TOMASZ ŻAGLEWSKI

Komiks 2.0 – sztuka i teoria komiksu wobec wyzwań kultury konwergencji

Gdyby bezgranicznie zawierzyć czołowym teoretykom nowych mediów, takim jak Lev Manovich, Lawrence Lessig czy Henry Jenkins, nie byłoby żadnych przesłanek ku temu, aby współcześnie nadal mówić o sztuce i teorii komiksu. Bynajmniej nie dlatego, iż wymienieni badacze mieliby postulować „śmierć komiksu" jako formy artystycznej lub zjawiska społeczno-kulturowego. Przyglądając się jednak tezom zawartym chociażby w *Języku nowych mediów* Manovicha czy *Kulturze konwergencji* Jenkinsa nie można oprzeć się wrażeniu, iż oto głoszą one kres klasycznych teorii poszczególnych dziedzin sztuki. Ów klasycyzm teoretyczny przechodzić ma w swoistą odmianę myślowego rokoka – nurt frywolny i kpiący sobie z ostatecznych rozstrzygnięć terminologicznych. Kończy się teoria każdej praktycznie dziedziny sztuki, na której mniejsze lub większe piętno odciskają nowe media. „Czystość" filmu, muzyki i literatury zaburzają nowomedialne rekonfiguracje wynikające z rozwoju Internetu typu Web 2.0, zapośredniczających go maszyn medialnych oraz – co za tym idzie – renegocjacja zasad dialogu twórcy z odbiorcą. Sprzęgnięcie ze sobą wszystkich nurtów ekspresji artystycznej i związanego z nią przemysłu, poprzez „wszędobylską" Sieć, stawia tak przed producentami jak i widownią nowe wyzwania. Zjawisko to nie omija, co oczywiste, przestrzeni twórczości komiksowej, której przemianę w wyniku ekspansji kultury nowych mediów postaram się tu omówić.

Aby zauważyć, na czym polega wpływ nowomedialnych praktyk na teoretyczną i praktyczną stronę sztuki komiksu należy w pierwszym rzędzie odwołać się do jak najbardziej klasycznych koncepcji jej samej. Próbując zdefiniować komiks w kategoriach estetycznych Jerzy Szyłak pisał: *Dziś za komiks może zostać uznany każdy niemal ciąg obrazków powstały jako rezultat pracy rysownika, malarza lub grafika, na różne sposoby łączony z przytoczeniami wypowiedzi postaci i ze słownym tekstem narracyjnym. Komiks to także szereg obrazków pozbawionych jakiegokolwiek komentarza, lecz tworzących spójny przekaz o charakterze fabularnym*[1]. Tę zdroworozsądkową charakterystykę dopełnia w innym miejscu Bartosz Kurc dopowiadając: *Podstawowym składnikiem komiksu jest obraz i słowo, połączone ze sobą nierozdzielnie. Ocenianie jednego z jego nierozdzielnych cech bez zauważania drugiej jest błędem* (...) *Oczywiście komiks to synteza, symbioza zależności literacko-plastycznych. Jest jednocześnie czytany i oglądany*[2]. Powyższe definicje uznałem za zdroworozsądkowe, ponieważ w powszechnym przekonaniu komiks jest właśnie tego typu wizualno-literacką reprezentacją, zamkniętą w ramach kolejno zeszytu lub albumu, kartki, planszy i kadru. Choć zdarzały się różnego rodzaju mniej lub bardziej artystyczne próby wyjścia poza ów zestandaryzowany schemat poprzez zaburzenie proporcji którejś z warstw dzieła komiksowego – jak chociażby w *Arzachu* Jeana „Moebiusa" Girauda (sc. i rys.) – to jednak w swym esencjalistycznym znaczeniu utwór komiksowy odpowiadał opisowi Szyłaka i Kurca. Owa „czystość", czy też „klasyczność" ontologiczna komiksu zostaje jednak zachwiana, jeśli przyjrzeć się próbom przekraczania granic między nim samym, a przestrzenią nowych mediów. W sposób zrozumiały rodzi to pytania: czy tego typu transmedialne hybrydy nazwać można komiksem? A może odbiorca ma tu już do czynienia z pewną odmianą animowanego komiksu, czyli filmu? Przed tego typu dylematami stanąć musi teoretyk sztuki komiksowej, próbujący okiełznać wciąż poszerzające się pole proto-, meta- i pseudokomiksowych działań, do których przykładów zamierzam teraz przejść.

Reading Comics. How graphic novels work and what they mean, to dziś absolutny kanon akademickiej refleksji poświęconej komiksowi. Jej autorowi, Douglasowi Wolkowi, udało się stworzyć swoiste kompendium teoretycznego zaplecza omawianego zjawiska artystycznego, odnoszące się kolejno do jego języka, historii i różnorodności reprezentacji. Już w pierwszych partiach książki, poświęconych próbnie określenia znaczenia słowa *komiks*, Wolk pisze: *Warto odnotować, że komiks najbliższy jest, w sensie fizycznego z nim obcowania, książce. Oglądamy film, patrzymy na fotografię (lub pojedynczy, pozbawiony słów obrazek), ale* **czytamy** [podkreślenie autora – T. Ż.] *komiksy. To proces – trzymamy je w rękach, przewracamy kartki, odczytujemy zawarte w nich historie*[3]. I znów jeśli spojrzeć na powyższe rozważania, wydaje się, iż w pełni oddają one formalną stronę komiksu – w jego fizycznym wymiarze oraz jako proces

lektury podobny do dzieła literackiego. W krajobrazie współczesnej kultury wspieranej, jak to zostało zaznaczone, przez różnorakie nowe media dzieło komiksowe może jednak zyskać diametralnie odmienną postać. Zaledwie kilka miesięcy temu, w związku z premierą filmowej adaptacji komiksu *Jonah Hex* (reż. Jimmy Hayward, 2010) producenci obrazu – wytwórnia Warner Bros. – przygotowała serię, tzw. ruchomych komiksów. Ich fabuła miała towarzyszyć pełnometrażowej, kinowej realizacji, zaś stylistyka oddawać hołd oryginałowi, czerpiąc z niego rozwiązania graficzne. Seria owych kilku „ruchomych komiksów" (określenie to akcentowano szczególnie mocno w trakcie kampanii marketingowej) dostępna była dla klientów sklepów internetowych Amazon.com oraz iTunes w postaci plików sformatowanych na potrzeby domowego komputera, telefonu komórkowego lub iPoda. Status powyższych tekstów wydaje mi się interesującym przykładem przekształcania lub też raczej „ubogacania" klasycznego języka komiksu, w sytuacji kiedy sam komiks uwalnia się od swej fizycznej postaci i w formie zapisu cyfrowego zostaje poddany restrukturyzacjom.

Zjawiska symetryczne do wskazanego przykładu *Jonah Hex* zdają się występować coraz częściej w ramach współczesnej kultury popularnej. Z podobnym przypadkiem można było spotkać się przy okazji promocji najnowszego serialu stacji AMC *The Walking Dead* na podstawie serii komiksowej Roberta Kirkmana (sc.) i Tony'ego Moore'a (rys. – później zastąpiony przez Charliego Adlarda). Tutaj również przygotowano specjalną, „animowaną" wersję oryginalnego dzieła, wchodząc w jawną sprzeczność z wyznacznikami wskazanymi przez Szyłaka czy Wolka. Czy bowiem zaprezentowane powyżej przykłady można jeszcze uznać za utwory komiksowe? Czy wprawienie ich w ruch nie sprzeciwia się najbardziej podstawowej cesze tego gatunku? Wreszcie, czy oderwanie od materialności albumu czy zeszytu i przejście ku wyświetlaczom laptopów i iPodów nie wulgaryzuje lektury komiksowej?

Powyższe zagadnienie jest częścią o wiele szerszego problemu, jakim jest miejsce komiksu w ramach współczesnych, transmedialnych opowieści synergicznych, o których pisze w swojej pracy Jenkins. Podobne rozważania znaleźć można także wśród innych autorów (m.in. u Marshy Kinder w jej pracy *Playing with Power in Movies, Telvision and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, gdzie pisze o tzw. supersystemach[4]) – wszyscy oni jednak słusznie zauważają, iż przestrzeń współczesnej rozrywki multimedialnej uległa daleko idącej synergii, tak na poziomie fabularnym jak i strukturalnym. Autor *Kultury konwergencji* pisze o tym w następujący sposób: *Postawmy sprawę jasno: istnieją silne ekonomiczne przesłanki dla tworzenia opowieści transmedialnych. Przepływ treści pomiędzy różnymi platformami jest w erze konwergencji mediów nieuchronny (...) Wszystko, co dotyczy struktury współczesnego przemysłu rozrywkowego powstało w jednym celu – konstrukcji i wzmocnienia marek medialnych*[5]. W takiej przestrzeni medialnej, gdzie prymat na powrót zyskują wielkie, ponadmedialne narracje (na przekór teoretykom postmodernizmu) poszczególne kanały – kino, telewizja, literatura, komiks – stają się wzajemnymi „dopowiadaczami". Możliwe jest percypowanie każdego z nich niezależnie od pozostałych, ale to, co obiecuje się współczesnemu odbiorcy, to przede wszystkim wielokanałowe „zgłębianie tajemnicy" w ramach określonej marki medialnej. Na takim społeczno-ekonomicznym tle komiks po raz kolejny zostaje wprzęgnięty w skomplikowany mechanizm medialno-promocyjny. Ostatnio owo zjawisko było widoczne na przykładzie filmu *Incepcja* (reż. Christopher Nolan, 2010), do którego przygotowano specjalny komiksowy *prequel* wyjaśniający szereg zagadnień poruszanych w kinowym obrazie. Tego typu przypadki można by mnożyć: *Predators* (reż. Nimród Antal, 2010), *Transformers: Zemsta Upadłych* (reż. Michael Bay, 2009) – właściwie żaden współczesny hollywoodzki *blockbuster* nie może obyć się bez siatki tekstów go rozwijających, wśród których komiks zajmuje szczególne, acz ponownie nie-ortodoksyjne miejsce. Jak twierdził przywołany już Jerzy Szyłak: *Twierdzenie, że komiks jest i dwutworzywowy* [plastyczno-literacki – T. Ż.], *i audiowizualny (choć tylko ułomnie), każe szukać rozwiązań problemów poetyki komiksu w »horyzoncie« trzech zjawisk artystycznych – sztuki plastycznej, literatury i kina*[6]. Gdański badacz bardzo słusznie wskazuje tu na wielowariacyjność lub też raczej transgraniczność komiksu, jako zjawiska lokującego się na przecięciu kilku języków artystycznych. Dziś jednak komiks wchodzi w dodatkowe relacje. Już nie tylko natury estetyczno-formalnej, ale także odbiorczo-technologicznej. Dzieło komiksowe może zatem lokować się na przecięciu literatury, malarstwa, kina, ale także dzieła w pełni audialnego („ruchome komiksy") i technologicznie zapośredniczonego. Przypadek utworu *Inception. The Cobol Job* Jordana Goldberga (sc.) i Longa Vo oraz Joe Ng (rys.) ukazuje z jednej strony kształtowanie się zupełnie nowego rynku dla dzieła komiksowego – zaprzęgniętego w mechanizm konwergencji i dostępnego poprzez nowe technologie i Internet. Z drugiej zaś strony, poprzez tę strategię komiks wpisywać się może w zupełnie nowy dla siebie dyskurs – fundamentalny zaś dla opowieści synergicznych – jakim jest dyskurs prosumencki.

Próbując zrekonstruować proces popularyzacji komiksu w kulturze amerykańskiej Paul Lopes pisze: *Narodziny komiksowego fandomu sygnalizowały także znaczące przejścia od prostej konsumpcji komiksów do zjawisk subkulturowych zogniskowanych na kolekcjonowaniu komiksów. W ramach przesuwania się rynku w stronę tych kultur komiksowych, ów rynek został porażony boomem kolekcjonerów, który doprowadził do eksplozji procesów cyrkulacji i wymiany*[7]. Rozwój *fanizmu* tak dla sztuki komiksu, jak i każdej innej dziedziny artystycznej pociąga za sobą kolejną rewolucję w społecznym

doświadczaniu dzieła kultury. Zaprezentowany przez Lopesa w zarysie kształt komiksowego fandomu Piotr Siuda rozwija, odnosząc się jednak do bardziej ogólnej kategorii *fana*: *Skupieni w fandomach fani to grupa odbiorców tekstów medialnych niezwykle zaangażowana w proces odbioru. Po pierwsze, mają oni ogromną wiedzę na temat ulubionego produktu, wielokrotnie go odczytują, obcują z nim nie raz czy dwa, ale wręcz kilkadziesiąt, jeśli nie więcej. Po drugie, fan jest idealnym konsumentem, starającym się zakupić wszystko lub prawie wszystko, co z danym produktem jest związane. Po trzecie, fan poprzez wtórną produkcję dąży do intensyfikacji swojej przyjemności wynikającej z kontaktu z danym tekstem – jest nie tylko konsumentem, ale i twórcą*[8]. Współczesna kultura konwergencji – jako wszechogarniająca, multimedialna praktyka – próbuje każdego z potencjalnych odbiorców określonego produktu uczynić właśnie fanem, czyli doskonałym konsumentem, zaangażowanym już nie tylko w odbiór, ale i współtworzenie danego produktu. Ów nowy typ konsumenta – nazywany za tezami Dana Tapscotta i Anthony'ego D. Williamsa prosumentem – to kolejne wyzwanie dla teoretyków poszczególnych gatunków artystycznych. Wspomniany prosument, to tubylec świata nowych mediów, dla którego każde poszczególne dzieło stanowi przede wszystkim „bazę danych" (termin Lva Manovicha) przygotowaną do kultywowania strategii „remiksu" (termin Lawrence'a Lessiga). W takiej przestrzeni film, powieść czy komiks pozbawione swych materialnych nośników i przeniesione w cyberprzestrzeń zaczynają brać udział w nieustannej cyrkulacji treści, „remiksowanej" przez kolejnych prosumentów. Współczesna agora tego typu przekazów – serwis YouTube – pełen jest najprzeróżniejszych wariacji i kompilacji czerpiących z klasycznych albumów komiksowych. Znaleźć tu zatem można i stylizowany na wzór klasycznego dzieła Franka Millera (sc. i rys.) zwiastun *Powrotu Mrocznego Rycerza*[9] i fanowską wariację *Zabójczego żartu*[10] Alana Moore'a (sc.) i Briana Bollanda (rys.) To wszystko składa się na szeroki krajobraz tekstów komikso-podobnych, nie ma jednak już wiele wspólnego z klasycznymi mechanizmami tworzenia i odbioru tychże dzieł. Póki co, teoretycy komiksu (ale także literatury czy filmu) nie zdołali wypracować narzędzi metodologicznych zdolnych opisać i uszeregować wymienione powyżej amatorskie teksty. Nie ulega jednak wątpliwości, iż język pojedynczej dyscypliny – filmoznawstwa, medioznawstwa czy komiksologii – nie wystarczy już do ogarnięcia tych multimedialnych przekazów.

Maryla Hopfinger pisząc w swej pracy *Kultura współczesna – audiowizualność* na temat komiksu użyła określenia *ułomna audiowizualność* dla określenia specyficznego języka tej formy sztuki. Jak pisała autorka: *Sądzę, że omawiany typ komunikowania »ułomnie audiowizualnego« wychodzi od przyjętego podziału na funkcję ideacyjną, którą przypisuje się językowi jako świadectwu intelektualnej aktywności człowieka oraz na funkcję emotywną, którą przypisuje się sferze niewerbalnej, wizualnej, jako będącej wyrazem spontanicznej emocjonalności*[11]. Pierwotnie „ułomny audiowizualnie" komiks, dzięki kontaktowi z nowymi mediami, zyskuje głos i ruch – wszystkie te cechy, których brak stanowił do tej pory podstawowy wyznacznik komiksu jako odrębnego dzieła sztuki. Wyzwanie jakie stoi przed komiksologią wobec tego typu przemian jest ogromne – to zdefiniowanie nowego języka komiksu i zasięgu znaczenia terminu, ale także oddzielenie od filmowej animacji, itd. W rezultacie, można postawić pytanie, czy aby w ogóle o komiksie może być tu jeszcze mowa. Kiedy „czystość gatunkowa" zostaje zachwiana może nie powinno się „na siłę" szukać odgórnych klasyfikacji i definicji. Jeśli przyjąć tezę Jasona Mittella, iż gatunku nie należy szukać w tekście, a otaczających go praktykach dyskursywnych[12], to może się okazać, iż dla zdefiniowania wszelkich zjawisk post-komiksowych właściwym narzędziem będzie nie klasyczna analiza tekstów, ale kulturoznawcza perspektywa obserwacji społecznego ich egzystowania (w ramach nowych mediów). W tym momencie można będzie powrócić do klasycznej metafory komiksu, którą posługiwał się Krzysztof Teodor Toeplitz. Zaproponowane przez niego porównanie komiksu z rebusem[13] może dziś okazać się bardziej trafne, niż kiedykolwiek, jeśli potraktować je już nie tylko jako charakterystykę procesu lektury, ale również jako próbę wskazania miejsca komiksu we współczesnym krajobrazie przemysłu rozrywkowego. Wobec uwikłania sztuki komiksowej w przeróżne konfiguracje nowych mediów i prosumenckiej działalności, teoretyczna odpowiedź na pytanie: „czym jest komiks?" wyłonić się może tylko na tle owych konfiguracji, tworzących transmedialny rebus. To, co dla dzisiejszej teorii i praktyki komiksowej najistotniejsze ukazać się może, paradoksalnie, poza samym dziełem – jako efekt kolejnych medialnych rekonfiguracji jego samego. I tak komiksologia staje się refleksją nad stanem całej współczesnej, medialnie uwarunkowanej kultury.

Tomasz Żaglewski
Comics 2.0 – art and theory of comics vs. challenges of the convergence culture
The author tries to examine the influence of the so-called new media on the comics' language, form and place of comic art in culture. By moving from examples of 'animated comics', through comic art involvement in various dependencies of convergence culture, to the examples of prosument activities with the use of comics media, the author tries to show how the Internet and modern technologies influence the shape of the most recent comics-related phenomena. The raised issues and presented examples are necessary to realize what deep changes the comicsology needs in times when comic art itself gets under the influence of various digital and multimedia dependencies.

PRZYPISY:

1 J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*, Gdańsk 1999, s. 11.

2 B. Kurc, *Opowiadanie obrazem*, Łódź 2003, s. 48.

3 D. Wolk, *Reading Comics. How graphic novels work and what they mean*, Filadelfia 2007, s. 25.

4 Patrz: M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Londyn 1993.

5 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 103-104.

6 J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000, s. 13.

7 P. Lopes, *Demanding respect. The Evolution of the American Comic Book*, Filadelfia 2009, s. 92.

8 P. Siuda, *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, pod red. M. Sokołowskiego, Toruń 2008, s. 239-256.

9 http://www.youtube.com/watch?v=Y0jtzY-oGul [31.08.2010].

10 http://www.youtube.com/watch?v=tJNbmEVhsRM&feature=related [31.08.2010].

11 M. Hopfinger, *Kultura współczesna – audiowizualność*, Warszawa 1985, s. 70-71.

12 Patrz: J. Mittell, *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, CINEMA JOURNAL 2001, nr 40.

13 Patrz: K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Czytelnik, Warszawa 1985.