

JEDNAK KSIĄŻKI



GDANSKIE CZASOPISMO HUMANISTYCZNE

2017 nr 8

Jak czytać (pop)literaturę?

STUDIA

JAK CZYTAĆ KOMIKSY I WŁAŚCIWIE PO CO?

JERZY SZYŁAK

Uniwersytet Gdański
Instytut Badań nad Kulturą

1. Gdzie jest tort i jaki jest jego sens?

Prawdziwą wartość książki Thé Tjong-Khinga *Gdzie jest tort?* odkryłem, kiedy opowiedziano mi, jaki użytek zrobiła z niej dziewczynka nieumiejąca jeszcze czytać¹. Całość składa się z trzynastu dwustronicowych obrazków, przy czym ten, który należy uznać za pierwszy, znalazł się na okładce. Jest jeszcze rysunek na stronie tytułowej, ale stanowi on fragment okładki i z tego względu go nie liczę. Każda z ilustracji pokazuje w planie ogólnym widok pewnej okolicy: najpierw widzimy poprzecinany licznymi ścieżkami las i (u dołu obrazka) rzeczkę, potem

¹ Całe omówienie książki Thé Tjong-Khinga, stanowiące pierwszą część tego tekstu, jest w gruncie rzeczy powtórzeniem mojego tekstu, opublikowanego w „Zeszytach Komiksowych” 2014 nr 17 pod tytułem *Gdzie jest tort?*. W obecnej wersji dodałem przypisy i dokonałem kilku (drobnych) poprawek. Zdecydowałem się na nie, ponieważ cała reszta artykułu stanowi rozwinięcie kilku myśli tam wyrażonych i to wyrażonych tak, że nie dało się ich tu przedstawić w formie streszczenia.

krajobraz robi się pagórkowaty i wręcz górzysty, a na ostatnich stronach oglądamy łąkę z rzadka porośniętą drzewami (zob. Tjong-Khing 2011). Na kolejnych ilustracjach widzimy fragment krajobrazu już pokazywanego na poprzednim. Gdyby to był film, moglibyśmy powiedzieć, że kamera przesuwa się w prawo, utrzymując tę samą odległość od filmowanych obiektów.

Autor na kolejnych ilustracjach umieszcza charakterystyczne elementy, mające oglądającemu ułatwić rozpoznanie ciągłości krajobrazu, a tym samym zauważenie ciągłości prezentowanej na obrazkach akcji, która – co ważne – wcale nie jest pokazywana w sposób ciągły, a w dodatku ma charakter wielowątkowy. Na plan pierwszy wysuwa się tu wątek kradzieży tortu. Rysunek, który został umieszczony na okładce, pokazuje nam na pierwszym planie parę psów krzątających się przy domku, przed którym na stoliku stoi świeżo upieczony tort. Za pniami drzew rosnących za domkiem możemy też zobaczyć dwa ukrywające się szczury. To one – na pierwszym obrazku wewnątrz książki – ukradną tort i będą z nim uciekały, ścigane przez psy. Kierunek ucieczki i pogoni będzie zgodny z konwencjonalnym kierunkiem czytania – od lewej do prawej.

Thé Tjong-Khing konsekwentnie rysuje małe sylwetki umieszczone w rozległej przestrzeni. Sprawia to, że czytelnik na każdym obrazku musi poszukiwać bohaterów. Szukając psów i szczurów, czytelnik – chcąc nie chcąc – zauważa i inne postacie znajdujące się w lesie. A jest ich tam niemało: dwa kameleony, wąż, wiewiórka, kaczka i jedenaście kaczątek, bocian, bawiące się piłką żaby, dwa koty, rodzina świnek, króliczyca ze swoim dzieckiem, trzy małpy, łasica (a nawet dwie), borsuk, lis i zając, brontozaur i jeszcze jedna żaba. Zauważyć na obrazkach można nie tylko postacie, ale i przedmioty – grabie, piłkę, balonik, rękawicę kuchenną, kapcie, parasolkę i wiele innych, a wśród nich tytułowy tort. Niemało z nich stanowi element ważny dla rozwoju zdarzeń na obrazkach pokazywanych.

Każdy czytelnik komiksów dobrze wie, że na trzynastu obrazkach nie można opowiedzieć zbyt skomplikowanej historii. O rysunkach z książeczki *Gdzie jest tort?* nie można jednak z pełnym przekonaniem powiedzieć, że one opowiadają. One raczej domagają się opowiedzenia i stawiają przed tym, kto chciałby tego dokonać, zadanie do wykonania. Zadanie polegające na tym, by ogarnąć słowem to, co na tych ilustracjach daje się ogarnąć wzrokiem. Cel, jaki postawił sobie Thé Tjong-Khing, jest niewątpliwie dydaktyczny. Jego książeczka uczy. Warto jednak zadać sobie pytanie, czego uczy.

Żeby pokazać, iż odpowiedź na wyżej postawione pytanie wcale nie musi być prosta i banalna, warto przypomnieć sobie to, co José Ortega y Gasset napisał w eseju *Czym jest czytanie* (Que es leer z 1946 roku). Hiszpański filozof stwierdził tam, że „[...] najważniejszym warunkiem tego, by ktoś mógł coś powiedzieć, jest umiejętność jednoczesnego stłumienia

w sobie wszelkich innych przekazów czy refleksji. Stworzyć język może jedynie istota zdolna odmówić sobie czegoś, którą cechuje ascetyzm polegający na umiejętności tłumienia w sobie wielu rzeczy, jakie ma do przekazania, po to właśnie, by przekazać przynajmniej tę jedną” (Ortega y Gasset 1988: 388).

Obrazki w książce *Gdzie jest tort?* pokazują nam widok pewnego wycinka rzeczywistości. Rysunki Thé Tjong-Khinga są uproszczone i schematyczne, ale i tak pozwalają nam zrozumieć problem nazwany przez Ortegę y Gasset: nie możemy powiedzieć, co widzimy na rysunkach. Nie możemy powiedzieć tego od razu. Możemy wymieniać po kolei każdy z elementów, jakie na ilustracjach dostrzegamy, ale tu pojawia się problem: co znaczy „po kolei”? Nie chodzi o kolejność, w jakiej zobaczyliśmy składniki obrazka – te zobaczyliśmy od razu, chociaż niekoniecznie od razu zorientowaliśmy się, co widzimy. Raczej chodzi o ich ważność. Ale w momencie, gdy pojawia się pojęcie ważności (hierarchii), pojawia się również problem wiedzy o tym, jak owej hierarchizacji dokonać. A może jest to problem, w jakim celu należy jej dokonać.

Odbiorca dzieła Thé Tjong-Khinga staje wobec konieczności stłumienia w sobie wielu rzeczy, jakie ma do przekazania, po to, by przekazać przynajmniej tę jedną. Tłumi je tylko na chwilę. Wkrótce do nich powróci, przekaże je zaraz po tym, jak upora się z przekazywaniem tej pierwszej rzeczy. Ale jednak je tłumii, uznaje, że są one drugie, trzecie i czwarte w kolejności przekazywania. Tłumiąc, ustanawia porządek, w jakim widok rzeczy zostanie wyrażony w języku. Jest to porządek oparty na różnicy pomiędzy widzieć i wiedzieć.

Jerome Bruner w swojej *Kulturze edukacji* (*The Culture of Education*, 1996) napisał, że „[...] istnieją dwa ogólne sposoby organizacji i zawiadywania wiedzą o świecie, a faktycznie strukturyzacji nawet bezpośredniego doświadczenia: jeden wydaje się bardziej predestynowany do ujmowania «rzeczy» fizycznych, drugi – ludzi i związanych z nimi sytuacji. Są one powszechnie znane jako myślenie logiczno-naukowe i narracyjne” (Bruner 2010: 64). Książeczka stworzona przez Thé Tjong-Khinga wręcz nakazuje, by to, co zostało w niej pokazane, zostało uporządkowane w sposób narracyjny. Obrazki bardziej znaczą niż przedstawiają, tym samym zaś odwołują się do tego, co już wiemy o świecie, a nie pokazują to, co mamy zobaczyć nieuprzedzonym okiem. Historyk i teoretyk sztuki ich istnienie mógłby skwitować prostym stwierdzeniem, iż nie widzi w nich niczego ciekawego².

² W szkicu *Obrazowanie i sztuka w okresie romantycznym* (*Imagery and Art in the Romantic Period*, 1949) Ernst Gombrich napisał, że „większość europejskich gabinetów rycin posiada pokaźne zbiory grafik gromadzonych bardziej ze względu na ich treść niż jakąkolwiek artystyczną wartość. Owe kolekcje historycznych i topograficznych ilustracji, prezentujących modę i tematykę teatralną oraz zbiory portretów, są obecnie rzadko przeglądane, chyba że przez antykwariuszy lub pisarzy popularnych książek, poszukujących odpowiednich reprodukcji. [...] Owe ryciny rzadko uznawane są za sztukę, patrzy się na nie raczej jak na element obrazowania przeszłości, co jest bardziej domeną historyków społecznych niż badaczy stylów. Trudno się temu dziwić, gdyż razem z najlepszymi dziełami Gillraya, Rowlandsona czy Cruikshanka katalogi te zawierają ryciny, których wartość estetyczna nie przewyższa

Thé Tjong-Khing w swoich rysunkach odwołuje się do konwencjonalnych sposobów przedstawiania widoków rzeczy i posługuje się linią konturu do oddzielenia poszczególnych składników przedstawienia. W tej schematyzacji z łatwością możemy dostrzec przejaw myślenia logiczno-naukowego, służy ona bowiem pokazaniu na obrazku tego, co wiemy o pokazywanym przedmiocie. Tego typu obrazki w istocie bliższe są znakom niż przedstawieniom.

„Czytelnik” książki *Gdzie jest tort?* musi wypatrzeć na obrazkach postacie i odgadnąć czy też rozpoznać, co się z nimi dzieje. Musi zobaczyć przebieg zdarzeń, jakie się rozegrały w lesie i musi uporać się z problemem, jaki powoduje fakt, że rozegrało się tam kilka zdarzeń, niezależnych od siebie i angażujących inne postacie. Idealnym sposobem obcowania z książką Thé Tjong-Khinga jest oglądanie jej przez dwie osoby – dziecko, które ją „odczytuje”, choć jeszcze czytać nie umie i dorosłego, któremu owo dziecko zdaje sprawę ze swoich spostrzeżeń i odkryć. Bo najważniejsze jest tu powiedzenie na głos tego, co się pomyślało, ułożenie w jakiejś kolejności tego, co ma się do powiedzenia, i uzmysłowienie sobie, że żeby coś opowiedzieć, trzeba zrezygnować z powiedzenia o czymś innym.

Żeby opowiedzieć to, co pokazują obrazki w książeczce *Gdzie jest tort?* trzeba w pierwszym rzędzie dokonać selekcji i hierarchizacji tego, co pokazane. Trzeba zadecydować, w jakiej kolejności opowiadać o tym, co dzieje się równocześnie w innym miejscu. Najprawdopodobniej na plan pierwszy wysunie się tutaj historia skradzionego tortu, a więc opowieść o ucieczce szczurów i pościgu za nimi, ale prawdziwym problemem będzie kwestia, jak spleść ze sobą poszczególne wątki: czy opowiadać o nich równolegle, przenosząc uwagę od postaci do postaci, czy też opowiedzieć jedną rzecz do końca i potem wrócić do tych, które rozgrywały się w tym samym czasie. Stworzona przez Thé Tjong-Kinga książeczka jest idealną pomocą przy kształceniu sztuki opowiadania.

2. Jak nie przemilczeć tego, o czym się w ogóle nie mówi?

Zawsze przyjmowano milczące założenie, że umiejętność prowadzenia narracji przychodzi w sposób «naturalny», że nie trzeba jej nauczać – napisał Jerome Bruner – Jednak po bliższym przyjrzeniu się okazuje się, że nie ma w tym nic z prawdy. Dziś już wiemy, że ta umiejętność przechodzi określone stadia, może zostać poważnie osłabiona wskutek pewnych uszkodzeń mózgu, zmniejsza się w warunkach stresowych

humorystycznych pocztówek znad morza czy historyjek obrazkowych naszych czasów” (Gombrich 2011a: 529). Tekst Gombricha został pierwotnie opublikowany w 1949 roku, ale choć od tamtej pory minęło sporo czasu, stosunek historyków sztuki do owych użytkowych grafik i rycin nie zmienił się w sposób znaczący, a ich stosunek do komiksów, ilustracji dla dzieci i pocztówek znad morza generalnie przypomina dzisiaj stanowisko, jakie wobec rycin zajmowali w połowie wieku XX.

i podczas gdy w jednej wspólnotce społecznej wiąże się z dosłownością, w sąsiedniej wspólnotce o odmiennej tradycji potrzebuje elementów cudowności. [...] Nikt z nas nie wie tyle, ile powinien, jak kształtować wrażliwość narracyjną. Wydaje się jednak, że próbę czasu przetrwały dwa oczywiste przekonania. Po pierwsze, że dziecko powinno «znać», mieć «wycucie» mitów, historii, bajek, tradycyjnych opowieści własnej kultury (lub kultur), które ujmują w ramy i zasilają jego tożsamość. Po drugie, że fikcja pobudza wyobraźnię. Znalezienie miejsca w świecie, choć zakłada bezpośrednią dostępność domu, partnera, pracy i przyjaciół, jest ostatecznie aktem wyobraźni. (Bruner 2010: 66-67)

Książeczka stworzona przez Thé Tjong-Khinga nie zawiera wskazówek i pouczeń, jak opowiadać, nie określa, który sposób zrelacjonowania zdarzeń jest najwłaściwszy czy jedyny słuszny. Historie można bowiem opowiadać na wiele sposobów i można to robić wiele razy, za każdym razem inaczej. Wartość estetyczna obrazków w *Gdzie jest tort?* nie jest wysoka i nie muszą one budzić zainteresowania historyków sztuki, powinny jednak budzić zainteresowanie narratologów ze względu na ich wartość komunikacyjną i to, w jaki sposób ona się ujawnia. Trzyście obrazków pokazanych w tej książeczce niewątpliwie układa się w opowiadanie, które jednak domaga się ponownego opowiedzenia, ponieważ zostało przedstawione w sposób niemożliwy do ogarnięcia słowem. Tak naprawdę, stwierdzenie, że to opowiadanie trzeba opowiedzieć ponownie, nie jest prawdziwe: je trzeba opowiedzieć po raz pierwszy, a może nawet trzeba je opowiadać kilkakrotnie, by przekazać to, co przekazują obrazki i w dodatku przekaz ten żadną miarą nie będzie adekwatny wobec sposobu, w jaki Thé Tjong-Khing nam swoją historię zakomunikował.

Problemu, wobec którego stajemy, obcuje z książeczką *Gdzie jest tort?*, nie da się sprowadzić do kwestii różnicy pomiędzy percepcją obrazu wzrokowego i przekazu słownego, choć z tej różnicy wyrasta. Rzecz w tym, że w książce jest tych obrazów trzyście, a każdy z nich (poza pierwszym) jest niejako „dalszym ciągiem” poprzedniego. I w dodatku widzimy na nim nie tylko przedłużenie przestrzeni, którą mogliśmy zobaczyć wcześniej, ale także moment w czasie późniejszy od tego, który był uprzednio pokazywany. Obrazki te nie pokazują tego, co znajduje się „nieco dalej” i „nieco później” niż na poprzednim obrazku. One pokazują coś, co zdarza się „po” poprzednim i „przed” następnym zdarzeniem, pokazanymi na kolejnych kartach książeczki.

Kategoria „zdarzenia” ma tu charakter dominujący, ponieważ *Gdzie jest tort?* to opowiadanie lub (jak kto woli) wizualne przedstawienie czegoś, co domaga się opowiedzenia. Opowiadanie zaś to relacja o zdarzeniach zachodzących w świecie przedstawionym. Gdyby z kolei trzeba było zdefiniować zdarzenie, należałoby – za *Słownikiem terminów literackich* – powiedzieć, że jest to „[...] zmiana sytuacji w świecie przedstawionym utworu, wywołana działaniem bądź bohatera, bądź sił określających go z zewnątrz i powodująca powstanie nowych zależności między postaciami”

(Głowiński, Kostkiewiczowa, Okopień-Sławińska, Sławiński 2007: 636). Wczytując się w tę definicję, zauważymy, że istotą zdarzenia jest zmiana: przejście od jednej sytuacji do drugiej – odmiennej. Żeby zauważyć zmianę, musimy mieć możliwość zobaczenia sytuacji „przed” i „po”, tymczasem rysunek lub obraz (wzrokowy/wizualny) zawsze pokazuje nam sytuację „w trakcie”. De facto obraz wizualny nigdy nie pokazuje nam zdarzenia. Wyjątkiem jest tutaj obraz filmowy, który – podobnie jak zdarzenie – jest rozciągnięty w czasie, ale w kinie także możemy – za sprawą montażu – mieć do czynienia z eliptycznym ominięciem fragmentów tego, co się dzieje i w tym wypadku pozwala mówić, że na ekranie też nie widzimy zdarzenia, a jedynie sytuacje, które stanowią jego części składowe.

W tym miejscu mogłyby się rozleć głosy sprzeciwu, bo przecież dobrze znamy obrazy, które pokazują nam zdarzenia: *Upadek Ikar* Pietera Bruegela, *Hold pruski* Jana Matejki czy *Rozstrzelanie powstańców madryckich* Goyi lub *Grecja ginąca na ruinach Missolungi* Eugène’a Delacroix. Problem w tym, że kiedy owym dziełom się przyjrzymy, zrozumiemy, że to, co one nam pokazują, jest tylko fragmentem zdarzenia – pewnym momentem wybranym z jego przebiegu, zrozumieliśmy dzięki temu, że skądinąd wiemy, kim był Ikar, czym był i do czego doprowadził hold pruski, kto rozstrzelał powstańców w Madrycie i co się stało w Missolungi. Bez znajomości mitologii i historii nie wiedzielibyśmy, co widzimy na obrazach, bez podpisu pod dziełem Bruegela mielibyśmy trudności ze zorientowaniem się, co jest nam naprawdę pokazywane, a bez zrozumienia, czym są alegoria i symbol, nie dostrzeżelibyśmy w kobiecej postaci na obrazie Delacroix personifikacji kraju tracącego niepodległość.

Ernst Gombrich napisał, że: „właściwe odczytanie obrazu zależy od trzech zmiennych: kodu, podpisu i kontekstu”, a w rozwinięciu tej myśli omawiał przykłady pochodzące nie tylko spośród dzieł sztuki, ale i grafiki użytkowej, ilustracji książkowych i innych typów obrazów wzrokowych (Gombrich 1990: 319)³. Twierdzenie to jest prawdziwe również w odniesieniu do komiksów i innych opowieści obrazkowych. Ale w tym miejscu należy powiedzieć rzecz, która – choć wydaje się oczywista – zdaje się umykać uwadze osób lansujących tezę, że komiks jest taką samą częścią sztuk plastycznych jak obraz malarski, grafika, rzeźba, instalacja czy fotografia artystyczna. Kod, podpis i kontekst, od których znajomości zależy właściwe odczytanie książeczki

³ Pierwsze wydanie: *The Visual Image*, 1974. Tekst ten, opatrzony tytułem *Obraz wzrokowy: jego miejsce w komunikacji*, znalazł się również w – cytowanych przeze mnie wcześniej – *Pismach o sztuce i kulturze*, ale ze względu na jakość przekładu szczerze polecam starszą wersję. W nowym tłumaczeniu przytaczane zdanie brzmi: „Właściwe odczytanie obrazu zależy od trzech zmiennych: kodu, napisu i kontekstu”. Użycie słowa „napis” jest zrozumiałe o tyle, że Gombrich omawia pompejańską mozaikę z napisem *Cave Canem* (Strzeż się psa). Już w następnym – po zacytowanym – zdaniu mówi on jednak o ilustracji w książce opatrzonej stosownym podpisem, stawiając niejako znak równości pomiędzy napisem (na mozaice) i podpisem pod obrazkiem w książce i zwracając uwagę, że w różnych książkach spotkamy się z podpisami, które lokują obrazy w rozmaitych kontekstach.

Gdzie jest tort? oraz innych, bardziej skomplikowanych komiksów, są odmienne niż w przypadku *Upadku Ikaru* czy *Rozstrzelania powstańców madryckich*.

O tym, że Ikar upadł, wiemy, bo znamy jego historię. Obraz Bruegela jest wizualnym komentarzem do opowiadania, które poznaliśmy wcześniej. Podstawą obrazu jest przypomnienie lub konkretyzacja: tak było, tak to wyglądało, to właśnie się stało. Może to być także dyskusja o tym, jak było. Obraz – przez wzgląd na to, że przyciąga naszą uwagę, pobudza umysł i wpływa na emocje – może dopełniać i konkretyzować opowieść werbalną, może też prowadzić do jej reinterpretacji. Nie może jednak jej zastąpić. Autorzy książki *Zrozumieć malarstwo. Najważniejsze tematy w sztuce* (*Understanding Paintings*, 2000) napisali:

Często mówi się, że każdy obraz opowiada pewną historię, ale z doświadczenia wiemy, że jeśli nie znamy tej historii, to nie potrafimy «czytać» obrazów z taką łatwością, z jaką czytamy książki. Większość malarstwa narracyjnego, ilustrując pewne opowieści, wymaga od odbiorcy ich znajomości. Ktoś, kto na przykład nie zna Biblii, prędzej przyjmie, że obraz Adama i Ewy przedstawia dwoje nudystów lubiących jabłko, niż uzna za scenę popełnienia grzechu pierworodnego z Księgi Rodzaju. W jednej z najsłynniejszych rad dotyczących wykorzystania malarstwa, pochodzącej z około 600 r., papież Grzegorz I zalecał, by obrazy pokazywać w kościołach, aby niewykształceni wierni «mogli przynajmniej ze ścian odczytać to, czego nie są w stanie przeczytać na kartach ksiąg», jednak takie ilustracje nie przekazują znaczenia samodzielnie. (Sturgis 2006: 9-10)

Grzegorz I – jak można się domyślać – ulegał złudzeniu, któremu do dziś ulega wiele osób: uznawał, że obraz jest zrozumiały sam przez się. Przekonanie to, zwłaszcza w połączeniu z przeświadczeniem, „że umiejętność prowadzenia narracji przychodzi w sposób «naturalny», że nie trzeba jej nauczać”, sprawia, iż obrazy i przekazy, dzięki którym uczymy się widzieć to, co pokazane, wiedzieć, czym jest to, co oglądamy i tworzyć opowieści na podstawie tego, co widzimy (i co wiemy), niezwykle rzadko stają się przedmiotem refleksji tych, którzy zajmują się badaniem obrazów, ponieważ oni uważają je za banalne, oczywiste, nawet niemądre. Tymczasem świat książek dla dzieci pełen jest dzieł i dziełek, które w magiczny sposób sprawiły, że ich użytkownicy (z czasem: czytelnicy) z plam i kresek ułożonych na kartce w pewnym określonym porządku zaczęli odczytywać to, czego nie byli w stanie przeczytać na kartach innych ksiąg, zaczęli rozumieć i opowiadać o tym, co rozumieją, kształcąc w ten sposób swoją umiejętność stwierdzania, co jest banalne, oczywiste, a nawet niemądre.

3. Czy opowiadanie wciąż jest opowiadaniem?

Na świecie istnieje nieskończenie wiele opowiadań⁴. Na świecie istnieje nieskończenie wielka chęć do snucia opowieści. Istnieje też – równie wielkie – zapotrzebowanie na te opowieści. Muszą one jednak być jakoś wyrażone. Przez wzgląd na to, że mowa jest pierwszą/ostatnią/jedyną⁵ instancją służącą do weryfikacji tego, co opowiadane, mamy skłonności do uważania, że opowiadanie albo musi być wyrażone w języku, albo też musiało zostać w języku wyrażone, zanim zostało zamienione w coś innego. Stąd właśnie rodzą się pomysły, by to, co opowiadane, rozpatrywać w kategoriach językowych – na przykład nazwać komiks „jednością ikono-lingwistyczną”, to jest taką, w której słowo i obraz pospół są nośnikami znaczeń i współtworzą taki sam albo podobny system znaków, z jakim mamy do czynienia w wypadku języka mówionego i pisanego⁶. Stąd też oskarżenie komiksu o to, że jest „zwyrodnieniem ilustracji”⁷ i mówienie o nim jako o „dramatyzacji idei”⁸. W obu wypadkach twórcy owych określeń myśleli o opowiadaniu jako o czymś, co już zaistniało, zanim zostało wyrażone i co domaga się właściwego wyrażenia. Dla Jana Młodkowskiego „właściwe” znaczy tyle, co „słowne”, dlatego też wyrażenie przy pomocy obrazów uważa za „niewłaściwe” (Młodkowski 1998). Will Eisner z kolei uważał, że na początku powstaje idea, którą następnie trzeba przy pomocy rysunków wyrazić (Eisner 1985).

Żeby zrozumieć, czym jest komiks, trzeba uświadomić sobie, że tego opowiadania, na podstawie którego on powstaje, tak naprawdę nie ma. Że to on jest tym opowiadaniem. I że jest opowiadaniem nie dlatego, że pokazuje nam, co się dzieje, ale dlatego, że to, co się dzieje, dzieli na to, co zobaczymy najpierw, co zaś potem, czemu będziemy mogli przyjrzeć się z bliska, co zaś zobaczymy z daleka. I na to, czego w ogóle nie zobaczymy, ale – na podstawie tego, co było nam dane zobaczyć – będziemy mogli się domyślić. Dzieląc opowieść na kadry, arbitralnie pokazując

⁴ Zdanie to, rzecz jasna, jest powtórzeniem tego, co Roland Barthes napisał na początku *Wstępu do analizy strukturalnej opowiadań* (*Introduction à l'analyse structurale des récits*, 1966), nie używam go tu jednak na prawach cytatu (przycoczenia cudzej myśli), a na prawach zawłaszczenia (uznania tej myśli za własną) (por. Barthes 2004: 13).

⁵ Niepotrzebne skreślić

⁶ Pojęcie „jedność ikono-lingwistyczna” pochodzi z tekstu Bernarda Toussainta *Idéographie et bande dessinée*, „Communications” 1976 nr 24, a dokładniej z omówienia tego tekstu dokonanego przez K.T. Toeplitza w jego książce *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego* (1985: 21nn). Istnieje polski przekład tego tekstu, pt. *Ideografia i komiks* (Toussaint 2013). Tłumacz zdecydował się na zastąpienie owego określenia (w oryginale: unité signifiante iconico-linguistique) zwrotem „jedność ikoniczno-językowa”, jedynie w przypisie przypominając, jak przelożył to Toeplitz. Zanim jednak przekład tekstu Toussainta w Polsce się pojawił, spore grono osób, które zajmowały się badaniem komiksu w sposób mniej lub bardziej naukowy (ze mną włącznie), posługiwało się w swoich publikacjach terminem, który tu przywołałem.

⁷ O komiksie jako zwyrodnieniu ilustracji pisał Jan Młodkowski (1998: 317).

⁸ Określenia tego użył Will Eisner (1985: 5).

zbliżenia lub plany ogólne, wykorzystując widoki na wprost, z góry lub z dołu, opatrując obrazki komentarzami lub jedynie przytaczając wypowiedzi postaci, autor komiksu snuje swoją narrację i układa opowieść, jednocześnie tworząc wrażenie, że opowieść ta sama rozwija się przed naszymi oczami.

W typowej opowieści komiksowej najczęściej mamy do czynienia z obrazami twórcy samodzielnie dokonującego tych wszystkich czynności, których wykonanie Thé Tjong-King złożył na barki „czytelnika” swojej książeczki. Rysownik komiksu postępuje podobnie do filmowca, operującego zmiennymi planami i ujęciami i dzielącego na części obraz świata przedstawianego, by wydobyć z niego poszczególne elementy: postacie, przedmioty, działania. „Podobnie” nie znaczy jednak „tak samo”, ponieważ rysownik może dowolnie modyfikować kształt kadru i w przeciwieństwie do filmowca nie jest uzależniony od upływu czasu przeznaczonego na obejrzenie każdego z ujęć. W dodatku rysunek nigdy nie jest idealnym odwzorowaniem konkretnego widoku, gdyż rysownik swobodnie wybiera pomiędzy większym lub mniejszym uproszczeniem lub groteskowym wynaturzeniem. Każdy z jego wyborów ma charakter artystyczny, przekształca bowiem świat w opowieść i sprawia, że widzimy go inaczej i rozumiemy lepiej.

Pierwszą rzeczą, którą musimy zrozumieć i zaakceptować jest to, że drugi obrazek jest dalszym ciągiem pierwszego. To jest warunek konieczny również w wypadku książeczki *Gdzie jest tort?* Jednak za pojęciem „dalszego ciągu” może się kryć określenie kontynuacji czasu albo przestrzeni, albo i tego, i tego naraz. W książeczce Thé Tjong-Kinga mamy do czynienia z czymś, co dzieje się nieco dalej i nieco później. Wiemy, że tak jest, bo na każdym obrazku rozpoznajemy część przestrzeni pokazanej na poprzednim i te same postacie, pokazane w innym miejscu niż poprzednio. Zabieg ten – choć niewątpliwie skuteczny – wiąże się z marnotrawstwem miejsca (na kolejnych kartach książeczki częściowo pokazujemy to samo, co wcześniej). Jednym ze skutecznych sposobów, by tego uniknąć, jest jednokrotne narysowanie obrazka ukazującego przestrzeń, w której toczy się akcja i kilkakrotne pokazanie postaci, które w niej uczestniczą. Zabieg ów był skutecznie wykorzystywany przez Windsora McCaya w jego komiksie *Mały Nemo w Krainie Snów* (*Little Nemo in Slumberland*), publikowanym na początku XX wieku⁹.

W epizodzie z 1907 roku Mały Nemo, Księżniczka i Flip odwiedzają zamek Jacka Frosta¹⁰. Na obrazkach widzimy, jak po długich i krętych schodach wchodzi do pałacu, narzekając jednocześnie na panujące w nim zimno. Ostatnie trzy rysunki tego epizodu (poza finałowym

⁹ Odcinek opublikowany 27 stycznia 1907 roku. Można go odnaleźć on-line pod adresem: <http://www.comicstriplibrary.org/display/290>. Istnieją też różne wydania tego komiksu, w tym polska (McCay 2016).

¹⁰ Jest to pochodząca z opowieści ludowych postać, będąca personifikacją zimy.

kadrem, w którym Nemo – jak zawsze – się budzi) są w rzeczywistości jednym obrazkiem, podzielonym ramkami na części. Dzięki zastosowaniu ramek McCay mógł narysować trzykrotnie te same postacie, pokazując je w trakcie przemieszczania się po schodach i rozmowy o przejmującym chłodzie. W ten prosty sposób oddał upływ czasu i podkreślił jedność miejsca. Można powiedzieć, że tym samym odebrał pojedynczemu obrazkowi autonomię, włączył go w ciąg, na którego zrozumienie mają istotny wpływ rysunki, z którymi został zestawiony.

Przeciwstawienie autonomii wizerunku znaczeniu obrazka włączonego w ciąg przedstawień, które współtworzą przekazywane znaczenie i z tej racji wymagają oglądania w określonej kolejności, stanowi istotny punkt w rozważaniach Ryszarda K. Przybylskiego:

Pojedynczy rysunek jest tutaj [czyli w komiksie – J.S.] podporządkowany zawsze większej całości – serii wielokadrowych planów zdarzeń. Zatem charakterystyka pojedynczego obrazka nie może pomijać ani tego, że znajduje się on w pewnej sekwencji, ani tego, że będąc jednym z elementów owej sekwencji, zbudowany jest w sposób, który musi uwzględniać funkcjonalne podporządkowanie większej całości. Z tego też powodu trzeba uznać za nader przekonującą propozycję Claude’a Moliterniego, aby poszczególne przedstawienia ikoniczne obramowane ramą traktować jako «obrazek narracyjny»; uwzględniając w ten sposób zarówno funkcję, jaką pełni on w sekwencji, jak i zasady jego organizacji ze względu na ową funkcję ustanowione. Tak wyodrębniony obrazek narracyjny spełnia dwojakie zadania: po pierwsze jest reprezentacją akcji, «którą czytelnik musi odkrywać wzrokowo i która musi mu pozwolić na powiązanie ze sobą poszczególnych sytuacji», po drugie jest nośnikiem informacyjnej sugestii na temat porządku czasowego, przeszłego i przyszłego, opowiadanych zdarzeń, które przez swoją pozycję w ramach relacjonowanej fabuły wyzwalają w czytelniku zaciekawienie mającymi nastąpić wypadkami. (Przybylski 1980: 239)¹¹

Przybylski, posiłkując się ustaleniami Moliterniego, proponuje nam przyjęcie pewnego zestawu pojęć, które mogą być użyteczne przy analizowaniu komiksów, gdyż pozwalają one na odróżnienie tego, co w komiksie jest specyficzne, od tego, co upodabnia go do innych obrazów i przekazów wizualnych. Pierwszym z nich jest sekwencja – „seria wielokadrowych planów zdarzeń” – ponieważ to ona stanowi całość utworu. Podstawowym składnikiem owego utworu (sekwencji) jest rysunek, który z jednej strony coś przedstawia, z drugiej zaś komunikuje, iż należy do pewnej sekwencji obrazków. To drugie zadanie wiąże się z koniecznością poddania tego, co obrazek przedstawia, pewnej modyfikacji i ma wpływ na jego kompozycję i inne elementy składowe. Stąd też propozycja, by nazwać go „obrazkiem narracyjnym”. Nazwa ta jednoznacznie określa, że funkcją obrazka jest opowiadanie o zdarzeniach rozgrywających się w świecie przedstawionym. Jednoznaczność ta może współcześnie budzić wątpliwości, albowiem na

¹¹ Tekst Przybylskiego jest w tym miejscu opatrzony przypisem odsyłającym do C. Moliterni, *Narrative Technique*, „Graphis” 1972, nr 159.

przeźrzeni lat, jakie upłynęły od czasu, gdy Moliterni (1973) i Przybylski (1980) opublikowali swoje teksty, niemała liczba twórców komiksowych podjęła próby kontestowania zasad regulujących sposoby tworzenia komiksowych opowieści¹². Do tego zagadnienia powrócimy jednak nieco później.

Patrząc na podzielony ramkami na trzy części obraz wnętrza pałacu, narysowany przez McCaya, oglądamy jednocześnie jeden widok i trzy obrazki narracyjne¹³, z których każdy pokazuje chwilę późniejszą od poprzedniej, wyznaczaną przez szybkość wypowiedzianych kwestii przytoczonych w dymkach, obecnych w każdym kadrze i prędkość przemieszczania się bohaterów. Scenę tę możemy porównać z planszami z (wydanego w 1985 roku) komiksu Tadeusza Baranowskiego *Antresolka profesorka Nervosolka*, opartymi na analogicznym pomysłem (Baranowski 1985). Tytułowy profesor i jego gospodyni – Entomologia, w czasie podróży po morzach, zanurzają się swoją łodzią pod wodę, by uniknąć ryby-pily, która (stronę wcześniej) usiłowała odciąć ich od świata. Tu wysiadają, by pospacerować po morskim dnie (ilustracja pierwsza) i wspiąć się na podmorską górę.

Pierwsza z omawianych plansz pokazuje nam świat w głębinach i parę bohaterów (w kostiumach nurków), którzy wędrują z lewej strony w prawą, umieszczeni przez rysownika na drugim planie. Na kolejnej planszy profesor i Entomologia poruszają się z dołu do góry, co twórca komiksu podkreśla, dając napis „Czytać od dołu” i rysując strzałki wskazujące kierunek oglądania obrazków. Pierwsza ze stron ma za zadanie pokazać bogactwo i różnorodność świata w morskich głębinach. W drugim kadrze widzimy raka pustelnika, w trzecim meduzy, w czwartym – kalamarnicę, a w piątym – kaszalota, który stanie się bohaterem następnego epizodu. Na kolejnej – czytanej od dołu – stronie ludzie prowadzą dialog z kaszalotem, toczony w kolejnych kadrach. Pewne zaskoczenie przynosi ostatni (umieszczony na samej górze) obrazek, ponieważ pokazuje on powierzchnię morza, a nie jego głębinę. W wyspie po prawej stronie możemy jednak z łatwością poznać wierzchołek góry, po zboczu której wspinali się Entomologia i profesor.

Trzy plansze, na których pokazano postacie poruszające się w przestrzeni przedstawionej raz i podzielonej ramkami na części, pozwalają nam zobaczyć sposób, w jaki twórca komiksowy ustanawia jedność czasu i miejsca, uruchamiając jednocześnie bieg akcji – wyznaczając następstwo zdarzeń. Jeśli jednak przyjrzymy się tym planszom dokładniej, zrozumiemy, że ów jednolity obraz rzeczywistości, którą przemierzają bohaterowie, wcale nie jest do tego ustanawiania potrzebny. Samo umieszczenie napisów na tle obrazka wyznacza porządek ich

¹² W kilku miejscach w tekście Przybylskiego widać ewidentnie, że opisuje on taki rodzaj publikacji komiksowych, z którym dzisiaj już praktycznie się nie spotykamy.

¹³ W opisie nie uwzględniłem czwartego obrazka, pokazującego przebudzenie Nemo.

czytania, a czas ich odczytywania pokrywa się z czasem upływającym w świecie przedstawionym i go odzwierciedla. Powtórzenie wizerunków postaci jest także wyrazistym sygnałem tego, że czas upływa. Nawet sam podział strony na ramki narzuca pewne uporządkowanie, które przekłada się na odmierzanie czasu (może mało precyzyjne, ale jednak). Z drugiej strony, obecność tych samych postaci i trwanie tej samej rozmowy wymuszają wręcz uznanie, że to, co oglądamy, rozgrywa się w ciągłej i jednorodnej przestrzeni.

Porównując te przykłady z planszami z dowolnych komiksów, w większości których nie spotykamy zabiegów tego typu, a mimo to nie mamy problemów z jej lokalizacją, musimy uznać, że w tym wypadku mamy do czynienia z pewnym naddatkiem. Czymś, co nie jest niezbędne dla zrozumienia opowiadania, ale cieszy oko i umysł. Najwyraźniej to widać na planszy z kaszalotem. Baranowski nie dba tu o to, że każda z ramek oznacza moment późniejszy od poprzedniego i rysuje wieloryba tak, że część jego postaci z poprzedniego rysunku pojawia się także na następnym. Gdybyśmy wcześniej nie wiedzieli, że kaszalot jest jeden, uznalibyśmy, że jest ich więcej. Wiemy to jednak i rozumiemy całą opowieść. Rozumiemy także nonszalancję, z jaką rysownik realizuje swoje zadanie. Lekceważenie zasad przez Baranowskiego rozpoznajemy jako świadome działanie twórcy, który zna reguły i wie, w którym momencie może je naruszyć. To z kolei rozpoznajemy, bo sami dobrze wiemy, że zasady rządzące konstrukcją komiksu są podwajane lub potrajane, po to, by – z pewną nadmierną oczywistością – sygnalizować kolejność obrazków, upływ czasu i rozwój akcji.

Plansza z kaszalotem pokazuje też, że odbiorca wcale nie musi odczytywać obrazków w takim porządku, w jakim czyta tekst literacki. Informacja „Czytamy od dołu!” wystarczy, by ten porządek zmienić, co wskazuje, że został on ustanowiony na mocy konwencji i *de facto* jest aktualizowany podczas każdego kontaktu z komiksem. Odbiorca w taki sam sposób, w jaki odkrywa, że kolejne kadry na stronie zawierają ten sam obraz przestrzeni, w której poruszają się postacie, odkrywa też porządek czytania. Na tej samej zasadzie odkrywa – za każdym razem od nowa (choć przy każdym następnym razie – szybciej i sprawniej) – zasady, które rządzą następstwem i zestawieniem obrazków oraz tym, co zostało na nich ukazane. Równolegle zaś i równocześnie odkrywa to naddane uporządkowanie kadrów i ich zawartości, o którym wspomniałem uprzednio. Jedno jest bowiem nieodłączne od drugiego.

Snucie opowieści polega jedynie na wybraniu tego, co musi być pokazane i ustanowieniu kolejności, w jakiej to ma być pokazywane. Wybór ten sprowadza się do – nazwanej przez Ortegę y Gassetę – umiejętności tłumienia w sobie wielu rzeczy, jakie twórca komiksu ma do przekazania, po to właśnie, by przekazać przynajmniej tę jedną. Przekaz komiksowy – w przeciwieństwie do literackiego – nie odwołuje się jednak do arbitralnych reguł mowy

codziennej, a jego stworzenie nie polega na wyborze jednej z kilku (lub kilkunastu) możliwości zbudowania zdania, na ustaleniu, co ma być jego podmiotem, a co orzeczeniem. Wolność rysownika zaczyna się dużo wcześniej. Pisarz ma w pamięci twarde reguły gramatyki. Rysownik pamięta lub też przypomina sobie – o wiele słabiej określony, ale za to o wiele bogatszy – zbiór obrazów, obrazków, scen filmowych, widoków zapamiętanych podczas spacerów itp., itd. i to je wszystkie musi stłumić, by narysować ten jeden. Żadne twarde reguły (porównywalne z gramatyką) nie określają, co musi zrobić. Wszystko, co robi, robi dlatego, że może. Ale właśnie dlatego, że może wybrać dowolnie, powinien to zrobić tak, by odbiorca musiał zobaczyć to, co on ma do pokazania.

Gdzie przebiega granica pomiędzy „może” i „musi” w wypadku rysownika oraz „musi” i „może” w wypadku odbiorcy historyjki obrazkowej, nigdy nie udało się ze stuprocentową dokładnością ustalić. Rysownicy mają na myśli różnych odbiorców – Thé Tjong-Khing z całą pewnością myślał o dzieciach, rysując *Gdzie jest tort?*, ale nawet on nie wyobrażał sobie swojego odbiorcy jako czystej tablicy, na której jako pierwsze zapiszą się obrazki z jego książki. Wręcz przeciwnie – zakładał, że odbiorca zobaczy i rozpozna na obrazkach rozmaite postacie i działania, że – pomimo młodego wieku – dysponuje on (czy też ona) pewną wiedzą, umożliwiającą zrozumienie przekazu. Owe założenia i wyobrażenia artystów popychają ich do dokonywania rozmaitych wyborów i wypróbowywania różnych sposobów przekazania za pomocą obrazków wiedzy o tym, co się dzieje gdzieś tam, po drugiej stronie kartki, czyli w świecie przedstawionym obrazkowej opowieści. Efekt ich pracy zawsze jest próbą zrealizowania przy pomocy środków graficznych przekazu fabularnego. Próba, która oparta jest na indywidualnych wyborach i odmiennych wyobrażeniach o tym, co możliwe, stosowne, komunikatywne.

Wybory te oparte są na odwołaniu się do pamięci o tym, co robią inni, czyli do pewnej konwencji, czy też raczej: pewnych konwencji. Te jednak nie są tym samym, czym są reguły gramatyki. Nie narzucają koniecznych rozwiązań pod rygorem uznania tego, co komunikowane, za niewłaściwe i niepoprawne. Konwencja jest pierwszą rzeczą, jaką zauważamy w komiksowym obrazku. Często nie zauważamy niczego oprócz niej i dlatego wiele osób ma skłonność do niedoceniań tego, co komiks ma do zaoferowania. Stąd też – wyrażane w publikacjach osób, które odwoływały się jedynie do ogólnych (stereotypowych) wyobrażeń o komiksie – przekonanie, że komiks jest czystą fabułą, nieskażoną ingerencjami tego, kto ją relacjonuje.

4. Co komu po książce bez ilustracji i konwersacji?

W roku 1983 Wojciech Wierzewski pisał, że komiks filmowy to „dosłowne przełożenie fabuły na ciąg obrazów, bez dbałości o filmową dramaturgię i zwartość dzieła” (Wierzewski 1983: 37). Tym samym dawał do zrozumienia, że samo przełożenie na obrazy jest niczym – prostą czynnością o charakterze nieartystycznym – żywiąc zarazem przekonanie, że dosłowne przełożenie fabuły na ciąg obrazów jest w ogóle możliwe. Przekonanie to ma wiele wspólnego ze wspomnianym przez Brunera przeświadczeniem, że umiejętność prowadzenia narracji przychodzi w sposób „naturalny” i jest równie błędne. Rysunek lub zdjęcie (w wypadku, gdy mamy do czynienia z filmem realizowanym na podstawie powieści – a o takim wypadku pisał Wierzewski) konkretyzuje to, co w powieści pozostawało nie do końca określone: nadaje konkretne rysy twarzy bohaterom, przedstawia wnętrza domów i ulice miast. Zastępuje informację o tłumie widokiem określonej liczby osób. Możemy się zgodzić z tym, że może „dosłownie” przełożyć fabułę na ciąg obrazów pod warunkiem, że będziemy jednocześnie pamiętać, iż powieść jest jedynie przekładem fabuły na ciąg słów.

W klasycznej już rozprawie *Powinnoactwa przez fabułę* Jerzy Ziomek odwołał się do pojęć klasycznej retoryki i zaproponował ich spolszczone brzmienie – inwencja, dyspozycja i elokucja – by przy ich pomocy uporządkować nasze postrzeganie fabuły i wypowiedane na jej temat sądy (por. Ziomek 1980). Inwencja jest „abstrakcyjnym stanem «przedwysłowionym»” (Ziomek 1980: 79), dyspozycja oznacza porządek przedstawiania zdarzeń, a elokucja ostateczny kształt dzieła, uformowany przez jego twórcę. Odbiorca otrzymuje dzieło na poziomie elokucji i może jedynie zrekonstruować lub skonstruować poprzednie jego poziomy, ponieważ „[...] poziom inwencji istnieje jako pozór czegoś poprzedzającego poziom elokucji” (Ziomek 1980: 82).

„Fabuła na poziomie inwencji nie jest tekstem ani artefaktem autorskim i dyscyplinarnie specyficznym” – pisze Ziomek. – „Inaczej powiemy, że na tym poziomie «nie zapadła jeszcze decyzja» o przyszłej dyspozycji i elokucji” (Ziomek 1980: 82). Pozostawiając na boku szczegółowe rozważania Ziomka na temat tego, czym jest i w co został wyposażony poziom inwencji, możemy od razu przejść do problemu adaptacji dzieła literackiego na dzieło filmowe (lub inne fabularne). Ta – zdaniem Ziomka – polega na sięgnięciu (regresie) do poziomu inwencji i odtworzeniu danego przekazu fabularnego przy pomocy środków wyrazu właściwych danej sztuce. To oznacza, że oba dzieła różnią się na poziomie dyspozycji i elokucji. Przy czym na poziomie dyspozycji mogą być do siebie podobne czy zbliżone, ale na poziomie elokucji różnią się zasadniczo.

Byłoby zasadniczym nieporozumieniem twierdzić, że Wierzewski¹⁴ nie zauważa komiksowych środków wyrazu (tych nie sposób nie dostrzec). On jedynie odmawia uznania ich za wartościowe (i dzięki temu godne zauważenia). Uważa je bowiem za pospolite, konwencjonalne, banalne i marne. Zdaje się mówić, że są one, ale jakby ich nie było i dlatego dostrzegalna jest tylko fabuła, „dosłownie” przeniesiona z innego utworu. Tyle, że ta fabuła wcale nie jest tożsama z utworem literackim, dzięki któremu ją znamy i nie powinna być rozpoznawana jako ten utwór. Adaptacja wyraźnie mniej wartościowa od tego, co adaptuje, może zostać uznana za trawestację lub nawet parodię (niekoniecznie świadomą). Ale za „nie” można ją uznać tylko ten, kto pragnie się uchylić od konieczności zobaczenia w niej „czegokolwiek” i wyraża taki sam brak zainteresowania, jacy historycy sztuki wyrażają wobec humorystycznych pocztówek znad morza.

Już w 1960 roku, we wstępie do rozprawy *Art and Illusion*, Ernst Gombrich zwracał uwagę na to, że

odkrycia i umiejętności przedstawiania, które były powodem do dumy dawnych artystów, spowszedniały dzisiaj, stały się trywialne. Nie chodzi jednak o to, aby je podważać. Jeśli bowiem zaakceptujemy modną obecnie doktrynę mówiącą, że działania takie nie mają nic wspólnego ze sztuką, obawiam się, że utracimy kontakt z wielkimi mistrzami przeszłości. Historyków powinna zainteresować przede wszystkim prawdziwa przyczyna, dla której te przedstawienia natury uważane są dzisiaj za banalne. Nigdy wcześniej przed naszym stuleciem obrazy nie były tak tanie, jak obecnie, pod każdym względem. Jesteśmy otoczeni i osaczeni przez plakaty, reklamę, komiksy i ilustracje w czasopiśmie. O tym, jak wygląda rzeczywistość dowiadujemy się z telewizyjnego ekranu i z kina, ze znaczków i opakowań żywności. Malarstwa uczy się w szkołach i praktykuje w domu jako rodzaj terapii i wypełniania wolnego czasu, wielu współczesnych amatorów używa mistrzowskich sztuczek, które dla Giotto byłyby czystą magią. [...] Myślę jednak, że zwycięstwo i uproszczenie umiejętności przedstawiania stwarzają obecnie wiele kłopotów zarówno historykowi, jak i krytykowi. (Gombrich 2011b: 87)

Na przestrzeni dziesięcioleci, jakie upłynęły od czasu, gdy Gombrich napisał te słowa, przeżyliśmy zarówno wzrost tendencji do mówienia, że działania takie nie mają nic wspólnego ze sztuką (cytowaną wypowiedź Wierzewskiego uważam za jej przejaw), jak i poszerzenia pola badań o zjawiska wskazywane przez autora *Sztuki i złudzenia*. W dalszym ciągu swoich rozważań pisał on bowiem, że „wiele ze snów tworzonych dla nas – przytomnych, wyrzucamy z królestwa sztuki, ponieważ wydają nam się zbyt prawdziwe jako substytuty snu, nazywamy je fotosami lub komiksami. Lecz nawet owe fotosy idoli i komiksy, jeśli tylko widziane są we właściwy sposób,

¹⁴ Podobnie jak Młodkowski i inni badacze, wypowiadający się o komiksie w zbliżony sposób.

mogą stać się karmą dla myśli. Tak jak niepełne jest studiowanie poezji bez świadomości języka prozy, tak studia nad sztuką będą w szerokim zakresie uzupełniane nauką o języku wizualnym, o czym jestem głęboko przekonany” (Gombrich 2011b: 87-88)).

Patrząc z perspektywy roku 2012, możemy stwierdzić, że to, co dla Gombricha było postulatem, jest już faktem dokonany. Na początku XXI wieku Grzegorz Dziamski pisał, iż

badania kultury wizualnej (*visual studies*) nie wyodrębniają jakiejś specjalnej, uprzywilejowanej klasy przedmiotów czy działań, lecz obejmują bardzo zróżnicowaną grupę zjawisk wizualnych, zarówno te, które zaliczano kiedyś do kultury wysokiej, jak i te, które zwyczajowo przypisywano kulturze niskiej, podkreślając estetyczną i ideologiczną złożoność tych ostatnich. Znika tutaj problem definiowania sztuki i oddzielania sztuki od nie-sztuki (i antysztuki). Przedmiotem zainteresowania stają się różnorakie manifestacje wizualne oraz ich oddziaływanie i wpływ na nasze postrzeganie i doświadczanie świata. [...] Sztuka staje przed dylematem: kontestować kulturę wizualną, dystansować się do niej, bronić własnej odmienności, by w ten sposób zachować wartość sztuki, czy też działać w ramach kultury wizualnej? [...] Żeby to jednak było realne, wymagana jest pewna wiedza o kulturze wizualnej i jej funkcjonowaniu. (Dziamski 2004: 41-42)

W rozważaniach Przybylskiego dość wyraźnie zarysowana jest opozycja: obraz malarski – rysunek komiksowy (a w domyśle: sztuka i niesztuka). Jej wyznaczeniu początek daje uwaga, iż „[...] komiks przejął rolę kontynuatora doświadczeń, które od czasów impresjonizmu przestały odgrywać tak ważne znaczenie, jakim obdarzane były dotychczas. Mamy tu na myśli obrazy narracyjne”. Kończy ją, pojawiająca się w finale tekstu, konstatacja, iż komiks „[...] nie chce odkrywać nowych form «wyrażania», woli eksploatować te, których skuteczność została już sprawdzona; nie chce tworzyć wartości i dlatego podlega wiernie tym, które funkcjonują już w ramach kultury popularnej. Komiks jest bowiem «obrazem obrazu», powtórzeniem tego, co już powiedziane” (Przybylski 1980: 243).

Z argumentacją tego typu trudno dyskutować na poziomie uogólnień, ponieważ w rzeczywistości to nie komiks „nie chce”, ale – co najwyżej – jego twórcy „wołą eksploatować”. W ogromie produkcji komiksowej, pomiędzy gazetowymi paskami publikowanymi codziennie, odcinkami komiksowych serii drukowanymi w tygodnikach, zeszytowymi publikacjami seryjnymi, wydawanymi co miesiąc, z dodatkiem komiksów internetowych umieszczanych w sieci wtedy, kiedy ich twórcom przyjdzie na to ochota i licznymi *graphic novels*, z pewnością znajdziemy niemało dowodów na to, że komiks woli eksploatować te formy wyrażania, których skuteczność została już sprawdzona. Arcydzieła – czy to plastyczne, czy też literackie, filmowe lub muzyczne – rozpoznajemy bowiem po tym, że pojawiają się z rzadka i dlatego są doskonale widoczne na tle tych dzieł, które są powtórzeniem tego, co już powiedziane.

Zdrowy rozsądek podpowiada nam, że wystarczy zacząć pisać historię komiksu jako historię arcydzieł, żeby przywrócić właściwy porządek rzeczy, wysunąć na pierwszy plan najwybitniejsze dzieła w dziedzinie opowiadania obrazami i zepchnąć w cień epigonów i tych pozbawionych talentu. Zdrowy rozsądek mówi nam jednak także, że ziemia jest płaska, bo można to stwierdzić gołym okiem. I dlatego nie zawsze należy słuchać podpowiedzi zdrowego rozsądku. Jeśli bowiem odwołamy się do systemu oceniania wypracowanego na obszarze sztuk plastycznych, okaże się, że wypada zepchnąć w cień ogromną część komiksowej tradycji i wysunąć na plan pierwszy rzeczy, które dotąd funkcjonowały na marginesie tego gatunku artystycznego. Nie tak dawno w Polsce zaproponowali taki zabieg Jakub Woynarowski i Łukasz Ronduda. Pierwszy zaczął pisać historię komiksu awangardowego, wskazując przy tym na szereg prac, które nie zawsze można nazwać komiksami, nie zawsze były szerzej znane i nie miały większego wpływu na rozwój komiksu (często nie miały żadnego). Drugi zorganizował wystawę „Black and white. Niepoprawny komiks i animacja”, podczas organizacji której – jak sam powiedział – penetrował obszary w dużym stopniu wyzwolone spod wpływu tradycji artystycznych, konstytuujących współczesny dyskurs o sztuce. Niemniej jednak o odrzuceniu części prac zadecydowało to, że występowały w nich nadmierne uproszczenia „rodem z kreskówki”, co Ronduda nazwał „plagą komiksu politycznego, zaangażowanego”. Można powiedzieć, że Woynarowski pokazał, jak wyglądałaby historia komiksu, gdyby przy jej pisaniu stosowano kryteria obowiązujące na obszarze pisania o sztuce. Ronduda z kolei posłużył się kryteriami sprzecznymi ze wstępnymi założeniami wystawy, ponieważ pokazując prace wyzwolone spod wpływów dyskursu o sztuce, sam pozostał pod jego wpływem (por. Woynarowski 2010: 171nn; Ronduda 2011: 63). Jeśli natomiast założymy, że komiks jest sztuką osobną, rządzącą się własnymi prawami, rozwijającą się wedle własnych zasad, to historia, którą napiszemy, nie będzie się różniła od tych, które zostały napisane do tej pory i których istnienie nie wykluczyło uwag o tym, że „komiks jest «obrazem obrazu», powtórzeniem tego, co już powiedziane” (Przybylski 1980: 243).

Problem potęguje fakt, że rysownicy komiksów wybierają rozmaite strategie opowiadania się wobec sztuki – kontestują ją, trawestują, wykorzystują do własnych celów, zabiegają o uznanie jej krytyków lub ich ignorują. Akceptują fakt umieszczania ich prac na listach bestsellerów i wystawiają je w galeriach. Żeby ogarnąć to, co robią, trzeba przyznać, że nie ma właściwej odpowiedzi na tradycyjne pytanie: „Czy komiks jest sztuką?”. Komiks jest niewątpliwie częścią współczesnej kultury wizualnej; występując w jej ramach, miał wpływ na nasze postrzeganie i doświadczanie świata i z tego względu powinien być badany jako jeden z jej składników. Niech nas jednak nie zmyli podobieństwo tego twierdzenia do zdania, które

przeczytał Krzysztof Teodor Toeplitz, cytując Reinholda Reitbergera i Wolfganga Fuchsa: „Komiksy są częścią kultury masowej i sztuki popularnej i w ten sposób muszą być rozpatrywane” (Toeplitz 1985: 125). Pojęcie „kultura wizualna” obejmuje bowiem nie tylko sztukę popularną, ale i wysoką, a przedmiotem zainteresowania jej badaczy jest problem, w jaki sposób coś funkcjonuje w obiegu społecznym, jak na nas wpływa, co podpowiada i co zastępuje, niezależnie od tego, czy patrzymy na to coś z nabożeństwem, czy z lekceważeniem. Jeśli uda nam się zapamiętać i o jednym, i o drugim, to może uda nam się także znaleźć odpowiedź na pytanie, jak czytać komiksy i właściwie po co.

SUMMARY

Why and for What Should We Read Comic Books?

The analysis of Thé Tjong-Khing's picture book *Where Is the Cake?* is here a starting point for introducing differentiations between thinking in a logic and scientific way and narrative thinking (Bruner 2010), as well as presenting the way of constructing a story related by pictures that we may come across in comic books. Ordering reading and segmentation of data given by pictures are the basis here, and as a consequence the story gets through to us as a sequence of pictures offering us a chance to take a look at the represented world that is mutual for all presentations. Stories in comic books are based on strong conventionalization of pictures due to which researchers often think of these pictures as artistically uninteresting or neglect them. However, they are crucial elements of contemporary visual culture.

KEYWORDS

Comics, visual narration

BIBLIOGRAPHY

- Baranowski Tadeusz. 1985. *Antresolka profesorka Nerwosolka* Warszawa: Młodzieżowa Agencja Wydawnicza.
- Barthes Roland. 2004. Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań. Błońska Wanda, tłum., 13-54. W: Głowiński Michał, red. *Narratologia*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Bruner Jerome Seymour. 2010. *Kultura edukacji*. Brzostowska-Tereszkiewicz Tamara, tłum. Kraków: Universitas.
- Dziamski Grzegorz. 2004. Od sztuki do kultury wizualnej, 31-45. W: Kostryko Teresa, Dziamski Grzegorz, Zydrowicz Jacek, red. *Sztuka współczesna i jej filozoficzne komentarze*. Poznań: Uniwersytet im. Adama Mickiewicza.
- Eisner Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Głowiński Michał, Kostkiewiczowa Teresa, Okopień-Sławińska Aleksandra, Sławiński Janusz, red. 2007. *Słownik terminów literackich*. Wrocław–Warszawa–Kraków: Ossolineum.
- Gombrich Ernst Hans. 1990. *Obraz wizualny*, 312-338. W: Głowiński Michał, oprac., wyb. *Symbole i symbolika*. Borkowska Grażyna i in., tłum. Warszawa: Czytelnik.
- Gombrich Ernst Hans. 2011a. *Obrazowanie i sztuka w okresie romantycznym*. W: *Pisma o sztuce i kulturze*. Folga-Januszewska Dorota, tłum., 529-538. Kraków: Universitas.
- Gombrich Ernst Hans. 2011b. *Psychologia i zagadka stylu*. W: *Pisma o sztuce i kulturze*. Folga-Januszewska Dorota i in., tłum., 83-88. Kraków: Universitas.
- McCay Winsor. 2016. *Mały Nemo w Krainie Snów*. T. 1. Misióra Marek, Wiśniewski Bartłomiej, tłum. [Tarnowskie Góry]: Wydawnictwo Jadwiga Jaguś.
- Młodkowski Jan. 1998. *Aktywność wizualna człowieka*. Warszawa-Łódź: PWN.
- Ortega y Gasset José. 1988. *Czym jest czytanie*. W: *Dehumanizacja sztuki i inne eseje*. Niklewicz Piotr, tłum., 383-406. Warszawa: Czytelnik.
- Przybylski Ryszard Kazimierz. 1980. *Słowo i obraz w komiksie*, 229-243. W: Cieślukowska Teresa, Sławiński Janusz, red. *Pogranicza i korespondencje sztuk*. Wrocław–Warszawa–Kraków: Ossolineum.
- Ronduda Łukasz. 2011. „Black and White: Komiks w muzeum. Z Łukaszem Rondudą rozmawia Jakub Woynarowski”. *Ha!Art* (34): 63.

- Sturgis Alexander, red. 2006. Zrozumieć malarstwo. Najważniejsze tematy w sztuce. Hornowska Ewa, tłum. Poznań: Dom Wydawniczy „Rebis”.
- Tjong-Khing Thé. 2011. Gdzie jest tort? Gdańsk: EneDueRabe.
- Toeplitz Krzysztof Teodor. 1985. Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego. Warszawa: Czytelnik.
- Toussaint Bernard. 2013. Ideografia i komiks. Birek Wojciech, tłum., 367-383. W: Szyłak Jerzy. Komiks w szponach miernoty. Rozprawy i szkice. Warszawa: timof i cisi współpracownicy.
- Wierzewski Wojciech. 1983. Film i literatura. Warszawa: Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury.
- Wojnarowski Jakub. 2010. Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu, 171-198. W: Marecki Piotr, red. Kultura niezależna w Polsce 1989-2009. Kraków: Korporacja Ha!art.
- Ziomek Jerzy. 1980. Powinowactwa przez fabulę. W: Powinowactwa literatury. Studia i szkice, 7-101. Warszawa: PWN.