

Historie z dymkiem

 wspolnymianownik.pl/czytaj.php

Dr Kamila Tuszyńska jest narratologiem, medioznawcą i teoretykiem komiksu, jedyną polską członkinią międzynarodowych stowarzyszeń zrzeszających naukowców badających komiks: europejskich International Bande Dessinée Society i Nordic Network for Comics Research oraz amerykańskiego Comics Studies Society. Jest autorką książki „Narracja w powieści graficznej”.

Czy ostatnio zachwyił Panią jakiś komiks?

Tak, „Stwórca” Scotta McClouda. Polecam go tym, którzy chcą zacząć przygodę z powieściami graficznymi i przekonać się, że nie są to tylko historie o ubranych w rajstopy superbohaterach, którzy ratują świat od zagłady.

Ten album ma prawie 500 stron, jest przepięknie narysowany i bardzo wzruszający. To fantastyczna, wciągająca opowieść.

A jakiś komiks Panią zmęczył?

Francuski „Dziadek Leon” Nicolasa de Crécy’ego i Sylvaina Chometa, który pokazuje, jaki nasz świat jest okrutny, brzydki, groteskowy, zdeformowany. Ta powieść graficzna bardzo mocno oddziałuje na wyobraźnię, także za sprawą miejscami psychodelicznej kolorystyki. Postacie mają przekrwione oczy, zmarszczki, są zniszczone przez życie. Choć doceniam kunszt autorów i wiem, że nie dałoby się inaczej pewnych wątków przedstawić, to „babranie się w bebeczach” – jak mówił Witkacy – nie jest od strony wizualnej przyjemne.

Użyłam słowa „komiks”, Pani mówi o „powieści graficznej”. To synonimy?

W Polsce komiksami nazywa się zazwyczaj serie przygodowe o Spider-Manie, Batmanie czy Supermanie. Powieści graficzne to raczej pojedyncze albumy, które zwykle liczą po kilkaset stron. Same w sobie bywają dziełami sztuki. Często poruszają kontrowersyjne, trudne tematy, pojawiają się w nich takie wątki, jak np. ludobójstwo, traumy związane z dzieciństwem czy odkrywanie własnej tożsamości seksualnej. Oczywiście czasem występują w nich superbohaterowie, choć nie w swoich tradycyjnych rolach. W bardzo dużym uproszczeniu można powiedzieć, że powieść graficzna to komiks ambitny.

Czy w powieści graficznej ważniejszy jest obraz czy słowo?

To trochę tak, jakby zapytać, czy w rozmowie większe znaczenie ma głos, czy to, co się mówi. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że w powieści graficznej tekst to też obraz. Komiksowe dymki mogą mieć różny kształt – inny, gdy jest w nich to, co bohater mówi, inny, gdy zawierają jego myśli. Duże znaczenie ma typografia. Te najprostsze rozwiązania znają wszyscy – poszarpane, kanciaste litery oznaczają złość, a rozciągnięte zmęczenie. Autorzy starają się również w warstwie wizualnej przeszmuglować dźwięki, np. zamieniając w słowie „drrryń!” rozwibrowane „r” w zygzak. Wyrazy mogą też przyjmować określone kształty i w ten sposób wносить dodatkowe treści, np. pokazywać marzenia senne.

Komiksy kojarzą się nam raczej z niewielką liczbą słów, z krótkimi dialogami.

W powieściach graficznych, które – według mojej definicji – łamią komiksowe konwencje, pojawiają się całe strony zapisane w taki sposób, jaki znamy z książek. W „Sygnale do szumu” Neila Gaimana i Dave’a McKeana każdy z



kilkunastu rozdziałów otwierają strony, na których autorzy bawią się słowem i obrazem, np. zadrukowują je wyrazami, które nic nie znaczą, żeby zwrócić naszą uwagę na ten bełkot. Natomiast w „Sercach z piasku” Philippe’a Paringaux i Loustala na dole rysunku znajduje się tekst opisujący to, co widzimy na obrazku. To zdublowanie nie wynika z braków warsztatowych autorów. Oni chcą, by opowieść mocniej działała na wszystkie nasze zmysły, np. na węch.

A czy są komiksy, w których w ogóle nie ma słów?

Tu się pojawia pytanie, czy komiks bez słów to jeszcze komiks? Moim zdaniem tak, o ile jest w nim fabuła. W latach 70. został wydany „Arzach” Moebiusa. To fantastyczna opowieść o wojowniku, która dzieje się nie wiadomo kiedy i nie wiadomo gdzie. Album ma kilkadziesiąt stron, jest narysowany w żywych, psychodelicznych kolorach. Jedyne słowo – „arzach” – pada w tej historii na samym jej końcu. Nie znamy jego znaczenia. Jest też genialna, niema powieść graficzna Erica Drookera zatytułowana „Flood!”, wzorowana na drzeworytach. Rzecz się dzieje w Stanach Zjednoczonych i opowiada o rysowniku, który szuka weny i rysuje komiks, w którym sam jest rysowany.

W odniesieniu do powieści graficznych często używa się sformułowania „język wizualny”.

Język wizualny każdy z nas rozumie intuicyjnie. To świat obrazów, piktogramów, infografik, w którym cały czas funkcjonujemy. Nie zastanawiamy się, co oznacza zielona słuchawka, która pojawia się na ekranie telefonu, ale odpowiednio reagujemy, jeśli chcemy z dzwoniącym porozmawiać. Kiedy widzimy zielone światło, przechodzimy na drugą stronę ulicy. Tak naprawdę to nic nowego – wracamy do początków, do czasów sprzed pojawienia się druku, bo to dopiero za jego sprawą świat werbalny i wizualny zaczęły się rozjeżdżać.

Mówi się, że jeden obraz jest wart więcej niż tysiąc słów.

I to nie jest frazes. Sama często na wykładach posługuję się np. infografikami – jeśli są dobre, przykuwają uwagę, zapadają w pamięć i zastępują kilka minut mówienia. Za sprawą mediów społecznościowych zaczęliśmy się ze sobą porozumiewać wizualnie na dużą skalę – nie tylko reagujemy na obrazki, ale też reagujemy obrazkami. Za pomocą znaków możemy coraz więcej i szybciej wyrazić, np. na Facebooku. Moim zdaniem to nie jest zubożenie treści, ale czysta ekonomia.

Powieść graficzna bardziej więc przypomina filmy niż książki?

Wiele osób próbuje ją obok nich umieszczać, ale tak naprawdę najbliższej jej do drzeworytów z lat 20. XX wieku. To były albumy, które poruszały aktualne tematy, np. mówiły o wielkim kryzysie i problemach z bezrobociem.

Rozmowy o komiksach często zaczynają się od: „Już w starożytności”...

Szukanie źródeł wszystkich gałęzi sztuki w malowidłach na skałach nie bardzo ma sens. Oczywiście tkanina z Bayeux czy kolumna Trajana opowiadają historie za pomocą rysunków, ale stawianie ich obok komiksów to duże uproszczenie. Sama mówię o międzywojennych protokomiksach i wcześniejszych prakomiksach. W XVII wieku popularne stały się karykatury, na których umieszczano wypowiedzi postaci czy komentarze. Jeden z moich ulubionych rysunków to satyra na burżuazję i konflikt francusko-angielski. Pokazany jest na nim wychudzony Francuz, który żywi się cebulą i Anglik przypominający tłustego prosiaczka. W dymku pojawia się pytanie, które podejście jest lepsze. Ale nie ma się co czarować, prawdziwy komiks, taki jaki znamy dzisiaj, pojawił się dopiero pod koniec XIX w., tak jak kino. To były historyjki, które cyklicznie ukazywały się w dodatkach do gazet. Przyjmuje się natomiast, że pierwsza powieść graficzna to „Umowa z Bogiem” Willa Eisnera, który został poproszony przez wydawcę, by swój komiks nazwał jednak jakoś poważniej niż komiks. Jego dzieło ma kilkaset stron i mnóstwo w nim poruszających wątków autobiograficznych.

Mam wrażenie, że u nas wszystkie komiksy są nadal wrzucane do jednego worka i postrzegane jako lektura dla dzieci, które nie lubią czytać. Czy może coś się zmienia?

Od kilku lat na to pytanie odpowiadam tak samo – powoli tak. Co ciekawe, przed wojną komiksy były u nas bardzo poważane, tak samo jak zagranicą. Były skierowane do dorosłych, mówiły o emigracji do dużych miast, o bezrobociu. Potem niestety pojawiły się komiksy propagandowe, np. o przygodach kapitana Żbika. Zaczęły się kojarzyć z ubóstwem intelektualnym, z historyjkami dla dzieci. W „Poetyce” Adama Kulawika, która jest podręcznikiem akademickim, znalazłam stwierdzenie, że „komiks przeznaczony był dla analfabetów i półanalfabetów (...) i jest dzisiaj smutnym fenomenem kultury”. To bardzo krzywdzące.

W Polsce powstają powieści graficzne z prawdziwego zdarzenia?

Niewiele. Na uwagę na pewno zasługuje Daniel Chmielewski, autor m.in. „Zapętlenia”. Wydaje albumy artystyczne, momentami trudne, wymagające skupienia.

Wygląda na to, że trzeba być bardzo wyrobionym czytelnikiem, żeby w pełni docenić powieść graficzną.

Ale czy zawsze o to chodzi? Filmy też często oglądamy tylko dla czystej rozrywki i wcale się tym nie stresujemy. Nie analizujemy, w której scenie reżyser odwołuje się do Bergmana, a w której do Antonioniego. Oczywiście dużą przyjemność może sprawić odkrywanie zostawionych przez autora wskazówek, nadążanie za tym, co chce nam pokazać, ale jeśli tego wszystkiego nie zauważymy i w pewien sposób prześlizgniemy się po fabule i po obrazach, też będziemy czerpać z tego przyjemność.

A co możemy dostrzec, jeśli będziemy uważni?

Na pewno znajdziemy w powieściach graficznych nawiązania do innych tekstów kultury, np. w komiksach Milo Manary o Giuseppe Bergmanie, które na pierwszy rzut oka wydają się bardzo rozerotyzowane, bo dużo w nich rozneglizowanych bohaterek, zobaczymy, jak autor bawi się gnozą i gnostycyzmem. Są tu odwołania do Platona, do Junga, niektóre kadry przypomną nam „Powiększenie” Antonioniego, a inne – filmy Felliniego. Powieści graficzne to taki worek bez dna – im głębiej zaczynamy sięgać, tym więcej skarbów znajdujemy.

Warto się też przyglądać temu, jak jest prowadzona narracja w powieściach graficznych?

Zdecydowanie tak. Dobrym przykładem jest mój ulubiony „Fun Home. Tragikomiks rodzinny” Alison Bechdel. W bardzo dużym uproszczeniu – autorka, która jest też główną bohaterką i narratorką opowieści, próbuje dociec, dlaczego jej ojciec popełnił samobójstwo. Zмага się przy tym ze swoją własną seksualnością. Temat wydaje się bardzo ciężki, ale został podany lekko. Alison z dużą łatwością dryfuje po literaturze, jest tu mnóstwo cytatów, czasem dosłownych, np. fragmenty z Prousta, czasem pojawiają się parafrazy. Bohaterowie rozmawiają ze sobą książkami, kreują się też na postacie z książek, które właśnie czytają, żeby w ten sposób uciec od rzeczywistości. Czytelnik ma frajdę, jeśli znajduje nawiązania do innych tekstów, ale i bez tego to przyjemna lektura. Sam sposób prowadzenia narracji jest fascynujący – mamy siedem rozdziałów i w każdym Alison na nowo, w kółko, opowiada tę samą historię, ale za każdym razem robi to inaczej, z innego punktu widzenia, który ma związek np. z momentem życia, w którym się akurat znajduje. To trochę taka psychoterapia, która pozwala jej porządkować swoje przeżycia.

Powieści graficzne zawsze eksperymentują z formą?

Tak, to z definicji dzieła innowacyjne i nowatorskie. Ich autorzy świadomie naruszają konwencje i zawsze zaskakują czytelników. Kiedy bierzemy do ręki np. komiks „Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth” Chrisa Ware, mamy wrażenie, że to jedna wielka infografika albo instrukcja składania mebli ze sklepu Ikea. Na każdej z wielkich plansz są strzałki, grafiki, jakieś zawijasy. To z nich musimy sobie sami w domu zmontować trójwymiarowy, przestrzenny komiks. Ware to artysta, który poszedł tak daleko w eksperymencie z powieścią graficzną, że nie wiem, jak można przekroczyć wyznaczoną przez niego granicę. Kiedy z czymś takim mamy do czynienia, wszystkie definicje komiksu rozsypują się na naszych oczach.