuki fantastycznej prezentowanej na okładkach przez Fabrykę Słów, Runę i Solaris jest realistyczne przedstawienie i odpowiednia stylizacja do podgatunku. Zdobienia i okładki z konwencji fantasy utrzymane są w średniowiecznej lub gotyckiej stylizacji, zaś w steampunku – w wiktoriańskiej. Inne podgatunki nie charakteryzują się szczególną odmianą, choć okładki z podgatunku *urban* fantasy i fantasy kryminalnej często wyglądają jak okładki kryminałów lub powieści sensacyjnych. Można dlatego zauważyć, że jako podstawową stylizację graficzną w fantastyce wykorzystywane są pierwotne motywy ze źródeł, których fantasy i science fiction czerpie: w fantasy z mitów, baśni i eposu rycerskiego, w horrorze – z powieści gotyckiej, w *urban* fantasy i fantasy kryminalnej – z typowych schematów z kryminałów, w science fiction – z futurystycznych wizji eksploracji lub zasiedlenia kosmosu. Przykładów jest więcej, jednak zauważalne jest wykorzystanie motywu pierwotnego, zaś świadomie lub nieświadomie są ukrywane lub pomijane elementy, które wydają się stanowić podstawę fantasy – magia. W przypadku fantastyki naukowej najczęstsze motywy literackie, takie jak spotkania z Obcymi,

<sup>26</sup> Tamże, s. 122-123.

też nie występują często. Są one traktowane podobnie jak magia, jako coś obcego i zbyt odległego, by mogło istnieć.

Kolejną wymienianą cechą sztuki fantastycznej jest hybrydyzacja, która okazała się mieć najmniejsze znaczenie w badanych wydawnictwach. Mimo to, gdy zostanie ona wykorzystana, jest zauważalna, ponieważ poddane mutacjom postacie mają najczęściej za zadanie wzbudzić strach i lęk, prawie na podobieństwo potworów.

Hybrydyzacja w fantasy ma swoje korzenie w baśni ludowej, której jedną ze znaczących cech jest metamorfoza bohatera. W baśniach była ona karą za przekroczenie zakazu lub zły uczynek i miała charakter wartościujący. W sposób cudowny bohaterowie zostawali przemienieni, najczęściej w zwierzęta, aby móc odkupić swoje winy. W fantasy metamorfoza jest przejawem magii, ukazana jako element świata przedstawionego, co oznacza, że hybrydyzacja także jest ukazana realistycznie. Służy ona do przedstawienia problemu odmienności i inności<sup>27</sup>. Hybrydyzacja w fantastyce funkcjonuje często jako urealniony motyw literacki, jednak na ilustracjach fantastycznych ma ona raczej za zadanie wzbudzenie grozy.

W science fiction hybrydyzacja uwidoczniła jest w postaciach cyborgów oraz mutantów. Wiąże się to zwłaszcza z fantastyką postapokaliptyczną, przedstawiającą upadek cywilizacji i powrót barbarzyństwa, a także w cyberpunku, który skupia się na problemie coraz większej zależności człowieka od maszyn oraz zatarcia różnic między człowiekiem i maszynami<sup>28</sup>. W fantastyce naukowej hybrydyzacja też wzbudza grozę, jednak jej najważniejszym zadaniem jest zadanie pytania o kwestie człowieczeństwa, istotę bycia człowiekiem w obliczu niepewnej przyszłości i zmian w społeczeństwie, których twórcami są sami ludzie.

Można zauważyć, że choć hybrydyzacja jest motywem literackim, mającym głębokie korzenie w fantastyce, to używana jest raczej tak jak w horrorze i ma na celu przerażenie, wzbudzenie silnych emocji lęku i pozostanie w pamięci. Motyw ten nie jest często wykorzystywany przez ilustratorów w wydawnictwie Runa i Solaris, jednak nie można go wykluczyć jako cechy sztuki fantastycznej.

Poza realizmem i hybrydyzacją, dość często w badanych wydawnictwach pojawia się cecha zakładająca przełamanie tradycyjnych motywów, zwłaszcza umieszczenie elementów w odmiennym kontekście czasowym. Polega to na zestawieniu elementów nowoczesnych ze starymi, na zetknięciu cywilizacji na wysokim i niskim poziomie rozwoju lub spotkaniu

<sup>27</sup> G. Lasoń-Kochańska, dz. cyt., s. 21.

<sup>28</sup> D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków: science fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010, s. 76-77.



postaci z różnych okresów czasowych, np. dzięki wehikułowi czasu. Ten schemat literacki jest najczęściej wykorzystywany w fantastyce naukowej, w której tematyka podróży w czasie oraz kontaktu z innymi cywilizacjami jest często poruszana.

Przełamywanie schematów wykorzystuje możliwość zestawienia biegunowo nacechowanych elementów. Takie proste, czarno-białe uporządkowanie świata wynika z myślenia mitycznego, na którym człowiek w dawnych czasach budował swój system wartości, o czym już wcześniej wspomniano. Postrzeganie świata za pomocą opozycji jest łatwe w odbiorze, dlatego też jest często wykorzystywane w komunikacji wizualnej.

Niezależnie od wydawnictwa jedną z najważniejszych cech sztuki fantastycznej jest urealnianie nierealnych światów przedstawionych, zwłaszcza poprzez skupienie się na detalach i realistyczne przedstawienie postaci. Ilustratorami, którzy najdobitniej przedstawiają tę cechę, jest przykładowo Tomasz Maroński oraz Artur Sadłos. Można powiedzieć, że główną cechą takiej sztuki fantastycznej jest tworzenie allotopii. Umberto Eco za allotopię uważa konstrukcję świata, w której świat alternatywny ma być stworzony tak, żeby wydawał się bardziej realny od świata realnego. Przy kreacji allotopii narrator powinien mieć założenie przedstawienia go tak, jakby był jedynym, prawdziwie realnym<sup>29</sup>. Zdarzają się artyści, których prace nawiązują do surrealizmu, na przykład Grzegorz Kmin lub Wojciech Siudmak, twórca szaty graficznej dla wznowionej sagi *Diuna* Franka Herberta oraz *Kronik Diuny* Briana Herberta oraz Kevina J. Andersona, a także powieści Philipa K. Dicka, opublikowanych przez wydawnictwo Rebis. Jest on przedstawicielem realizmu fantastycznego (sam nazywa się hiperrealistą fantastycznym), można więc uznać, że także ten nurt sztuki jest czasem wykorzystywany do ilustrowania fantastyki<sup>30</sup>.

Można założyć na podstawie zbadanych wydawnictw, że ilustratorstwo fantastyki przebiega dwutorowo: przeważnie są to prace sztuki fantastycznej, cechujące się dużym stopniem realności, zaś czasem zdarzają się ilustracje twórców realizmu fantastycznego, które mają charakter surrealistyczny.

Jako że w analizowanych wydawnictwach prawie wszyscy ilustratorzy byli polskiego pochodzenia, można mówić o swoistej polskiej sztuce fantastycznej. Nie wyróżniają się oni

<sup>29</sup> U. Eco, *Nauka i fantastyka*, [w:] *Spór o SF: antologia szkiców i esejów o science fiction*, red. R. Handke, L. Jęczyńska, B. Okólskiej, Poznań 1989, s. 171.

<sup>30</sup> J.Z. Lichański, *Po prostu – piękna książka*, „Nowe Książki” 2008, nr 6, s.7; Siudmak [dok. elektr.] <http://www.siudmak.com/> [odczyt: 9.06.2014]; W. Siudmak, *Dziedzictwo sfery cienia: wywiad z Wojciechem Sidmakiem*, przeprowadził M. Parowski i J. Rzymowski, „Nowa Fantastyka” 2007, nr 8, s. 6-8; Wojciech Siudmak – *Realizm fantastyczny. Galeria malarstwa* [dok. elektr.] <http://www.siudmak.ovh.org/> [odczyt: 28.12.2013]

jakąś specyficzną cechą, odróżniającą ich od twórców zagranicznych. Wszyscy ci ilustratorzy zajmują się szeroko rozumianą grafiką użytkową, czasem skupiając się bardziej na tworzeniu komiksów, animacji lub gier fantasy i science fiction, które w środowisku fanów często mają równą pozycję co powieści i opowiadania. Większość z nich można nazwać z angielskiego *book cover artist*, co oznacza twórców ilustracji okładkowych, na przykład Dagmara Matuszak, Grzegorza „Aspius” Kmina, Katarzyna Karina Chmiel, Macieja „Mac” Garbacza, Macieja „Monastyr” Błażejczyka, Przemysław Truściński, Robert Adler, Stephanie Pui-Mun Law, Tomasz Maroński. Specjalizują się oni bowiem tylko w tworzeniu kolorowych okładek, nie wykonują zaś zdobień wewnątrz tomu, nawet ilustracji. Często też książka jest opracowywana graficznie przez dwóch ilustratorów – okładki oraz zdobień wewnętrznych. Zdarza się także, że pojedyncze elementy z ilustracji okładkowej są wykorzystywane jako zdobniki lub przerywniki. W tym drugim przypadku ilustrator nie jest podawany jako autor tych zdobień, tylko samej ilustracji na okładce. Twórcami ilustracji okładkowych, ale także zdobień wewnętrznych są: Jakub Jabłoński, Joanna Michalak, Artur Sadłos, Wojciech Ostrycharz w wydawnictwie Runa oraz Bronisław Olachowski, Dorota Bocheńska oraz Michał Lisowski w wydawnictwie Solaris.

Ilustracje w innych wydawnictwach nie zawsze jednak są dziełami twórców rodzimych. Z innych, dużych i wiodących wydawnictw, publikujących literaturę fantastyczną, można wymienić: Amber, MAG, Rebis, Prószyński i S-ka/Prószyński Media, Zysk i S-ka, Galeria Książki, SuperNOWA, Wydawnictwo Literackie oraz sporadycznie Media-Rodzina i Nasza Księgarnia<sup>31</sup>. Zauważono, iż książki z tych wydawnictw wydawane są głównie z oprawą graficzną z oryginału, poza SuperNOWA i Wydawnictwem Literackim. Co więcej, większość oferowanych powieści to przekłady literatury zagranicznej, zwłaszcza anglojęzycznej bądź rosyjskiej. Opierają one swoją politykę na publikowaniu bestsellerów i klasyków literatury fantastycznej, zajmując się jedynie przekładem tekstu. Wśród zagranicznych grafików fantastyki można wymienić: Alana Lee, Dave’a McKean’a, Johna Harris’a, Marca Simonetti, Mary GrandPre, Michaela Whelan’a, Paula Kidby, Raymonda Swanland’a, Teda Nasmith’a,

<sup>31</sup> Amber: *Wydawca światowych bestsellerów* [dok. elektr.] <http://www.amber.sm.pl/> [odczyt: 11.06.2014], *Wydawnictwo MAG* [dok. elektr.] <http://www.mag.com.pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *Dom Wydawniczy Rebis* [dok. elektr.] <http://www.rebis.com.pl/rebis/public/news/news.html?instance=1000> [odczyt: 11.06.2014]; *Prószyński Media* [dok. elektr.] <http://www.proszynski.pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *Zysk i S-ka: Wydawnictwo* [dok. elektr.] <http://www.zysk.com.pl/pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *Galeria Książki* [dok. elektr.] <http://www.galeriaksiazki.pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *SuperNOWA – wydawnictwo* [dok. elektr.] <http://www.supernowa.pl/> [odczyt: 13.01.2014]; *Wydawnictwo Literackie* [dok. elektr.] <http://www.wydawnictwoliterackie.pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *Media Rodzina* [dok. elektr.] <http://www.mediarodzina.com.pl/> [odczyt: 11.06.2014]; *Wydawnictwo Nasza Księgarnia* [dok. elektr.] <http://nk.com.pl/> [odczyt: 11.06.2014]

Keith'a Parkinsona. Ciekawym zjawiskiem wydaje się publikowanie wznowionych wydań klasyków fantastyki, zwłaszcza wielotomowych cykli w połączonych seriach po trzy, cztery tomy lub ujętych w jednym woluminie. Taką politykę wydawniczą prowadzą głównie Rebis, ale także Prószyński Media oraz Zysk i S-ka<sup>32</sup>.

## WNIOSKI

Wszystkie książki z badanych wydawnictw posiadają ilustracje okładkowe. Głównymi motywami, zarówno na nich jak i na ilustracjach wewnętrznych, jest motyw *b o h a t e r a*, a także animizowanej natury, która ma na celu budowanie nastroju i nastawienia czytelnika do książki. Poza nimi występują także biegunowe zestawienia elementów w czasie oraz hybrydyzacja. Korzeni tych wszystkich elementów można doszukać się w źródłach fantastyki, czyli mitach i baśniach ludowych, które opierały kreacje świata na logice przeciwieństw. Tak przedstawione ilustracje w przypadku oderwania od książki mogą stracić swój fantastyczny charakter. Elementem łączącym niektóre z nich jest ornamentyka, zależna od podgatunku, przykładowo w fantasy jest to stylizacja średniowieczna i gotycka.

Wszystkie te cechy okładek przekładają się na wygląd sztuki fantastycznej. Po badaniu zauważono, że najważniejszą cechą tej sztuki jest realistyczne przedstawienie fantastycznych światów, co można nazwać za Umberto Eco – *a l l o t o p i a m i*. Na tej podstawie oraz wcześniejszych wniosków, można spróbować zdefiniować sztukę fantastyczną. Sztuka fantastyczna – w węższym znaczeniu jako ilustratorstwo fantastyki – to sztuka polegając na tworzeniu allotopii, czyli urealnionych światów fantastycznych, w określonej stylizacji, często zależnej od podgatunku (np. stylizacja średniowieczna lub gotycka w fantasy lub wiktoriańska w steampunku); dodatkowymi cechami sztuki fantastycznej są opozycyjne przedstawienie elementów świata i opozycja czasowa, a także hybrydyzacja.

## STRESZCZENIE

Celem tego artykułu jest przedstawienie problematyki okładek książek literatury fantasy i science fiction w Polsce w latach 2000-2012 na przykładzie wydawnictw Fabryka Słów, Runa oraz Solaris. Analiza piśmiennictwa dotycząca fantastyki jako literatury oraz zjawiska, a także grafiki pozwoliła na wyodrębnieniu hipotez badawczych, w których założono zależność między stereotypizacją motywów okładkowych i cech sztuki fantastycznej a konwencją: fantasy lub science fiction. Opierając się na wcześniejszych badaniach Fabryki Słów Jarskiej i

<sup>32</sup> *Dom Wydawniczy Rebis*, dz. cyt.; *Prószyński Media*, dz. cyt., *Zysk i S-ka: Wydawnictwo*, dz. cyt.

Piechoty oraz na podstawie własnej analizy wydawnictwa Runa i Solaris zbadano występowanie motywów na okładkach. Wyniki badań powiązano z tezami literaturoznawczymi i dokonano próby definicji sztuki fantastycznej oraz wyróżniono cechy, które charakteryzują polskie wydawnictwa. Pozwoliło to na nakreślenie rynku wydawniczego literatury fantastycznej z perspektywy grafiki książkowej.