



Adrian Jaworek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Powieść graficzna jako opowiadanie multimedialne

Powstanie komiksu, formy wcześniejszej od powieści graficznej, jest związane z pragnieniem XIX-wiecznych malarzy, aby ich obrazy stały się bardziej narracyjne. Komiks przekracza *ramy sztuk plastycznych, posługując się groteskowym przerysowaniem ich technik*¹. Polega ona na stosowaniu ciągów obrazów, które w ten sposób opowiadają historię. Jedna perspektywa autorska przestaje istnieć. Nad komiksem pracuje kilka osób: scenarzysta, ilustrator, osoby odpowiedzialne za tła i kolory. Nie jest to sytuacja malarza, który tworzy świat, taki jaki widzi, tylko przefiltrowany przez jego wyobraźnię. Scenarzysta komiksu nie musi wyobrażać sobie scen w ten sam sposób jak jego rysownik. Pojawia się tutaj połączenie kilku wrażliwości. Sam rysunek komiksowy, mimo że nawiązuje do malarstwa, to znacząco od niego odbiega. Ta różnica jest tak duża, że można mówić o szkole rysunku komiksowego, innego od malarstwa w dowolnym okresie historii. Jest to związane z tym, że opowiadanie obrazkowe tworzy narrację złożoną z sekwencji kadrów i nie jest z założenia samodzielny dziełem, tylko elementem całości.

Komiks zostaje wchłonięty przez malarstwo w okresie pop-artu. Ten nurt pojawia się najpierw w Anglii, a później w Stanach Zjednoczonych. Artyści tworzący w stylistyce pop-artu występują przeciwko abstrakcji i zwracają się ku realizmowi. Najbardziej znanym twórcą tego okresu jest Andy Warhol. Jednak artystą, który przyjrzał się estetyce komiksu i zaadaptował ją do swoich dzieł był, Roy Lichtenstein. Jego technika przedstawia się w sposób następujący: kolory i przezroczyste powierzchnie tworzą punkty rastrowe, a wszystkie postacie, przedmioty i napisy mają wyraźne kontury wyeksponowane poprzez zastosowanie czarnej

¹ J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 20.

obwódki². Dziełem, które najlepiej oddaje inspiracje Roya Lichtensteina jest *Whaam!* (1963). Tytuł to onomatopeja nawiązująca do huków wybuchu samolotu, atakowanego przez inny samolot. Na obrazie kreska oddaje ruch i prędkość, widzimy opisaną powyżej sytuację, która została zaprezentowana w estetyce komiksu. Pojawia się onomatopeja i chmurki, w których widnieją myśli i słowa bohaterów oraz bardzo duże litery. Nie trzeba znać tych wszystkich cech, aby po pierwszym spojrzeniu nie zrozumieć źródeł inspiracji Roya Lichtensteina. Rysunek komiksowy jest tak odrębny od malarstwa, że jego inność od razu narzuca się odbiorcy.

Pod koniec XIX wieku monopol na opowiadanie mieli właśnie literaci. Nikt inny nie potrafił robić tego z takim przekonaniem, film stanowił całkowitą nowość, która przypominała bardziej ruchomą fotografię, niż znane czytelnikom książek rozbudowane fabuły, a malarstwo prezentowało jedną perspektywę związaną z osobą twórcy. Komiks jest dziedziną odrębną od literatury, posiada własny język, który trudno dopasować do innego kodu. Nie może być przedstawieniem istniejących opowiadań i nowel, ponieważ *operuje w zasadzie swoim własnym materiałem literackim, nie będącym ilustracją istniejących już tekstów*³.

Odbiorcy literatury już wcześniej zetknęli się z połączeniem słowa i obrazu, było ono jednak bardziej użytkowe. Ilustracje w książkach do dzisiaj służą podniesieniu ich atrakcyjności oraz uzupełniają wyobraźnię czytelnika poprzez pokazanie skonkretyzowanych wyglądków postaci oraz miejsc. Nigdy nie opowiadają fabuły, są tylko dodatkiem do narracji słownej. Pierwsze obrazki w krótkich paskach drukowanych w dziennikach zbliżały się do *karykatury i rysunku satyrycznego niż do typowych ilustracji tekstów literackich realizowanych staranniej, z większym namaszczeniem i równie wielką dbałością o szczegóły*⁴. Dobrze wykonane pod względem artystycznym obrazki pojawiły się dopiero w chwili, gdy komiks został uznany za formę sztuki, jego promocją zajęły się duże wydawnictwa, a styl wykryształizował się do tego stopnia, że poszczególne serie zostały skojarzone z konkretną kreską.

W powieści graficznej rysunek zaczyna podlegać narastającej indywidualizacji, tak samo historia, poza wyraźnymi ramami, staje się bliższa rzeczywistości, w wielu przypadkach jest autobiograficzna. Powieść graficzna to kolejne stadium rozwoju komiksu. Nie przez przypadek powieść pojawia się w tym samym czasie, co kultura audiowizualna, której towarzyszy rozwój multimedialności. Powieść

² Patrz: *Wielcy malarze. Ich życie inspiracje i dzieło. Pop art*, część 114, Kraków 2004.

³ K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 28.

⁴ J. Szyłak, dz. cyt., s. 22.

graficzna, co prawda, nie wykorzystuje dźwięku, jednak słowo zostaje włączone w inny porządek sensotwórczy. Nie jest już samodzielne. Maryla Hopfinger definiuje audiowizualność jako *praktyki, które, po pierwsze, w realizowaniu przedmiotów kulturowych opierają się na specyficznym budulcu, złożonym z dźwięków i zarazem wizualnych elementów, świadomie zorganizowanych audiowizualnie; po drugie, angażują swoiste właściwości percepcyjne swoich uczestników do audiowizualnej lektury...*⁵. Powoduje to powstanie „syndromu audiowizualnego” w wyniku, którego słowo pisane traci na znaczeniu, jego rolę przejmuje obraz, wspomagany dźwiękiem, snującym opowieść i tworzącym coraz bardziej skomplikowane sensory. Jednak nie należy zapominać o tym, że kultura audiowizualna otwiera drogę dla rozwiązań multimedialnych i tutaj przykładem jest powieść graficzna.

Zagłada gatunków i gatunek multimedialny

Powieść graficzną można uznać za gatunek multimedialny łączący elementy słowa i obrazu. Nie podaję tutaj definicji, ponieważ chciałbym prześledzić elementy, z jakich składa się tekst tego typu. Dopiero na końcu chciałbym zaproponować dokładne rozwinięcie oparte na wymienionych przeze mnie wcześniej elementach. Nie należy zapominać, że *znaczenie każdego przedmiotu kulturowego zakorzenione jest w budulcu, z którego przedmiot ten powstał*⁶, dlatego też ten termin wymaga bardzo skrupulatnej analizy. Słowo *powieść* wskazuje na to, że powinna być rozpatrywana także jako gatunek literacki, który stanowi podstawowe narzędzie systematyzujące historię literatury. Każda epoka miała swoje najbardziej popularne konwencje stylistyczne, a przez to i gatunki literackie, które stanowiły zestawy reguł określających budowę tekstów literackich, a przez to wpływające na ich kompozycje. Zawsze istniały teksty łamiące obowiązujące w danej epoce normy. Dlatego też mówi się o gatunkach pogranicznych i mieszanych⁷. Do pierwszego typu zalicza się reportaż oraz felieton. Ta odmiana powstała poprzez włączenie do wypowiedzi literackiej cech, które pozbawione są celów estetycznych, a są to elementy związane z nauką, filozofią oraz publicystyką. Na kształtowanie się gatunków pogranicznych duży wpływ miał rozwój prasy⁸. Drugi typ to takie gatunki, w których, na równych prawach, występują elementy dwóch lub trzech rodzajów literackich. Gatunek mieszany wymaga potwierdzenia istnienia w kilku utworach, gdzie elementy zapożyczone z różnych rodzajów literackich stanowią

⁵ M. Hopfinger, *Kultura współczesna – audiowizualność*, Warszawa, 1985, str. 62.

⁶ Tamże, s. 27.

⁷ Zob: *Gatunek literacki* [w:] *Słownik terminów literackich*, pod red. M. Głowińskiego, T. Kostkiwiczowej, A. Okopień-Sławińskiej, J. Sławińskiego, Wrocław 2008.

⁸ Zob: Tamże.

ważną cechą kompozycyjną. Za przykład gatunku mieszanego, zwanego także synkretycznym, uznaje się dramat romantyczny, w którym pojawiają się elementy liryczne (*Wielka improwizacja* w III części *Dziadów* Adama Mickiewicza)⁹.

Postmodernizm całkowicie rozbił stały podział gatunków. W dalszym ciągu istnieją teksty realizujące wytyczne dotyczące kompozycji. Należą one głównie do literatury popularnej i są to kryminały oraz romanse, z najbardziej znaną serią *Harlequin*. Literatura wysokoartystyczna posługuje się eksperymentem, łącząc elementy różnych rodzajów literackich. Obok narracji trzeciosobowej występuje monolog wypowiedziany, w powieści pojawiają się fragmenty podobne do traktatu filozoficznego oraz reportażu, współczesna literatura piękna stanowi przegląd tekstów, w których gatunki mieszają i łączą się według pomysłu autora. Świetnym przykładem autorskiego podejścia do kwestii gatunku jest kryminalna seria Marcina Świetlickiego – *Jedenaście*, *Dwanaście*, *Trzynaście*. W tym cyklu rozsadza on gatunek kryminału czarnego. Korzysta z najbardziej typowych cech tego gatunku (główny bohater, będący detektywem ma problemy alkoholowe i życie osobiste w rozsypance; morderstwo i rozwiązywanie tajemnicy w trakcie śledztwa jako elementy napędzające fabułę) i wprowadza rozwiązania niespotykane dotychczas w kryminałach czarnych (specyficzny rytm narracji, który przypomina poemat; metafizyczny nastrój panujący w świecie przedstawionym; wyraźnie filozoficzne wtrącenia). Marcin Świetlicki tworzy, zupełnie inną formę, korzystając z gotowego schematu. Nie jest to zwykle uaktualnienie, ale stworzenie zupełnie oryginalnego tekstu z nowymi elementami kompozycyjnymi i bogatego w nowe sensy i znaczenia. Podobnie jak krakowski poeta postępuje wielu innych współczesnych pisarzy.

Zupełnie czymś innym są gatunki multimedialne, łączące w sobie media o odmiennych charakterach. Moim zdaniem jest to pochodna gatunku mieszanego, jego mocne wyeksplikowanie poprzez zestawienie różnych kodów budowania sensu. Każdy z nich wymaga innego podejścia, ale w trakcie lektury wymagają takiej samej aktywności od odbiorcy. Sytuacja ta wynika z szeregu zmian w społeczeństwie, które jak analizował Clifford Geertz, przez badaczy *rzadziej bywa ukazywane w postaci skomplikowanej maszyny lub quasi-organizmu, coraz częściej zaś jako gra na serio, dramat potoczny lub tekst złożony z zachowań*¹⁰. Nic dziwnego, że w literaturze przestaje istnieć mechanizm automatycznie porządkujący teksty i przypisujący im konkretne gatunki. Skoro aktywność człowieka w społeczeństwie ponowoczesnym jest grą, to i wszelka działalność literacka może stać się grą.

⁹ Zob: *Gatunek mieszany* [w:] dz. cyt.

¹⁰ C. Geertz, O gatunkach zmąconych. Nowe konfiguracje myśli społecznej [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, pod red. R. Nycza, Kraków 1998, s. 216.

Gatunek, który będąc *powtarzalną kombinacją chwytów decydujących o kompozycji (morfologii), podporządkowanych jakimś celom komunikacyjnym i zdeterminowanych przez materiał oraz technikę przekazu (medium)*¹¹ jest zjawiskiem niepożądanym. Materiał już nie ogranicza twórcy, podobnie jak medium. Sens może zostać zbudowany w całkowicie dowolny sposób, a łamanie praw gatunku i szukanie nowych form przekazu staje się podstawową siłą napędzającą współczesną sztukę. Dlatego łączenie mediów jest naturalnym wynikiem ciągłych poszukiwań artystów. Gatunek jest tylko zbiorem zasad organizujących tekst, a więc *należałoby postawić znak równości między morfologią a gatunkiem, co oznacza identyczność „bycia tekstem” i „bycia w gatunku”*¹². Istnieje tutaj niebezpieczeństwo utworzenia setek tysięcy gatunków, ponieważ każdy dowolny tekst mógłby rościć sobie prawa do tego miana. W trakcie badania współczesnego tekstu badacz literatury powinien uważnie odkrywać kolejne elementy odwołujące się do określonych cech konkretnego gatunku. Tekst przestaje być realizacją jednego i zamkniętego zbioru zasad, jak do tej pory rozumiano gatunek. Wychodzi poza określoną formę, tworzy coś innego i oryginalnego. Każdy nowy gatunek powstaje w momencie, gdy pojawiają się kolejne utwory realizujące podobne zamierzenia formalne. Jest to wymaganie podobne do tego, które zostało postawione w przypadku gatunku mieszanego.

Do czego właściwie prowadzi całkowite rozmycie pojęcia gatunku, jakie obserwujemy we współczesnej literaturze? Idealnie tę sytuację podsumował Stanisław Balbus, stwierdzając, że *im mniej kategoryzacji gatunkowych, tym większe bogactwo indywidualnych form życia*¹³. Jednak postępująca indywidualizacja jest procesem bardzo chaotycznym, połączenia elementów z różnych gatunków są planowane przez autorów, ale nie zawsze odbiorcy potrafią je odpowiednio zaklasyfikować. Rozpada się statyczna forma tekstu literackiego, a na jej miejscu pojawia się ciągła gra z czytelnikiem. Wymusza to tworzenie *liberalnych i rozmytych genologii, uwzględniających tę tranzytywność zjawisk, ich kategoryczną wielopłaszczyznowość i organicznie niestabilny charakter*¹⁴. Nowe gatunki są coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane, jest to spowodowane tym, że najczęściej stanowią połączenie nie tyle wybranych elementów, ale praktycznie całych odmiennych systemów znakowych, które zostają stopione w jedną formę. Odbiór takiego tekstu nie jest jednowymiarowy, uwaga czytelnika nie jest skoncentrowana na jednym kodzie. Czytelnik musi poruszać się w dwóch porządkach znaków i odczytywać

¹¹ E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, Teksty Drugie nr 6/1997, s. 7.

¹² Tamże, s. 12.

¹³ S. Balbus, *Zagłada gatunków*, Teksty Drugie, nr 6/1997, s. 26.

¹⁴ Tamże, s. 26.

znaczenia zaprezentowane w nich i jednocześnie łączyć je w całość. Nie zgadzam się z tym, że gatunek multimedialny sam w sobie jest niestabilny. Wszystko zależy od umiejętności autora. Dla czytelnika forma zawsze będzie stanowiła pewną zamkniętą strukturę. Najistotniejsze jest odpowiednie rozłożenie akcentów i nie-faworyzowanie jednego systemu. Gatunek multimedialny wymaga konsekwencji i równowagi. W przeciwnym razie stanie się tylko nieudanym eksperymentem, który nie doczeka się kontynuacji, a przez to pozostanie niezauważony.

Przykładem kiepskiej powieści graficznej jest *Pierwsza wiosna*. Powstała jako adaptacja ostatniej części *Trylogii czasów przelomu* autorstwa Klaus Kordona, opowiadającej o losach rodziny Gebhardt w trakcie II Wojny Światowej. Autorem literackiego pierwowzoru jest Klaus Kordon. Nad adaptacją pracowali Gerlinde Althoff oraz Christopher Heuer, który wykonał także rysunki. Pozornie pojawia się tutaj trzech autorów. Najwięcej pracy należało włożyć w dobrą adaptację oraz rysunki, dlatego autorem nadrzędnym jest Christopher Heuer.

We wstępie, Klaus Kordon, dzieli się swoimi obawami, dotyczącymi komiksowej adaptacji jego książki. Ostatecznie stwierdza, że był to eksperyment udany, *Pierwsza wiosna* oddaje ducha powieści poprzez doskonale uzupełnienie narracji gotowymi obrazami. Wydawnictwo Timof i Cisi wspólnicy zaliczyli *Pierwszą wiosnę* do komiksów. Moim zdaniem jest to błędne oznaczenie, ponieważ jest to powieść graficzna będąca adaptacją tradycyjnej powieści.

Pierwsza wiosna nie jest komiksem z dwóch powodów. Po pierwsze podejmuje niezwykle trudny temat, który w takiej formie nie odnalazłby się w popkulturze. Składa się on z przeżyć związanych z zakończeniem II Wojny Światowej w Niemczech. Od pierwszych chwil klęski niemieckiej Rzeszy do wejścia Armii Radzieckiej na tereny Niemiec. Narracja jest prowadzona z perspektywy najmłodszej córki państwa Gebhardt. Jak widać, nie pojawia się żaden superbohater, a problemy przedstawione w *Pierwszej wiosnie* nie są czarno-białe. Temat i jego realizacja wyraźnie zmierza ku cechom powieści graficznej, czyli deheroizacji głównego bohatera i realistycznej konstrukcji świata przedstawionego. Po drugie *Pierwsza wiosna* nie jest częścią serii, ale skończonym dziełem. Ma wyraźny początek, rozwinięcie i zakończenie. Realizuje temat wojennej traumy w sposób konsekwentny. W świecie przedstawionym, inaczej niż dzieje się to w komiksie superbohaterskim, nie dochodzi do zastąpienia triady przeszłość-teraźniejszość-przyszłość nieustanną terażniejszością. W tym elemencie po raz kolejny pojawia się cecha ściśle związana z powieścią graficzną¹⁵.

¹⁵ Zob. W. Birek *Powieść graficzna [w:] Zagadnienia rodzajów literackich*, tom 52, nr 1-2/2009.

Jedyną możliwością zaklasyfikowania *Pierwszej wiosny* jako komiksu jest zastosowanie połączenia obrazu i słowa jako głównych elementów narracji. Jednak istotne jest to, że struktura narracji jest tutaj inna. Zbyt duży nacisk został położony na obraz, a słowo zostało ograniczone do absolutnego minimum. Komiks woli posługiwać się narracją obrazkową, ale zawsze istotnym dodatkiem jest tutaj narracja słowa. Powieść graficzna opiera narrację na zbudowaniu równowagi między słowem i obrazem. *Pierwsza wiosna* jest cenna dlatego, że zachwiała owym stanem harmonii.

Brak równowagi jest spowodowany nadmierną ilością obrazów. Kolejne strony tekstu przypominają egzemplarz katalogu reklamującego dzieła malarza. Słowo pojawia się tylko w dialogach i przez to jest ściśle związane z postacią, która mówi. Spojrzenie przykuwa dymek wypowiedzi, który znika w następnym obrazie. Brakuje spoiwa, które łączyłoby kolejne fragmenty akcji, a jest to spowodowane brakiem wtrąceń narratora. Poza określeniem okresu, w którym dzieje się akcja nie pojawia się nic więcej. Struktura narracji jest rozbita na poszczególne obrazy, które, poza narzuconą fabułą i ułożeniem ich w konkretnym porządku, nie mają mocnego połączenia. *Pierwsza wiosna* wrzuca czytelnika w zbiór obrazów, w którym brakuje hierarchii, a przez to odbiór zostaje poważnie zaburzony. To nie jest opowieść, tylko zestaw ilustracji do pewnej literackiej historii, swoisty eksperyment narracyjny na polu powieści graficznej.

Przykład *Pierwszej wiosny* wskazuje na to, że powieść graficzna, jak każdy gatunek, posiada także realizacje eksperymentalne, które mogą powodować czytelnicze zagubienie. Jednak ten aspekt jest również potrzebny, ponieważ odpowiada na niebezpieczeństwo, które pojawia się wraz z pomieszaniem gatunków. Stanisław Balbus stwierdza, że *kwalifikacje gatunkowe (a zatem kategorialne) [można przyznać] nawet pojedynczemu utworowi, o ile utwór ten pozwala na wyrazisty opis swojej struktury semiotycznej, o ile prezentuje się jako taka struktura, jako „archetekst”, choćby w danym momencie nie posiadał (jeszcze) kolejnych powieści, nie wyprodukował strukturalnej serii*¹⁶. Opisane jest tutaj najbardziej radykale stanowisko traktujące każdy tekst jako nowatorski utwór. Wyjściem z sytuacji staje się dopiero powielenie, powtórzenie semiotycznej struktury tekstu. Powieść graficzna jest dlatego gatunkiem multimedialnym, ponieważ doszło do kolejnego odczytania i przepisania struktury w innym medium. *Pierwsza wiosna* jest zupełnie inna od takich powieści graficznych jak *Blankets. Pod śnieżną kolderką*, od *Mausa czy Persepolis*. Można wskazać na pewne elementy łączące każdy z tych tekstów i będzie to odtworzenie najbardziej podstawowej struktury powieści graficznej,

¹⁶ S. Balbus, dz. cyt., str 27.

ale już realizacje stają się całkowicie indywidualne. A to powoduje, że poszczególni autorzy zaczynają eksperymentować z formą. W przypadku *Pierwszej wiosny* doszło do zmniejszenia znaczenia słowa na rzecz obrazu, narracja stała się całkowicie oparta na rysunku. *Blankets*, *Pod śnieżną kolderką*, *Maus* oraz *Persepolis* realizują standardowy model powieści graficznej poprzez poszukiwanie i ustalanie równowagi między słowem i obrazem. Brak podobnych do *Pierwszej wiosny* realizacji wskazuje na to, że struktura semiotyczna, jaką reprezentował ten tekst, została odrzucona, a zmiany w pierwotnym kształcie gatunku nie zostały przyswojone.

Inaczej jest z *Mausem*, który jako powieść graficzna miał swój oryginalny język (fabuła dotyczy holokaustu i sytuacji w obozach koncentracyjnych, a postacie przedstawione są jako myszy). W ten sposób autor mógł zmierzyć się z historyczną traumą Europy. Spowodowało to pojawienie się powieści graficznych mówiących o różnego rodzaju traumach, nie tylko tych historycznych, ale także życiowych, ponieważ *Fun Home* opowiada o problemie homoseksualizmu i braku akceptacji ze strony najbliższych. Powieść graficzna otrzymuje coraz szersze możliwości, a jednocześnie jest ciągle przystępna w odbiorze. Próby wyznaczenia i przekroczenia granic nie są złe, ponieważ dzięki nim ten gatunek jest ciągle żywy.

Powyższa sytuacja, czyli tworzenie własnego języka na podstawie gotowej wcześniej struktury semiotycznej, przypomina tezę postawioną przez Jurija Łotmana, a zreferowaną w następujący sposób przez Stanisława Balbusa: *...iż każdy poszczególny utwór literacki, realizując pewną wiązkę kodów artystycznych tradycji (z językiem naturalnym jako bazą ich urzeczywistnienia na czele) – jednocześnie „naucza” w procesie lektury swego własnego niepowtarzalnego kodu, projektuje swoją własną i sobie tylko właściwą langue*¹⁷. Z tą różnicą, że powieść graficzna korzysta z dwóch kodów: ze słowa i obrazu. Narracja słowna we wszystkich powieściach graficznych jest podobna. Emocje budowane są poprzez obraz, czyli drugi kod. Ale obie warstwy nie są w stanie dobrze funkcjonować, jeżeli zostanie zaburzona równowaga. Powieść graficzna oparta na słowie stanie się „przegadana” i za mocno dookreślona, a ta oparta na obrazie stanie się zestawem rysunków. To połączenie dwóch mediów stanowi fundament, na którym budowane są sensy w powieści graficznej.

W trakcie rozpadu gatunków dochodzi do pewnego specyficznego paradoksu, który Stanisław Balbus charakteryzuje w następujący sposób: *Otóż im bardziej gatunki literackie się rozpadają to znaczy im bardziej dekonstruują się ich*

¹⁷ S. Balbus, dz. cyt., s. 27.

*paradygmaty, lub mówiąc ściślej – im bardziej konkretne teksty literackie z paradygmatów tych nie chcą korzystać, albo co więcej – korzystają z nich, aby im zaprzeczyć tym częściej pojawiają się w tychże tekstach różnego rodzaju i rzędu sygnały tradycyjnej przynależności gatunkowej*¹⁸. Jak widać, ucieczka od wcześniej nazwanych elementów gatunku jest niemożliwa. To nie jest zagłada, ale całkowite pomieszanie, destrukcja mająca na celu nie tyle negację, ile poszukiwanie nowych rozwiązań. Właśnie w taki sposób zachowują się gatunki multimedialne. To skomplikowane autorskie konstrukcje mające na celu odkrycie nowych możliwości danego rodzaju sztuki. Takie podejście ożywia literaturę, kreuje kolejne poziomy odczytania tekstów, a pośrednio wprowadza zamieszanie. Dlatego zapowiadana przez postmodernizm śmierć gatunków jest końcem tradycyjnego ich rozumienia. Na ich szczątkach wyrastają gatunki mieszane i multimedialne, jednak ich celem nie jest całkowite odcięcie się od tradycyjnej genologii, ale właśnie korzystanie z niej pełnymi garściami.

Postrzeganie gatunku jako zespołu wytycznych, które musi wypełnić tekst, aby wejść do kultury literackiej jest podejściem nieaktualnym. Obecnie *odchodzimy od paradygmatyki form literackich w rejony hermeneutyki tych form*¹⁹. Gatunek przestaje być zestawem wytycznych, które autor musi zrealizować, a czytelnik odnaleźć, aby odczytać dzieło i umieścić je w odpowiednim kontekście. Paradygmatyczny stosunek do gatunku powoduje zamykanie się form i stereotypowe podejście czytelnika, który, sięgając po dane dzieło, oczekuje od niego tylko i wyłącznie zrealizowania cech gatunku. Tak jest z powieścią graficzną, którą można potraktować jako komiks. Jednak wychodzi ona poza podstawowe cechy tej formy sztuki, a przez to może zostać uznana za złą i niewartą uwagi realizację. Odrębnym myśleniem jest postrzeganie gatunków w sposób całościowy. Wymaga ona zrozumienia i dostrzeżenia w tekście elementów wywodzących się z różnych gatunków. Jak widać zachodzi, tutaj proces odwrotny – to nie gatunek jest przyrównywany do tekstu, a tekst do gatunku. Uwalnia to czytelnika od pułapki stereotypów, a autorowi pozwala tworzyć bez obawy o odrzucenie tekstu, ponieważ nie spełnia on wymagań stawianych kryminałowi czy komiksowi. Hermeneutyka form literackich pozwala na dostrzeżenie powiązań między poszczególnymi elementami tekstu, a następnie na określenie ich tradycji. W ten sposób dochodzi do wielopoziomowej kontekstualizacji – istotne stają się nie tylko aspekty związane z historią i kulturą, ale także z szeroko rozumianą genologią. Czytelnik powieści graficznej przede wszystkim musi być przygotowany z odbioru komiksu, a więc

¹⁸ S. Balbus, dz. cyt., s. 31.

¹⁹ Tamże, s. 31.

musi być znać tę konwencję. Na drugim miejscu jest znajomość problematyki danego tekstu oraz obycie literackie pozwalające na rozpoznanie odwołań do tradycji tekstów pisanych.

Dzięki zagładzie gatunków literatura uwolniła się od ich apodyktycznego charakteru. Żywe i wyzwolone *formy literackie (objawiające się w strukturze artystycznej konkretnych utworów) nie realizują (w każdym razie nie muszą realizować) określonych paradygmatów gatunkowych, apriorycznych wobec nich i „danych z góry”*²⁰. Tekst staje się niezależnym od zewnętrznych wytycznych dziełem autora, który, jako twórca, sam decyduje jakie elementy w nim połączyć. Sam gatunek nigdy nie znika, ponieważ tekst literacki pojawia się zarówno od *strony nadawcy, autora, jak od strony odbiorcy, czytelnika – w mniej lub bardziej dokładnie wyznaczonej przestrzeni hermeneutycznej, gdzie gatunki jako takie, jako pewne ustalone już i historycznie określone paradygmaty istnieją; istnieją po prostu jako dostępne potencjalnie każdemu zasób form tradycji literackiej, form reprezentowanych na ogół przez określone – tj. charakterystyczne – tekstowe reprezentacje*²¹. Tekst, jako przejaw kultury literackiej, musi istnieć także względem innych tekstów, które mogły zostać stworzone według praw gatunku rozumianego w sposób paradygmatyczny. W przeciwnym razie nie byłoby możliwe określenie co przekracza gatunek, co rozszerza jego rozumienie, co wykorzystuje jego potencjał, a co jest tylko standardową jego realizacją. W takim ujęciu tradycja zaczyna funkcjonować jako historyczny zestaw elementów. Przestaje być ciężarem ograniczającym działalność artystyczną. Natomiast dla odbiorcy pełne odczytanie współczesnego tekstu jawi się jako wyzwanie. Bez odpowiedniego przygotowania niemożliwym jest poznanie wszystkich zabiegów i połączeń między elementami gatunków jakie zastosował autor. W przeciwnym razie tekst stanie się nieczytelny i niezrozumiały.

Dlatego zagładę gatunków postrzegam jako ich rozbicie na poszczególne fragmenty, które teraz można dowolnie łączyć. Ona nigdy całkowicie nie uwolniła autora i czytelnika od tradycyjnej genologii, pozwoliła tylko na stworzenie wylomu, który szybko został wykorzystany przez twórców do tworzenia tekstów, w których doszło do pomieszania najpierw gatunków, a później mediów. To prowadzi do powstania szeroko pojętego *gatunku multimedialnego*, który rozumiem, opierając się na badaniach Ewy Szcześnej, jako zestaw tekstów stanowiący połączenie dwóch lub więcej mediów, posiadających szeroką paletę odbiorców, posługujących się różnymi formami narracyjności w celu opowiadania historii oraz mających dalszą kontynuację w postaci innych prób stworzenia, według wcześniej

²⁰ S. Balbus, dz. cyt., s. 33.

²¹ Tamże, s. 33.

powstałego modelu²². Celem mojej definicji jest oddzielenie eksperymentu artystycznego od faktycznie kontynuowanej formy. Akceptację danej formy rozumiem przez dotarcie do wielu odbiorców oraz dalsze eksperymentowanie z jej ograniczeniami. Dlatego jako za gatunek multimedialny można uznać zarówno literaturę jak i powieść graficzną.

Czym jest opowiadanie multimedialne?

Opowiadanie multimedialne stanowi połączenie słowa i obrazu. Zarówno język jak i kod wizualny pozostają na tym samym poziomie. Interesujące jest to, że opowiadanie multimedialne najczęściej jest pokazywane, tak jak czyni to Ewa Szczęsna, na przykładzie najpopularniejszego przekazu w kulturze audio-wizualnej, czyli reklamy. Jest ona prezentowana jako połączenie słowa i obrazu nastawione na cel, jakim jest sprzedanie produktu. Element werbalny jest oparty na prostym, łatwym do zapamiętania hasle, najczęściej jest to slogan, który ma zostać skojarzony z konkretnym produktem. Obraz zostaje sprowadzony do wizji świata podkreślającej zalety reklamowanego przedmiotu i wywołanie jak najbardziej pozytywnych reakcji i skojarzeń. Celem reklamy nie jest wzbudzenie estetycznego zachwyty u odbiorcy, chociaż może to być element poboczny, reklama jest zawsze nastawiona na sprzedaż, na sukcesywny marketing i podnoszenie sprzedaży. Ewa Szczęsna zwraca uwagę na pragmatyczny wymiar reklamy. Element ten nie występuje w tekstach artystycznych, których dominującą funkcją jest funkcja estetyczna.

Bardzo dobrym i całkowicie odmiennym przykładem opowiadania multimedialnego jest powieść graficzna, która jest lepszym wprowadzeniem w świat gatunków multimedialnych niż reklama. Powieść graficzna, w przeciwieństwie do reklamy, nie jest nastawiona handlowo, jest sztuką samą w sobie i nie musi tworzyć zachęconych do kupienia produktu klientów. Dzięki temu nie redukuje swojej treści do podstawowych marketingowych elementów. Pozwala autorom na wypracowanie własnego stylu, nie posiada ograniczenia czasowego w postaci kilkudziesięciu sekund lub ograniczenia przestrzennego (np. powierzchnia na billboardzie), jest w stanie utrzymać odbiorcę w skupieniu przez długi czas poprzez rozbudowaną fabułę.

Opowiadanie, jako takie, funkcjonuje jako jeden z gatunków literackich. Jest to krótki utwór prozatorski, w którym autor rozwija jeden temat. Jednak Ewa Szczęsna zwraca uwagę na to, że opowiadanie nie przynależy tylko i wyłącznie do literatury, ale *pojawia się w momencie nadania byciu, stawania się sensu,*

²² Zob. E. Szczęsna, *Opowiadanie i media*, Pamiętnik Literacki, nr 2/2002.

*uznakowania ich, powiązania odosobnionych zdarzeń w związku przyczynowo-skutkowe, uczynienia ich celowym, sfunkcjonalizowanym składnikiem dziejów*²³. Potrzeba literatury wynika z chęci ujęcia w narrację własnego ja. Opowiadanie łączy ze sobą małe wydarzenia, nadaje im dodatkowy sens wprowadzając je w większy porządek historii. W ten sposób zostaje zanegowana przypadkowość wydarzeń w danym tekście. Zadaniem opowiadania jest uporządkowanie wybranych przez autora sensów wydarzeń w jeden logiczny ciąg, który następnie zostanie odwołany do konkretnego kontekstu. A ten leży zarówno po stronie odbiorcy, tekstu jak i autora, ponieważ tekst został stworzony w konkretnym momencie historycznym, autor pisał korzystając z określonego bagażu tradycji, a odbiorca odczytuje tekst w konkretnym momencie swojego życia i na podstawie zdobytej wiedzy, jak i emocji, które towarzyszyły w trakcie odbioru tekstu.

Przytoczona przez Ewę Szczęsną kategoria opowiadania jest na tyle szeroka, że pozwala określić tym terminem wiele tekstów kultury. Istotne jest to, aby zdarzenia w tekście miały określony cel oraz została im nadana określona funkcja w procesie historycznym. Celowość należy określić dla każdego opowiadania. W świetle tej definicji opowiadaniem jest także reklama i posiada ona wyraźnie zaznaczony cel, którym jest przekonanie odbiorcy do kupna konkretnego produktu. Natomiast celem opowiadań artystycznych jest np. wywołanie wzruszenia u odbiorcy, przekazanie pewnej filozoficznej treści, czy rozważenie społecznego problemu. Problem celu leży zarówno po stronie autora jak i czytelnika, ponieważ twórca tekstu nadaje mu określone znaczenie i nie przez przypadek decyduje się na wprowadzenie takich, a nie innych postaci i napisanie takiej a nie innej fabuły. Odbiorca odczytując treść nie musi kierować się takimi samymi pobudkami jak autor i przez to może odnaleźć inny sens w tekście. Poza tym odbiorca w trakcie lektury może określić, w jakim celu sięga po dany tekst, istnieje możliwość potraktowania tekstu w sposób instrumentalny, na przykład jako obiektu badań. Wtedy odczytanie zostanie ściśle dopasowane do celu, jaki przyświeca odbiorcy w trakcie odczytywania znaczeń zawartych w tekście. Warto powołać się na słowa Clifforda Geertza, który stwierdza, że *dostrzegamy wokół nas rozległe, niemal nieprzerwane pole rozmaicie pomyślanych i różnorodnie skomponowanych wytworów, które umiemy porządkować jedynie z punktu widzenia praktycznego, relatywnego, w związku z naszymi celami*²⁴. Współcześnie bardzo dużą rolę w przyporządkowaniu tekstu do określonego nurtu przypisuje się czytelnikowi. Same teksty mogą

²³ E. Szczęsna, dz. cyt., s. 125.

²⁴ C. Geertz, *O gatunkach zmąconych. Nowe konfiguracje myśli społecznej* [w:] Postmodernizm. Antologia przekładów, pod red. R. Nycza, Kraków 1988, str. 216.

być finezyjnie skomplikowane, co utrudnia jednoznaczne określenie ich przynależności. Dlatego stają się one tym, czym chcemy, aby były.

Ucieczką przed pułapką nieskończonego relatywizmu jest pojęcie gatunku multimedialnego, który funkcjonuje jako system zbierający teksty o skomplikowanej i różnorodnej kompozycji, nie wymagając przy tym określania konkretnych gatunków, ale rozumienia, z jakich elementów i do jakich tradycji odwołują się konkretne autorskie realizacje. Tym samym nie zostają wykluczone teksty realizujące stworzony wcześniej, przez innego autora, schemat.

W przypadku powieści graficznej również istotne są elementy funkcji oraz celu. Bo w zasadzie na jakich prawach ma funkcjonować w kulturze powieść graficzna? Czy jej zadanie polega tylko i wyłącznie na zilustrowaniu pewnej historii, na maksymalnym dookreśleniu świata przedstawionego? Moim zdaniem, ze względu na swoją specyfikę, powieść graficzna może funkcjonować jak w pełni rozwinięty gatunek, który posiada już pewną krótką tradycję. Jej funkcja będzie przede wszystkim artystyczna – ma na celu przedstawienie pewnego problemu oraz wywołanie wrażenia estetycznego u odbiorcy. Funkcja marketingowa, czyli taka, której zadaniem byłoby podniesienie sprzedaży komiksu pod płaszczykiem „poważniejszej nazwy” nie jest najważniejsza dla odbiorcy. Traktowałbym ją jako wykorzystanie możliwości drzemających w powołaniu do życia nowego terminu. Kapitalizm wymaga tworzenia nieustannego popytu i podnoszenia sprzedaży. Na pewno określenie „powieść graficzna” przyczyniło się do wzrostu zysku w kilku amerykańskich wydawnictwach (np. słynące z wydawania komiksów DC Comics).

Jeżeli chodzi o cel to każdy tekst w obrębie gatunku zostaje stworzony „po coś”, a nie tylko dla udowodnienia, że istnieje taka możliwość. Dla każdej powieści graficznej cel będzie inny, jednak bardzo często pojawia się element autobiograficzny. Wystarczy przywołać *Fun home* oraz *Blankets. Pod śnieżną kołderką*, aby zauważyć, że tendencje autobiograficzne są bardzo silne. Być może jest to spowodowane próbą zanegowania anonimowości autora, jaka miała miejsce w przypadku komiksu. Jednak nie zmienia to faktu, że celem wielu powieści graficznych jest pokazanie kawałka życia autora w świetle konkretnej traumy oraz prób jej przezwyciężenia.

Drugi, istotny cel, powieści graficznej jest podobny do tego, który można przypisać całej literaturze popularnej. Mam tutaj na myśli dostarczanie rozrywki czytelnikowi. Dobrym przykładem jest tutaj powieść graficzna pod tytułem *Mak-sym Osa*, którego autorem jest Igor Baranko. Jest to krótka historia przypominająca kryminał o kozaku Osie, który zostaje wplątany w skomplikowaną intrygę.

Ta powieść graficzna nie ma na celu zmierzenia się z trudnym i niezwykle skomplikowanym problemem egzystencjalnym, ale dostarcza czytelnikowi dobrej rozrywki. Realizuje tym samym funkcje eskapistyczną i ludycką, pozwala oderwać się od rzeczywistości i dostarcza rozrywki na dobrym poziomie.

Jednak opowiadanie można rozumieć o wiele szerzej. Jest ono *dyspozycją ludzkiego umysłu i – jako takie – znajduje się przed literaturą, która ukazuje się w tym ujęciu jako forma przejawiania się opowiadania*²⁵. Wskazuje na to chociażby tradycja oralna, która także zna typowe dla siebie formy opowiadania. Można pokusić się o stwierdzenie, że oralny rodzaj opowiadania jest prymarny, a ten kojarzony z zadrukowaną czcionką jest późniejszy. Nic dziwnego, ponieważ opowiedzieć historię można słowami, a dla tych naturalnym podłożem jest dźwięk mowy, pismo to tylko zapis dźwięków. Podobnie jest z obrazem, który jest zestawem narysowanych sensów. Obie te formy, obraz oraz pismo, zrywają z aktywnym uczestnictwem w odbiorze tekstu, który był tak istotny w kulturze oralnej. Obraz, filmowy lub telewizyjny, pozwala na wspólne oglądanie, jest to jednak bierna niedialogowa forma uczestnictwa, ponieważ nie wpływa ona na osobę tworzącą opowiadania. Zachodzi tutaj tylko częściowe podobieństwo do sposobu opowiadania praktykowanego w kulturach oralnych²⁶.

Podstawową różnicą między opowiadaniem zapisanym w języku i tym zapisanym w obrazie jest medium, które posłużyło do przekazywania sensu. Jest ono *sensoproduktywnym chwytem tekstowym*²⁷. Do takiego samego wniosku doszedł już Marshall McLuhan tworząc zasadę „*medium jest the message*”²⁸. Ewa Szczęsna zwraca uwagę na kwestię związków między elementami znaczeniowymi a medium. Stwierdza, że *zdarzenia i literackość, filmowość, czy – szerzej – artystyczność łączy relacja wzajemnej reinterpretacyjnej dyspozycji*...²⁹. Przez zdarzenia rozumiem elementy składowe fabuły, która stanowi podstawową strukturę opowiadania. Pozostają w nierozzerwalnym związku z pojęciami wskazującymi na gatunkową przynależność danego opowiadania, jest to zależność polegająca na mechanizmie sprzężenia zwrotnego – zdarzenia dopasowane są do określonego tekstu, a jego genologia w odpowiedni dla siebie sposób konstruuje sens w zdarzeniach. Ten sam mechanizm Ewa Szczęsna charakteryzuje w następujący sposób: *...zdarzenia dysponują artystycznością ujawniając tkwiące w niej wciąż nowe możliwości kształtowania znaczeń, artystyczność dysponuje zaś zdarzeniami, które*

²⁵ E. Szczęsna, dz. cyt., s. 125.

²⁶ Zob: D. Tedlock, *Ku poetyce ustnej* [w]: *Literatura ustna*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2010.

²⁷ E. Szczęsna, dz. cyt., s. 126.

²⁸ Zob: M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004.

²⁹ E. Szczęsna, dz. cyt., s. 126.

łączy w opowiadanie³⁰. Formę gatunku dynamizuje sposób w jaki zostały przedstawione zdarzenia. Istotne są szczególnie połączenia wskazujące na multimedialność. Propozycja Ewy Szczęsnej tworzy możliwość analizy powieści graficznej.

Należy uznać, że zdarzenia posiadają w sobie zbiór artystyczności, a po wpleceniu ich w formę zostają zaklasyfikowane do pewnej grupy. A to oznacza, że istnieją różne rodzaje zdarzeń, dlatego chciałbym wyróżnić dwa typy: zdarzenia komiksowe i literackie. Pierwsze charakteryzowałoby stereotypowość i schematyczność. Połączone zawsze w ten sam sposób i opisujące konflikt superbohatera z jego przeciwnikiem. Ich celem jest skonstruowanie opowiadania o przywracaniu porządku. Postać znajduje się na pierwszym miejscu, to pod nią układane są zdarzenia. Znaczące jest to, że odbiorca po przeczytaniu kilku zeszytów *Supermana* jest w stanie określić schemat, według którego konstruowana jest fabuła. Skutkiem jest mniejsze skomplikowanie sensu i treści komiksowego zdarzenia. Jest ono w pełni pragmatyczne i służy wyeksponowaniu cech bohatera, szczególnie jego dobroci i sprawiedliwości. Wprowadza ściśle określoną moralność i nie pozostawia oceny postaci indywidualnej opinii czytelnika. Jest ono maksymalnie jednoznaczne i od razu układa hierarchię wartości w świecie przedstawionym komiksu. Zdarzenie literackie charakteryzowałoby większe skomplikowanie, przede wszystkim ze względu na dłuższą, wielowątkową fabułę. Jednak zawsze układa się ono w pewną historię, która nie jest zwykłym tłem dla postaci. Jest to sposób wprowadzenia czytelnika w świat powieści, jego pełne zarysowanie i przedstawienie wszystkich elementów, które są względem niej nie tyle podrzędne, ale wynikające z treści opowiadania. Pojawia się problem moralności, który nie zawsze zostaje wyjaśniony. Autor pozostawia ocenę czytelnikowi, a jej podstawą są sytuacje jakie zostały wywołane przez bohatera. Zdarzenia literackie konstruują fabułę, w której zawierają się postać, miejsce i czas. Natomiast zdarzenia komiksowe tworzy postać, której wąski wachlarz aktywności jest dodatkowo ograniczany przez schematyczną fabułę.

Powieść graficzna powinna znaleźć się pośrodku powyższej sytuacji. Z jednej strony powinna operować schematycznością, a z drugiej proponować rozbudowaną fabułę. Jednak tak nie jest. Wyraźnie ciąży ku literackiej wersji zdarzenia. Za przykład posłuży mi powieść graficzna, o której wspominałem już wcześniej, napisana przez Jasona Lutesa. *Karuzela głupców* opowiada o grupce ludzi, którzy, według dzisiejszych standardów, uznani zostali za społecznie nieprzydatnych. Wszyscy czują się bezwartościowi i prześladowani przez przeszłość. Zdarzenie literackie ma moc powracania do pamięci postaci i kształtowania jej, w *Karuzeli*

³⁰ Tamże, s. 126.

głupców otwiera nowe możliwości i jednocześnie zmienia rytm fabuły. Postaciom stawia się wyzwania przybierające formę konkretnych wydarzeń, konfrontuje się je ze wspomnieniami, wprowadzając retrospekcje. Świat przedstawiony jest o wiele bardziej dynamicznie niż w komiksie, ponieważ to postacie podejmują decyzje, które następnie wpływają na kolejne zdarzenia. Jest to właściwość, którą można przypisać zdarzeniu literackiemu. Pojawia się mocne powiązanie przyczynowo-skutkowe przypominające linię łączącą wszystkie elementy fabuły w obrębie powieści graficznej. Takiej właściwości nie ma zdarzenie komiksowe, które w każdym zeszytcie musi wydarzyć się ponownie.

Poza różnicami w rodzaju zdarzenia i konstrukcji fabuły w przypadku powieści graficznej istotne są relacje między słowem a obrazem. Ten sam problem obowiązuje w opowiadaniu multimedialnym. Ewa Szczęsna stwierdza, że *słowo drukowane z racji swego graficznego bezosobowego charakteru, graficznej niezależności autora od tekstu, staje się neutralnym medium*³¹. Wyraźnie zostaje podkreślona bezosobowość słowa, które natychmiast zostaje oderwane od autora po stworzeniu tekstu. Słowa nie są indywidualne, mogą należeć do każdego. Inaczej jest z obrazem, który zawsze jest podmiotowy, ponieważ jest ściśle związany z autorską wyobraźnią i umiejętnościami, *co więcej znak wizualny – jak się często podkreśla – nawiązuje do konkretnego i przeszłości, korzystając głównie z zasobów minionego doświadczenia, podczas gdy kod symboliczny opiera się na antycypacji możliwych stanów i pociąga za sobą racjonalizację myślenia*³². Pismo zawsze wybiega w przyszłość i oddziela się od terażniejszości oraz nie jest ukontekstowane. Słowo nie jest jednoznaczne, jedno może odwoływać do kilku przedmiotów, natomiast obraz zawsze pokazuje, to co jest narysowane. Przez to wymaga wcześniejszego doświadczenia w postrzeganiu wyglądnów i jest zanurzone w przeszłości, ponieważ przedstawia przedmioty kiedyś narysowane. Słowo dopiero je projektuje w wyobraźni czytelnika, stąd bierze się jego nierozzerwalny związek z przeszłością. Powieść graficzna jest gatunkiem multimedialnym, tak samo jak jest nim komiks, ponieważ tworzy znaczenia przez połączenie obu mediów, to synteza konkretnego obrazu z abstrakcją słowa.

³¹ E. Szczęsna, dz. cyt., s. 127.

³² S. Grochowski, dz. cyt., s. 69.